

## MAUS – La transmission de la lacune

Panagiotis GERAKAKIS

C'est dans les années 80-86, que paraît aux États-Unis, dans RAW, le magazine de la bande dessinée underground, une œuvre très particulière. Il s'agit des histoires, créées par Art Spiegelman, rassemblées plus tard dans un premier tome dont le titre était *MAUS : mon père saigne l'histoire*, suivi ensuite d'un second tome intitulé *MAUS II : Et c'est là que mes ennuis ont commencé* achevé et publié en 1991. Avec *MAUS*, Spiegelman a réalisé un projet sans précédent dans l'histoire des bandes dessinées à un tel niveau : *MAUS* est une de ces bandes dessinées qui est parvenue à s'attacher la reconnaissance à la fois des lecteurs de bandes dessinées mais aussi des critiques et du public littéraire en général. Nous pourrions résumer la chose en rappelant que *MAUS* a contribué à introduire la bande dessinée auprès d'un public plus vaste qui, dans le passé, la considérait comme un genre « trivial ».

*MAUS* est une œuvre aux identités multiples : il s'agit d'un témoignage, d'un récit de l'extrême, d'un récit factuel de la Shoah, d'une tentative d'écriture de soi, mais aussi d'une forme de biographie et, évidemment, ultimement, d'une bande dessinée. Il s'agit du témoignage du père d'Art Spiegelman, Vladek, sur la période qui a précédé, accompagné et succédé à la Deuxième Guerre mondiale mais aussi et surtout d'un témoignage sur la Shoah et les camps d'extermination, recueilli par son fils au fil des interviews ; témoignage qui, finalement, a été présenté et transmis dans le format de la bande dessinée, révélant aussi les interviews et le processus même de sa création. Dès sa publication, *MAUS* a été étudié, critiqué et analysé sous différents et multiples aspects et approches. Au nombre de ses particularités en figure une qui est la plus mentionnée : il s'agit du choix d'Art Spiegelman de représenter, dans *MAUS*, chacun des peuples évoqués à travers différentes espèces d'animaux. Les Juifs sont ainsi des souris, les Allemands des chats, les Polonais des cochons, les Américains des chiens, etc. ... Le dipôle Juifs/souris-Allemands/chats qui renvoie aux cartoons humoristiques populaires et aux bandes dessinées pour enfants, est devenu, en particulier, la cible de nombre de critiques négatives et féroces, considérée qu'elle a été comme une approche triviale irrespectueuse du sens même de la Shoah. Le médium lui-même, pour lequel Spiegelman avait opté, c'est-à-dire la bande dessinée, était considéré non sérieux et non artistique, un produit de la culture de masse, un genre infantile. La forme animale et, surtout, les « chats qui chassent les souris », furent donc la goutte d'eau qui fit déborder le vase.

Selon nous, ces choix de Spiegelman, le genre de la bande dessinée et l'utilisation de la forme animale, doivent être envisagés comme des choix de transmission. Spiegelman a privilégié le médium avec lequel il était le plus familier, dont il avait pu antérieurement pleinement apprécier les limites, le potentiel, mais aussi les qualités et les possibilités qu'il offrait, et ce, pendant des années, à la suite de nombreuses expérimentations<sup>1</sup>. Mais, en plus, la bande dessinée laissait entrevoir la possibilité d'approcher ce sujet particulier de façon innovante, d'une façon qui lui permettait de faire face aux obstacles et aux difficultés qui caractérisent inéluctablement toute tentative d'écriture sur la Shoah et les camps.

Parmi ces difficultés, la plus importante s'avérait être celle de l'indicibilité de l'expérience extrême : comment raconter, comment transmettre l'indicible, le choc, « l'irracontable » ? Il existe plusieurs

---

<sup>1</sup> Pour se familiariser avec les principales œuvres représentatives expérimentales d'Art Spiegelman, se reporter à Art Spiegelman, *Breakdowns*, Paris, Casterman, 2008. [Trad. : *Et essayer de le faire comme une bande dessinée ! Je suppose que j'ai mordu davantage que je ne peux mâcher. Peut-être que je devrais oublier tout ça. Il y a tellement de choses que je ne serai jamais capable de comprendre ou visualiser. Je veux dire, la réalité est trop complexe pour les bandes dessinées... Donc bien des choses ont dû être laissées de côté ou déformées.*]

analyses de la Shoah et du témoignage des camps, et toutes elles tentent de répondre à la même question : est-il vraiment possible de raconter et de transmettre une telle expérience ? Comment donner une forme à l'« irréprésentable », malgré les lacunes dans la mémoire et la narration, les espaces vides, le choc et le trauma, malgré l'absence des instruments autorisant leur représentation ? Art Spiegelman lui-même reconnaît ces difficultés et, parfois, se sent « écrasé » par la réalité de ce monde incompréhensible et extrême :

*And trying to do it as a comic strip! I guess I bit off more than I can chew. Maybe I ought to forget the whole thing. There's so much I'll never be able to understand or visualise. I mean, reality is too complex for comics... So much has to be left out or distorted<sup>2</sup>.*

Pourtant, nous estimons que c'est précisément le médium qu'Art Spiegelman a choisi et son utilisation si unique qui lui ont permis d'appréhender dans de bonnes conditions le sujet de *MAUS* et de réussir à en transmettre le contenu à ses lecteurs. Et, c'est sur ce point précis que nous entendons insister. *MAUS*, selon nous, doit être envisagé comme un effort pour *représenter* et *transmettre* un témoignage sur les camps. En même temps, il s'agit aussi d'un effort visant à *conférer un sens* à une entreprise de représentation et de transmission si particulière. Spiegelman intègre dans le récit de *MAUS*, et ce de diverses manières, la mémoire fragmentée et le témoignage brisé de son père. Il est entendu que les méthodes narratives mobilisées par Spiegelman au niveau du récit/texte sont d'une grande importance. Néanmoins, dans cet article, nous allons nous concentrer sur un autre aspect : l'utilisation du langage particulier de la bande dessinée - texte, image, cases - et les potentialités qu'il offre, lorsqu'il est mis au service d'une narration difficile, parfois même qualifiée d'« impossible ».

Les témoignages sur la Shoah contiennent des espaces vides, des mémoires perdues, des choses impossibles à raconter, en d'autres termes, des « lacunes ». Le témoignage sur les camps est un témoignage « lacunaire ». Dans les témoignages, il y a toujours plusieurs éléments qui manquent à cause du trauma, du caractère extrême des événements. Les témoins mêmes ne parviennent qu'à restituer une « vision non lisse, altérée de la réalité, plutôt hésitante et parfois chargée d'ambiguïtés »<sup>3</sup>. D'un autre côté, il existe aussi des éléments qui, bien qu'ils aient été conservés dans la mémoire des témoins, ne peuvent être représentés au moyen d'aucun outil qui permettraient de les rendre lisibles, audibles, compréhensibles pour les lecteurs, spectateurs et auditeurs, qui n'ont jamais vécu une telle expérience :

*Un « reste » silencieux demeure même là où le survivant peut dire, à la première personne et jusqu'au bout, son expérience du camp [...] L'indicible du réel concentrationnaire [...] est une notion très concrète, qui repose soit sur une absence d'images, sur le fait que tout discours sur certains aspects des camps est forcément une « reconstitution », une « maquette », soit [...] sur l'étrangeté absolue d'une expérience à la fois individuelle et collective<sup>4</sup>.*

Surgit alors une autre question : qui sont ceux qui racontent et qui transmettent le témoignage ? Réponse : ce sont des rescapés, autrement dit des personnes qui ont échappé à la mort – physique et psychique – dans les camps. D'un certain point de vue, ce ne sont donc pas des témoins « fiables » : François Lyotard estime ainsi qu'« avoir “réellement vu de ses propres yeux” une chambre à gaz serait la condition qui donne l'autorité de dire qu'elle existe et de persuader l'incrédule. Encore faut-il prouver qu'elle tuait au moment où on l'a vue. La seule preuve recevable qu'elle tuait est qu'on est

---

<sup>2</sup> Art Spiegelman, *Maus, A Survivor's Tale II, Vol. II: And here my troubles begun*, Pantheon Books, New York, 1992, p. 16.

<sup>3</sup> Philippe Mesnard, « Écritures d'après Auschwitz », *Théories et critiques*, in *Vox-Poetica*, [en ligne], 20 février 2010, <http://www.vox-poetica.org/t/mesnard.html>, dans le chapitre intitulé « Rationalité à l'épreuve ».

<sup>4</sup> Luba Jurgenson, *L'expérience concentrationnaire, est-elle indicible ?*, Paris, Le Rocher, 2003, p. 367.

mort. Mais si l'on est mort, on ne peut témoigner que c'est du fait de la chambre à gaz »<sup>5</sup>. Concernant, par ailleurs, la mort psychique des détenus, Giorgio Agamben parle, dans *Ce qui reste d'Auschwitz*, des non-hommes, qui se situent entre vie et mort, et qui n'ont pas de voix : « L'intémoignable porte un nom. Il s'appelle dans l'argot du camp, *der Muselmann*<sup>6</sup>, le "musulman" »<sup>7</sup>. Celui-ci consacre une partie de son livre à l'impossibilité pour les « musulmans » de raconter, à cette « lacune du témoignage ».

Nous allons, ici, juxtaposer le caractère lacunaire des témoignages recueillis sur les camps au langage de la bande dessinée et à la façon dont Spiegelman gère et fait usage de ce langage, afin de raconter - mais aussi de comprendre - l'histoire de son père. Le langage de la bande dessinée fait aussi appel à l'ellipse et à la lacune. Que ce soit, d'une part, au niveau de la narration, qui se déverse dans les cases mais aussi dans les espaces vides, *entre* les cases ; ou, de l'autre, au niveau de l'iconographie - parce qu'il ne faut pas oublier que le langage de la bande dessinée s'appuie sur le mélange, sur le rapport entre texte et image.

Commençons, alors, par examiner ce langage. Richard Toppfer qui est, en général, considéré comme l'inventeur de la bande dessinée, estimait à propos de ce genre que « les dessins, sans le texte, n'auraient qu'une signification obscure ; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien. Le tout ensemble forme une sorte de roman, d'autant plus original qu'il ne ressemble pas mieux à un roman qu'à autre chose »<sup>8</sup>. Toppfer avait compris, dès le départ, que ce qu'il avait créé était un genre nouveau, un médium nouveau, dans lequel texte et image sont strictement liés et dont le sens n'émane que de cette relation dialectique qui relie le récit aux illustrations. Art Spiegelman, de son côté, et même bien avant *MAUS*, inscrit son projet dans cette conception du langage de la bande dessinée : « Rather than comics [...] I prefer the word commix, to mix together, because to talk about comics is to talk about mixing together words and pictures to tell a story. [...] The strength of comics lies in [its] synthetic ability to approximate a "mental" language that is closer to actual human thought than either words or pictures alone »<sup>9</sup>. Et James Young d'ajouter que : « For unlike a more linear historical narrative, the commixture of words and images generates a triangulation of meaning – a kind of three-dimensional narrative – in the movement between words, images and the reader's eye »<sup>10</sup>.

---

<sup>5</sup> Jean-François Lyotard, *Le différend*, Paris, Minuit, 1983, p. 16.

<sup>6</sup> *Muselmäner*, « musulmans », ainsi étaient appelés les détenus qui avaient cessé de lutter pour leur survie, les « faibles, les inadaptés, ceux qui étaient voués à la sélection [pour les chambres à gaz] » (Levi, Primo, *Si c'est un homme*, Paris, Pocket, 2003, p.135). Le terme a probablement un rapport avec le sens littéral du terme arabe musulman, qui signifie celui qui soumet sa vie complètement à la volonté du Dieu. Pour une analyse de l'origine, de l'étymologie et du sens de ce terme, en ce qui concerne les camps d'extermination, voir Giorgio Agamben, *Ce qui reste d'Auschwitz*, Paris, Rivages Poche, 2003, pp. 43–93.

<sup>7</sup> Giorgio Agamben, *op. cit.*, p. 43.

<sup>8</sup> Rodolphe Toppfer, cité dans Thierry Groensteen et Benoît Peeters, *L'invention de la bande dessinée*, Paris, Hermann, 1994, p. 20.

<sup>9</sup> Art Spiegelman, cité dans James E. Young, « The holocaust as a vicarious past: Art Spiegelman's "Maus" and the afterimages of history », *Critical Inquiry*, vol. 24, n° 3, printemps 199, p. 672. [Plutôt que de la bande dessinée [...] Je préfère le mot *Commix*, mélanger ensemble, parce que parler de la bande dessinée, c'est parler du mélange des mots et des images pour raconter une histoire. [...] La force de la bande dessinée se trouve dans [sa] capacité de synthèse à approcher une langue « mentale » qui soit plus proche de la pensée humaine actuelle que des mots ou des images seules].

<sup>10</sup> James E. Young, *Critical Inquiry*, *op. cit.*, p. 672. [Trad. : *Car à la différence d'un récit historique plus linéaire, la commixture des mots et des images génère une triangulation de sens - une sorte de récit en trois dimensions - dans le mouvement entre les mots, les images et les yeux du lecteur.*]

Scott Mc Cloud, dans son œuvre *L'art invisible*, s'essaie à livrer une définition du genre : « Images picturales et autres, fixes, volontairement juxtaposées en séquences »<sup>11</sup>. Will Eisner utilise également le terme *séquentiel* pour caractériser le genre de la bande dessinée dans son œuvre canonique *Bande dessinée : art séquentiel*<sup>12</sup>. Thierry Groensteen insiste, lui aussi, sur l'importance de la notion de séquence dans la définition de la bande dessinée :

*Le propre de celle-ci est le dévoilement progressif de l'histoire racontée, sa répartition en « paquets narratifs » ou « fragments d'espace-temps » placés les uns à la suite des autres. À l'inverse, il ne suffit pas d'aligner n'importe quelles images pour obtenir une bande dessinée ; il est indispensable que les dessins juxtaposés entretiennent certains rapports particuliers de complémentarité, de successivité et de coréférence à une même action ou intrigue*<sup>13</sup>.

Les cases constituent, dès lors, autant de « fragments d'espace-temps » placés les uns à la suite des autres. La case est l'unité narrative de la bande dessinée, mais elle constitue aussi une unité spatio-temporelle. Mais comment, plus précisément, la narration se déploie-t-elle dans une bande dessinée ? La réponse à cette question requiert de s'arrêter un instant sur l'espace vide qui, entre les cases, joue un rôle primordial. Cet espace vide constitue une ellipse. « Il y a un moyen de communication qui utilise l'ellipse d'une façon particulière... un média où le public est un participant volontaire et où l'ellipse est le vecteur de la progression, du temps et du mouvement »<sup>14</sup> rappelle Scott Mc Cloud qui se réfère, ici, de manière implicite, aux bandes dessinées. Par suite, il ajoute à propos de cet espace vide :

*Vous voyez cet espace entre les cases ? C'est ce que les experts en bande dessinée ont appelé en anglais « le caniveau ». [...] Dans les limbes du caniveau, l'imagination humaine se saisit de deux images distinctes pour les transformer en une idée unique [...] Les cases d'une bande dessinée fragmentent à la fois l'espace et le temps, proposant sur un rythme haché des instants qui ne sont pas enchaînés. Mais notre sens de l'ellipse nous permet de relier ces instants, et de construire mentalement une réalité globale et continue [...] Alors la bande dessinée de façon bien réelle est une ellipse !*<sup>15</sup>.

---

<sup>11</sup> Scott Mc Cloud, *L'art invisible*, Paris, Delcourt, 2009, p. 17.

<sup>12</sup> Will Eisner, *La bande dessinée, art séquentiel*, Paris, Vertige Graphic, 1997.

<sup>13</sup> Thierry Groensteen, *La bande dessinée : mode d'emploi*, Liège, Les impressions nouvelles, 2007, p. 32.

<sup>14</sup> Scott Mc Cloud, *op. cit.*, p. 73.

<sup>15</sup> *Ibid.*, pp. 74 – 75.



C'est quelqu'un d'autre qui les a vus et qui lui a raconté le sort tragique qui fut le leur, après les événements. Le père de Vladek s'était retrouvé « du bon côté ». En revanche, sa fille, avec ses quatre enfants à charge, avait été placée à gauche. Le père de Vladek, ne pouvant laisser sa fille toute seule avec les enfants, s'était alors placé à gauche, intentionnellement. Et ils sont tous restés au stade, puis, ensuite, ont été embarqués dans des trains, destination les camps. Une expérience extrême, que Vladek, le témoin principal, n'a même pas vue, « vécue », de ses propres yeux, dont il a témoigné, ensuite, auprès de son fils, qui, à son tour, l'a transmise aux lecteurs. Spiegelman représente, ici, le « manque » de l'image de la perte de son grand-père dans la mémoire de Vladek. Les séquences se succèdent l'une après l'autre : Vladek et Anja qui se retrouvent avec la famille d'Anja dans la foule, l'angoisse de Vladek qui ne parvient pas à trouver sa propre famille, le texte dans le pavé qui nous apprend que c'est quelqu'un d'autre qui, en réalité, les a vus et a raconté, et non pas Vladek, la scène tragique du père qui rejoint volontairement le « mauvais » côté et enfin, dans la dernière case de la page, le Vladek du présent, fatigué – et peut-être submergé par ses

mémoires – que l'on voit juché sur son vélo de gymnastique et qui met une fin à la narration : « Well... It's enough for today. Yes, Artie ?... ». Le caractère tout entier et extrême du témoignage, l'ellipse même de la mémoire, le manque représentationnel de la perte et du trauma, tous sont intégrés, de manière « organique », dans la narration de la bande dessinée ; la bande dessinée qui transmet le choc, ramassé en une seule page, démontrant les lacunes du témoignage, sans, pour autant, produire une narration et une transmission qui s'avèrent également lacunaires. Le texte explique (« But later someone who saw him told me... [...] – My daughter! How can she manage alone – with four children to take care of? [...] And, what do you think? He sneaked on to the BAD side! »<sup>16</sup>). Les images démontrent et illustrent. Et les caniveaux, entre les séquences, permettent aux lecteurs de procéder « mentalement » à la connexion de plusieurs niveaux de témoignage (le témoin inconnu qui a raconté à Vladek, le propre témoignage de Vladek, la représentation de la scène par Spiegelman lui-même) réunis dans un seul contexte, dans une seule histoire, qu'ils peuvent suivre. Le lecteur a la possibilité de contempler la lacune sans se perdre en elle.



<sup>16</sup> Ibid., p. 91. [Trad. : Mais plus tard, quelqu'un qui l'a vu m'a dit ... [...] - Ma fille ! Comment peut-elle gérer seule - avec quatre enfants dont elle doit prendre soin ? [...] Et, qu'en pensez-vous ? Il glissa sur le MAUVAIS côté !]

Il y a d'autres scènes extrêmes de *MAUS* qui nous montrent comment ce « caniveau » fonctionne. Ainsi, Art Spiegelman choisit-il, certaines fois, de placer en vis-à-vis deux planches décrivant un même motif, comme par exemple les deux pages qui racontent le voyage de Vladek et d'Anja au sanatorium en Tchécoslovaquie, voyage durant lequel Anja et Vladek voient la croix gammée pour la première fois. Nous relevons alors la dominance du symbole de la Swastika sur les deux pages<sup>17</sup> ; d'autres fois, il choisit de juxtaposer deux planches aux contenus complètement différents, par exemple la narration par Vladek de l'extermination des détenus qui survint à l'approche de la fin de la guerre – une page qui contient des scènes extrêmes et choquantes – posée vis-à-vis d'une planche qui, elle, montre le présent : Vladek racontant ces événements, dans la cuisine, à Artie et Françoise qui boivent du café<sup>18</sup>. Art Spiegelman fait des choix qui sont fonction de l'effet qu'il entend provoquer chez le lecteur. Dans le premier cas, l'effet est lié à l'irruption d'un danger qui, pour la première fois, et progressivement, commence à s'étendre à l'Europe, se déploie aussi dans l'ensemble de cette méta-case ; dans le second cas, l'effet de deux mondes qui semblent radicalement différents et qui, pourtant, sont posés l'un à côté de l'autre – la nature extrême et étrange de la « solution finale », juxtaposée à une scène de la vie quotidienne « normale », le café du matin dans la cuisine. Art Spiegelman réutilise ce même procédé à la page suivante en montrant, cette fois, une scène qui se déroule à l'extérieur de la maison : « That night... »<sup>19</sup>. Françoise, se relaxant dehors, dit : « Sigh. It's so peaceful here at night. It's almost impossible to believe Auschwitz ever happened. »<sup>20</sup>. Mais elle est interrompue par Artie, dérangé par les moustiques, et qui utilise un spray insecticide pour les « exterminer », suggérant, du même coup, l'association de la métaphore à l'extermination des « parasites », terme qu'employaient les Allemands pendant la Shoah, mais rappelant aussi ces entreprises chimiques qui fabriquaient des insecticides, des médicaments, etc. qui ont aidé l'État Allemand dans sa mission d'extermination et qui, aujourd'hui, s'adonnent tranquillement à leurs activités. Malgré la sérénité et la « normalité », Auschwitz a bien eu lieu. Le témoignage de Vladek accompagné des images, forme un ensemble qui « se décrypte » au moyen de l'ellipse mobilisée par le lecteur, qui passe d'une case à la suivante, « participant » ainsi au déversement de la narration à travers son imagination. Ce sont alors ses capacités mentales qui « remplissent » les ellipses et permettent à ce témoignage de prendre forme et de se transmettre. Les différentes scènes du passé, posées à côté du présent, attestent de la réalité d'une histoire générale commune et continue et, en même temps, constituent un témoignage d'un passé brisé et atroce qui envahit le présent et se diffuse pareil à l'onde d'un choc.

Les « caniveaux », les espaces vides qui encerclent les cases ressemblent, d'une certaine façon, aux cadres des photos familiales de Vladek<sup>21</sup>. Un destin affreux, une famille entière évanouie dans les camps, dont il ne reste que des photos, des « cases », autour desquelles nous essayons de reconstruire mentalement leur histoire collective. Pourtant, les cases de *MAUS*, ne sont pas simplement des « photos » mises l'une à côté de l'autre, mais des séquences, que le lecteur peut « lire » et interpréter.

---

<sup>17</sup> *Ibid.*, pp. 32-33.

<sup>18</sup> Art Spiegelman, *Maus. A Survivor's Tale. Vol. II., op. cit.*, p. 72 - 73.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 74.

<sup>20</sup> [Trad. : *Soupir. C'est si paisible ici la nuit. Il est presque impossible de croire qu'Auschwitz ait jamais eu lieu.*]

<sup>21</sup> *Ibid.*, pp., 114 - 116.



De l'autre, on est même confronté à des scènes dures où le caniveau s'emplit de la violence de l'image extrême. C'est par exemple le cas de la scène d'arrivée à Auschwitz<sup>22</sup>. La case de l'arrivée devant l'entrée du camp occupe toute la page. Les autres cases sont inscrites dans cette image et leurs contours, qui ne sont plus alors des espaces vides, appartiennent à la case-page centrale de l'arrivée au camp. Le caniveau, l'espace vide entre les cases, est investi du trauma - le choc a envahi l'ellipse. L'utilisation du langage de la bande dessinée par Art Spiegelman, dans ce cas précis, révèle un paradoxe : l'« ellipse », la lacune qui caractérise les témoignages de la Shoah, trouve ici à s'exprimer en remplissant l'ellipse, la « lacune » qui se diffuse entre les cases. La technique qui, selon Eisner, crée l'effet d'un « espace sans limites », traduit et transmet, ici, l'espace sans limites des expériences extrêmes de la Shoah. Là où le lecteur devrait normalement être confronté à un espace vide à « remplir », il aperçoit les fragments d'un génocide. Art Spiegelman tente, alors, selon nous, de reconstituer l'histoire avec vivacité, de transmettre les effets de l'histoire à la manière dont ils sont perçus à travers la narration même d'un témoin. Joshua Charlson soutient que : « rather than simply denying any weight to history, such works [as MAUS] hold in unresolved tension a self-conscious formal reflection of the textual aspects of history and a fidelity to historical knowledge »<sup>23</sup>.

<sup>22</sup> Art Spiegelman, *Maus, A Survivor's Tale, Vol I, op. cit.*, p. 155.

<sup>23</sup> Joshua L. Charlson, « Framing the Past: Postmodernism and the Making of Reflective Memory in Art





Il nous faut, à cet instant, souligner que dans les bandes dessinées sont utilisés plusieurs types d'ellipse, tout comme d'ailleurs dans *MAUS*. Scott McCloud, alors qu'il analyse le vocabulaire de la bande dessinée, se réfère au terme d'*icône*, qui désigne « n'importe quelle image utilisée pour représenter une personne, un endroit, une chose ou une idée »<sup>24</sup>. Il prolonge son propos en examinant les icônes figuratives et en démontrant qu'y compris devant une icône qui se constitue d'un simple cercle contenant à l'intérieur deux points et une ligne, les lecteurs « voient » un visage. Selon lui, ils ne peuvent s'empêcher de voir un visage, parce que « [...] [leur] cerveau ne [...] [leur] laisse pas le choix ! »<sup>25</sup>. Ce processus mental doit aussi, toujours selon lui, être considéré comme une ellipse<sup>26</sup>. Le créateur dessine les lignes et le lecteur les transforme en une forme, en un visage, en un objet.

Le texte, de plus, remplit ce processus, qui livre alors une indication aux lecteurs leur permettant d'interpréter des ellipses. Le texte « informe » le lecteur de ce qui se passe dans les cases, du discours, des paroles ou même des bruits entendus dans chaque scène. Le texte, qui peut apparaître

---

Spiegelman's *Maus* », *Bookrags literature criticism*, 24 avril 2010, <http://www.bookrags.com/criticism/maus-a-survivor-as-tale-i-my-father--crit-13/> [Trad. : au lieu de dénier toute importance à l'histoire, de telles œuvres [comme *MAUS*] maintenir une tension irrésolue une réflexion formelle consciente des aspects textuels de l'histoire et d'une fidélité à la connaissance historique.]

<sup>24</sup> Scott McCloud, *op. cit.*, p. 35.

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 39.

<sup>26</sup> *Ibid.*, p. 72.

dans des cartouches ou des pavés (textes « récitatif »<sup>27</sup>, informatif, narratif, etc.), dans des bulles (discours) ou même directement s'inscrire dans les cases en dehors des bulles (bruits), ce texte, d'après Thierry Groensteen « [...] assure la continuité narrative et la transition entre les sujets abordés »<sup>28</sup>.



Un exemple : la scène dans *MAUS* où Vladek, alors qu'il se trouvait à Dachau, s'aperçoit qu'il a attrapé le Typhus, une maladie qui a tué des milliers de détenus. Vladek, marche sur les cadavres des morts, dans une scène marquée par le désespoir et la terreur, à un moment où il est lui-même un homme mourant<sup>29</sup>. Examinons le dessin. Pas trop compliqué ou descriptif : le créateur utilise des icônes élémentaires - un corps déstabilisé, une tête baissée, les mains qui touchent le ventre - pour transmettre l'expérience de la maladie, de la souffrance et de l'agonie. Des murs sombres et

<sup>27</sup> Thierry Groensteen, *op. cit.*, p. 34.

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 38.

<sup>29</sup> Art Spiegelman, *Maus, A Survivor's Tale, vol. I, op. cit.*, p. 95.

quelques parties de corps humains et de visages, ici et là jonchant le sol, remplissent la scène. Le choc est transmis au moyen de dessins simples, accompagnés d'un texte qui explique. La représentation du trauma n'investit pas le champ de la page, mais prend place dans un « endroit » qui se situe entre la page et le lecteur, requérant la participation de ce « processus mental » entre le lecteur et l'œuvre, qui fait que les lecteurs ne peuvent s'empêcher de voir des formes humaines, des corps, de l'histoire humaine, là où il y a de simples lignes reliées les unes aux autres, en seulement quatre cases. L'économie du langage de la bande dessinée offre à Spiegelman la possibilité de transmettre une scène dure et choquante en seulement quatre cases, processus qui est rendu possible par la « participation mentale » des lecteurs.

Selon Ernst Gombrich, entre le lecteur d'une histoire en images et l'écrivain qui l'a créée, s'établit une relation de compréhension : les lecteurs comprennent et reconnaissent aisément la forme d'un visage, même s'il n'est constitué que de lignes simplistes, sans les détails nécessairement requis, par exemple, par la peinture classique : « l'artiste qui se sert ainsi d'abréviations stylistiques peut toujours compter sur le spectateur pour compléter les éléments manquants »<sup>30</sup>. Thierry Groensteen fait observer, pour sa part, qu'en ce qui concerne le mélange du récit et de l'image, de la narration et du langage particulier de la bande dessinée, « la bande dessinée utilise pour communiquer un langage qui repose sur l'expérience visuelle commune au créateur et à son public. Et le lecteur moderne possède une compréhension tout aussi aisée du mélange texte-image que du traditionnel décryptage de texte »<sup>31</sup>. Les lecteurs disposent alors, en général, de la capacité d'accepter, de comprendre et d'élaborer les dessins « simplistes » de la bande dessinée, le type particulier de narration qu'elle implique à travers le texte et l'image et enfin de deviner et de « compléter » les éléments manquants.

Revenons à *MAUS*. Plusieurs critiques l'ont qualifié d'œuvre postmoderne par excellence. Le choix du médium, celui de la bande dessinée, a été envisagé, de ce point de vue, comme l'expression d'un jeu esthétique postmoderne. Le mélange de deux mondes qui n'entretenaient aucun rapport entre eux, à savoir la bande dessinée et le témoignage sur la Shoah, pourrait ainsi s'expliquer comme la marque d'un avant-gardisme esthétique postmoderne. Le déploiement du temps en espace, élément constitutif de la narration de la bande dessinée, semblait renforcer cette appréciation<sup>32</sup>. Pourtant, selon nous, le choix de Spiegelman est un choix de représentation. Andreas Huyssen a soutenu, à propos de la forme animale dans *MAUS*, que l'on était en présence d'une tentative de mimesis adornienne de la réalité des camps. Adhérant à ce raisonnement, nous pensons que le choix du médium et la mise en valeur de son langage par Spiegelman, ne constituent pas un *trick* postmoderne sans sens aucun, mais bien au contraire, un effort visant à produire un sens, à transmettre la réalité des camps, et à penser sur elle.

L'expérience d'Auschwitz, comme nous l'avons déjà vu, est une expérience fragmentée, le témoignage sur les camps est un témoignage plein de lacunes. Il en va de même s'agissant, cette fois, du témoignage de Vladek. En plus, l'effort produit par la nouvelle génération, celle du fils, de compréhension et d'aperception de ce témoignage est, lui aussi, irrémédiablement confronté à ces lacunes, comme Spiegelman le démontre partout dans son œuvre. Cependant, le langage de la bande dessinée, selon nous, constitue bien ce champ fertile capable de les intégrer dans la narration, de telle sorte qu'au lieu d'empêcher la représentation, la transmission, il les favorise. L'ellipse, les espaces vides entre les cases, qui incitent les lecteurs, automatiquement, à participer mentalement à la reconstruction de l'histoire racontée, permettent, jusqu'à un certain point, de surmonter les

---

<sup>30</sup> Ernst Hans Gombrich, « L'expérimentation dans le domaine de la caricature », *L'art et l'illusion : psychologie de la représentation picturale*, Paris, Phaidon, 2002, p. 286.

<sup>31</sup> Thierry Groensteen, *op. cit.*, p. 9.

<sup>32</sup> Pour une analyse des notions du temps et de l'espace à l'ère postmoderniste, voir Jameson Fredric, *Le postmodernisme : ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Éditions des Beaux Arts de Paris, 2007.

impasses « classiques » auxquelles ces derniers sont confrontés dans les témoignages sur la Shoah. La tension dialectique, omniprésente dans la bande dessinée, c'est-à-dire ce triangle entre le regard du lecteur, les images et le récit, et le produit de ce processus qui se forme dans un espace entre le regard et la narration, stimule et remet en fonction des « compétences » représentatives des lecteurs, qui, invoquées par un tout autre médium, s'avèreraient impuissantes face à l'expérience extrême racontée.

On est ici en présence d'une sorte d'abstraction sur le témoignage, sans, pourtant, que celle-ci ne parvienne à éloigner le lecteur de ce qui se passe dans l'histoire, sans que celle-ci ne parvienne à éloigner la vérité afin de la rendre plus « lisible ». Au contraire, Spiegelman, en exploitant cette « expérience commune » entre lui et les lecteurs et leur « compréhension [...] aisée du mélange texte-image » qui leur permet de « décrypter » les séquences de *MAUS* et de suivre l'histoire de Vladek, contourne les difficultés « traditionnelles » liées à l'absence de moyens permettant de narrer, d'une part, ou de percevoir, de l'autre, une telle histoire. Là où le texte ne peut plus décrire surgit l'image. Là où l'image échoue à représenter surgit le texte. Et là où l'absence, le silence, les lacunes du témoignage extrême s'imposent, surgit le langage de la bande dessinée, fondé sur l'ellipse, autorisant ainsi leur intégration dans la narration. Sans désorganiser ou interrompre la production du sens.

Nous avons déjà dit que Spiegelman n'a pas essayé d'altérer la vérité du témoignage. Au contraire, s'il a opté en faveur de la bande dessinée, c'était pour pouvoir percer l'« indicibilité » des événements mais aussi les « défenses » des lecteurs et approcher cette vérité, permettant ainsi aux lecteurs de l'approcher aussi. Ce constat vaut aussi pour la - très traditionnelle, d'ailleurs, dans le milieu de la bande dessinée - forme animale. Andreas Huyssen a soutenu, par ailleurs, qu'il s'agit d'une *approche mimétique* :

*The use of mice and cats is thus not simply an avantgardist distancing device in order to give the reader a fresh, critical, perhaps even « transgressive » view of the Holocaust intended to attack the various pieties and official memorializations that have covered it discursively. [...] It is actually a strategy of another kind of mimetic approximation: getting past the cipher to the people and their experience<sup>33</sup>.*

Si les nazis, là où il y avait des êtres humains, voyaient des vermines, dans *MAUS*, là où il y a des animaux, les lecteurs voient des personnes. Spiegelman lui-même l'explique : « You can't help when you're reading to try to erase those animals. You go back, saying: no, no, that's a person, and that's a person there, and they're in the same room together, and why do you see them as somehow a different species? And, obviously, they can't be and aren't, and there's this residual problem you're always left with »<sup>34</sup>. Joshua Brown ajoute : «When you read *Maus*, you don't tend to identify the

---

<sup>33</sup> Andreas Huyssen, « Of Mice and Mimesis: Reading Spiegelman with Adorno », *Bookrags literature criticism*, 24 avril 2010, [http://www.bookrags.com/criticism/maus-a-survivor-as-tale-i-my-father--crit\\_10/](http://www.bookrags.com/criticism/maus-a-survivor-as-tale-i-my-father--crit_10/) [Trad. : *L'utilisation de souris et de chats n'est donc pas simplement un dispositif de distanciation avant-gardiste ayant pour but de donner au lecteur une vue de l'Holocauste qui soit neuve, critique, et peut-être même « transgressive », dans l'intention d'attaquer les différentes piétés et mémorialisations officielles qui l'ont couvert discursivement. [...] Il s'agit en fait d'une stratégie d'un autre genre visant le rapprochement mimétique: aller au-delà des chiffres, pour les gens et leur expérience.*]

<sup>34</sup> Art Spiegelman, cité dans Brown, Joshua, « Of Mice and Memory », *Oral history review*, autumn 1988, reproduit in Prof. Marcuse's Hist 33d Website, [en ligne], 22 février 2010, <http://www.history.ucsb.edu/faculty/marcuse/classes/33d/33dTextes/maus/JBrownMiceMemoryOHR1988.htm>, dans chapitre III. [Trad. : *Vous n'aidez pas quand vous lisez en essayant d'effacer ces animaux. Vous y retournez en disant : non, non, c'est une personne, c'est une personne là-bas, et ils sont dans la même pièce, et pourquoi les voyez-vous en quelque sorte comme une espèce différente ? Et, évidemment, ils ne peuvent être et ne sont pas, et il y a ce problème résiduel qui fait que vous êtes toujours à leur gauche.*]

characters as animals. You decipher human beings, and then the metaphor takes hold. You are disrupted, upset. That is the effect Spiegelman hoped for »<sup>35</sup>.

La scène, dans *MAUS*, où Vladek et sa femme Anja, qui cherchent à se cacher des Allemands se réfugient dans une cave où ils croisent des rats, de vraies souris, constitue un parfait exemple de cette métaphore<sup>36</sup>. L'effet de cette scène est caractéristique de la perception de la forme animale par les lecteurs : on ne trouve pas étrange que Vladek et Anja, qui sont représentés comme des souris, rencontrent de vrais rats dans la cave. Parce qu'il est clair, en réalité, qu'ils sont des êtres humains, des personnes, soumises à des conditions extrêmes. Le fait de voir, dans les pages de *MAUS*, de vraies souris à côté des Juifs-souris rend la métaphore encore plus efficace. Vladek et Anja, représentés comme des souris, n'en sont cependant pas : ce sont des gens comme nous qui subissent la réalité extrême de la Shoah.



L'effet suscité par la forme animale influe aussi sur l'approche des lecteurs sur l'histoire de la Shoah. Là, Spiegelman se livre, encore une fois, à un exercice de subversion de l'idéologie nazie, en représentant simultanément, non seulement les distinctions entre les « races » qui ordonnaient, bien évidemment, la structure des camps, mais, en plus, la dépersonnalisation, la déshumanisation imposées aux détenus par le système totalitaire dans lequel ils vivaient. Tzvetan Todorov explique :

*« Le but du système était la dépersonnalisation », affirme Bettelheim : en fait non, c'est là un moyen pour transformer les individus en ingrédients d'un projet qui les transcende. Mais il est vrai que ce moyen est omniprésent, et que les camps sont le lieu où il triomphe. Beaucoup plus que tous les instincts sadiques ou primitifs, c'est la dépersonnalisation de*

<sup>35</sup> Joshua Brown, *op. cit.*, dans chapitre III. [Trad. : *Quand vous lisez Maus, vous n'avez pas tendance à identifier les personnages comme des animaux. Vous les déchiffrez comme des êtres humains, puis la métaphore s'installe. Vous êtes perturbé, bouleversé. C'est l'effet espéré par Spiegelman.*]

<sup>36</sup> Art Spiegelman, *Maus, A Survivor's Tale*, vol. I, *op. cit.*, p. 147.

*l'autre et de soi qui est responsable du mal totalitaire [...] Les individus [...] ne sont plus vraiment considérés comme appartenant à l'espèce humaine*<sup>37</sup>.

Les souris et les chats. Tout cela explique que dans *MAUS*, la forme animale s'applique à tous. Il s'agit là d'un élément supplémentaire qui démontre - s'il en était besoin - que Spiegelman ne réaffirme pas l'idéologie nazie, mais révèle ses résultats et explique les raisons qui l'ont amenée à dominer en Europe. Bourreaux, victimes, « neutres » (les gens d'aujourd'hui) et « sauveurs » (les Américains), sont tous présentés comme des espèces animales, incluses dans un système qui fait perdre son sens à la forme humaine. Robert Antelme, parlant d'un ancien détenu politique, prisonnier des camps durant plusieurs années, dit : « Mais tout se passait comme si rien de ce qui pouvait arriver d'imaginable à un homme n'était plus susceptible de provoquer en lui ni pitié ni admiration, ni dégoût ni indignation ; comme si la forme humaine n'était plus susceptible de l'émouvoir »<sup>38</sup>. Spiegelman, lui, a essayé de déchirer ce voile d'apathie face à la forme humaine, en utilisant la forme animale, en renversant l'idéologie hitlérienne, en « contraignant » les lecteurs à remplacer ces « petits animaux » qui apparaissent dans *MAUS* par de vraies personnes.

Car, pour Art Spiegelman, la forme animale n'est pas un choix imposé par la réalité des camps, mais un choix qui lui est propre permettant d'approcher celle-ci. La métaphore des animaux ne constitue pas un but en soi ou encore un jeu esthétique, mais contient un sens, un sens politique, historique et social. Il s'agit d'un moyen expliquant et transmettant l'histoire et non d'un jeu artistique « inspiré » de l'histoire de la Shoah. Art Spiegelman explique tout ça, en commentant le film de Roberto Benigni, *La vie est belle* :

*And one of the many unintended consequences of MAUS were things like the Benigni film, LIFE IS BEAUTIFUL, which I was appalled by, but I was told it was inspired directly by Benigni reading MAUS. And I think that people have misunderstood certain aspects of the book although it's been widely embraced... So that on the one hand, it's as if I've turned the genocide and the events of World War Two into a metaphor, and actually that's what LIFE IS BEAUTIFUL does, for instance. LIFE IS BEAUTIFUL says, I guess the message of that film was something like, if you can keep your sense of humor you can even survive a bumper. And the Holocaust is just a metaphor for a bumper*<sup>39</sup>.

*[...] And what I was involved in was using a metaphor to get at something you couldn't get at easily. So I was trying to get back at the events, not using the events to get toward a metaphor*<sup>40</sup>.

Revenons à la question du dessin : de surcroît, et contrairement à ce que l'on avait pu observer dans une œuvre antérieure du créateur - une première et brève histoire basée sur le témoignage de Vladek, également titrée « Maus » - publiée en 1972, dans *MAUS* le dessin est simpliste, pas trop

<sup>37</sup> Tzvetan Todorov, *Face à l'extrême*, Paris, Seuil, 1994, p. 173.

<sup>38</sup> Robert Antelme, *L'espèce humaine*, Paris, Gallimard, 2009.

<sup>39</sup> [Trad. : *Et l'une des nombreuses conséquences involontaires de MAUS étaient des choses comme le film de Benigni, LA VIE EST BELLE, qui m'a consterné, mais on m'a dit que Benigni a été directement inspiré par la lecture de MAUS. Et je pense que les gens ont mal compris certains aspects de l'ouvrage même s'il a été largement adopté ... Alors que d'une part, c'est comme si j'avais tourné le génocide et les événements de la Seconde Guerre mondiale en une métaphore, alors qu'en fait c'est ce que LA VIE EST BELLE fait, par exemple. Je crois que le message de LA VIE EST BELLE dit sans doute que si vous parvenez à garder votre sens de l'humour vous pouvez survivre à une infortune. Et l'Holocauste est juste une métaphore pour une infortune.*]

<sup>40</sup> Art Spiegelman, interview de Rafael Pi Roman, « Healing Images », *New York Voices* [en ligne], 10 mai 2010, <http://www.thirteen.org/nyvoices/transcripts/spiegelman.html> [Trad. : *Et ce dans quoi j'étais impliqué était l'usage d'une métaphore pour obtenir quelque chose que vous ne pouviez obtenir facilement. J'ai donc essayé de revenir sur les événements, et non pas d'utiliser les événements pour obtenir une métaphore.*]

détaillé et non réaliste. Et, contrairement aussi à l'option privilégiée dans le « Maus » de 1972 et, en règle générale et ordinairement, dans les processus de création de bandes dessinées<sup>41</sup>, Spiegelman a opté pour un dessin à l'échelle 1-1 sur les pages présentées aux lecteurs. Le résultat, c'est un dessin qui ne s'impose pas aux lecteurs, un dessin moins détaillé, moins dominant, qui rejoint sa forme finale grâce à la collaboration des lecteurs et grâce aux qualités de représentation de leurs imaginations. Un dessin simple, facile à contempler dans son ensemble et qui ne réclamait pas des lecteurs qu'ils prennent conscience, simultanément, d'une quantité excessive de détails et d'informations visuelles. Un dessin plus intime, qui ressemble plus à un journal personnel, à un témoignage, qu'à une œuvre qui serait le produit d'un état de perfection artistique supérieur. Selon Brown :

*[...] through careful observation of comics (his loft apartment contains one of the largest collections of comic art I've seen) and through « progressive self-revision », to use Michael Baxandall's phrase, in rough sketch after rough sketch of Maus's images, Spiegelman sought to reduce the gap between words and pictures. « I didn't want people to get too interested in the drawings. I wanted them to be there, but the story operates somewhere else. It operates somewhere between the words and the idea that's in the pictures and in the movement between the pictures, which is the essence of what happens in a comic. So, by not focusing you too hard on these people you're forced back into your role as reader rather than looker »<sup>42</sup>.*

Parmi les autres différences perceptibles entre les deux MAUS, il y a celle qui affecte les visages des personnages. Dans l'histoire de 1972, les visages des souris et des chats sont investis d'expressions, de caractéristiques diverses tandis que leurs traits sont représentés de manière détaillée. Dans le MAUS « contemporain », les visages sont, au contraire, plus abstraits, les expressions moins explicites, les traits moins détaillés. Spiegelman s'appuie alors sur les qualités représentatives de la bande dessinée les plus essentielles pour dessiner les visages. Pas d'expressionnisme pictural, mais seulement l'utilisation de traits élémentaires. Dans le « Maus » de 1972, les visages étaient « pleins » des informations expressives, ici, ils sont presque « vides ». Joshua Brown souligne à ce propos :

*As with the size of the panels, there is a uniformity of characterization throughout: the mice are not particularly individualized by expression or facial appearance. Other than distinctive clothing and different linguistic constructions in the captions, individual expressiveness is rendered through imaginative use of gestures and simple comicbook symbols for emotions<sup>43</sup>.*

---

<sup>41</sup> D'habitude, les créateurs de bandes dessinées adoptent l'échelle 2 : 1 sur les pages publiées et finalement présentées aux lecteurs.

<sup>42</sup> Joshua Brown, *op. cit.*, dans chapitre II. [Trad. : [...] par l'observation attentive de la bande dessinée (son loft contient l'une des plus grandes collections de bandes dessinées que j'aie vues) et par une « auto-révision progressiste », pour reprendre l'expression de Michael Baxandall, esquisse après esquisse, d'images de Maus, Spiegelman a cherché à réduire l'écart entre les mots et les images. « Je ne voulais pas que les gens soient trop intéressés par les dessins. Je voulais qu'ils soient là, mais l'histoire fonctionne ailleurs. Elle fonctionne quelque part entre les mots et l'idée que, dans les images et le mouvement entre les images, se trouve l'essence même de ce qui se passe dans une bande dessinée. Ainsi, en ne se focalisant pas trop fort sur ces gens vous êtes forcé de revenir à votre rôle de lecteur plutôt que de spectateur.]

<sup>43</sup> Art Spiegelman, cité dans Joshua Brown, *op. cit.* [Trad. : Comme pour la taille des vignettes, il existe une uniformité de caractérisation qui les traverse : les souris ne sont pas particulièrement individualisées par leur expression ou leur apparence faciale. Autres que les vêtements distinctifs et les différentes constructions linguistiques dans les légendes, l'expressivité individuelle est rendue par un usage créatif des gestes et, pour les émotions, par de simples symboles de Comicbook.]

Spiegelman s'est lui-même expliqué à ce sujet :

*One analogy I've used before is that these faces are a little bit like Little Orphan Annie's eyes<sup>44</sup>. If you look at those blank disks you see a lot of expression, but it's taking place somewhere other than on that piece of paper. And by keeping the faces relatively blank, relatively similar to each other, you end up entering into and participating more in bringing this thing to life as a reader. In that sense it's a little more like reading<sup>45</sup>.*

Une expression se révélant donc à travers le minimalisme, l'abstraction et l'absence. Nous voilà revenus à la question de la lacune et du contenu impossible à raconter et à représenter des témoignages de la Shoah. Telle est l'une des stratégies que Spiegelman a entendu privilégier pour faire face à l'indicible, à l'impossibilité de la représentation. Les visages similaires et « blancs » des personnages de *MAUS*, des personnages plongés au milieu du désastre, de l'extrême et de l'inénarrable, s'animent dans un espace qui se situe au-dehors des pages, entre l'histoire, le regard des lecteurs et leurs imaginations respectives. Georg Simmel, évoquant les œuvres d'art de la peinture, a affirmé qu'en regardant de près un visage humain dans un tableau, nous perdons notre lucidité et devenons alors comme « prisonniers », du fait du processus de contemplation et d'imagination, du fait des caractéristiques familières de ce visage<sup>46</sup>. Simmel, bien évidemment, se référait à ces œuvres mimétiques où les visages humains tendent à être identiques aux visages humains réels. Un visage abstrait, cependant, au lieu d'« emprisonner » l'œil du lecteur réclame de participer au processus qui va achever de le transformer en visage réel. Le lecteur ne demeure pas passif face aux informations qui lui sont transmises. Au contraire, le voilà impliqué dans un processus actif, où le sens ne peut se construire qu'avec son aide. Les personnages de *MAUS* participent à une histoire extrême où le réalisme, les détails, la précision, etc., perdent, comme nous l'avons déjà souligné, leur sens. Dès lors, Spiegelman, en mobilisant l'abstraction pour stimuler l'imagination des lecteurs, s'essaie à reconstruire, avec leur participation, certains fragments de ce sens perdu ou peut-être, d'en produire un nouveau.

La bande dessinée alors, et les possibilités d'expression et de représentation qu'elle offre, ont permis à Spiegelman, de transmettre le témoignage de son père aux lecteurs contemporains, d'une façon telle qu'elle a également transmis les tensions et les sens attachés à cette expérience extrême. Fredric Jameson soutient que le polar et la science-fiction sont des genres (de littérature de masse, comme l'est d'ailleurs la bande dessinée) susceptibles de gérer les sens, les questions et les problèmes contemporains et de les mettre au contact des lecteurs. Bien qu'évoquant des choses « lointaines », « étranges » et « inhabituelles », ils parlent, en réalité, de notre vie, de notre société, de notre monde. Bien qu'ils ne puissent être aucunement confondus avec le projet de la « grande littérature » du passé, ces genres sont les seuls, de nos jours, selon Jameson, capables de nous remettre en contact, d'une façon dialectique, avec l'histoire. Oserons-nous, ici, dire qu'il est bien question de cela pour la bande dessinée, et surtout pour *MAUS* ? Dans *MAUS*, Spiegelman relie les lecteurs contemporains à la réalité de la Deuxième Guerre mondiale et des camps. Il cherche et ranime les liens historiques entre le passé de la Shoah et la génération moderne dont il fait partie.

---

<sup>44</sup> *Little Orphan Annie* est un *comic strip* créé par Harold Gray. Il paraît pour la première fois le 5 août 1924 dans le *New York Daily News* et depuis compte parmi les plus grands classiques de la bande dessinée américaine. Les yeux d'Annie étaient souvent dessinés complètement blancs par Gray.

<sup>45</sup> Art Spiegelman, cité dans Brown, Joshua, *op. cit.* [Trad. : *Une analogie que j'ai utilisée auparavant montre que ces visages sont un peu comme ceux de Little Orphan Annie's eyes. Si vous regardez ces disques vierges vous y voyez bien des expressions, mais cela se passe ailleurs que sur ce morceau de papier. Et en gardant les visages relativement vierges, relativement semblables les uns aux autres, on finit par entrer dedans en amenant cette chose, en tant que lecteur, à la vie. En ce sens, c'est un peu plus que de la lecture.*]

<sup>46</sup> Georg Simmel, « Philosophie du paysage », *La tragédie de la culture et autres essais*, Marseille, Rivages, 1988.



Afin de raconter le témoignage de son père et les efforts qui ont été les siens dans sa quête de production d'un sens de ce témoignage, il s'appuie sur le langage de la bande dessinée – ellipse, abstraction, forme animale. Plusieurs critiques ont décrit *MAUS* comme bouleversant, intense et choquant. Peut-être est-ce parce qu'avec *MAUS* les lecteurs réussissent *vraiment* à lire un témoignage sur la Shoah tel qu'il est. La bande dessinée leur offre des moyens alternatifs d'approcher l'« indicible » et en même temps, perce leurs « défenses » face à l'extrême et face à l'histoire humaine. *MAUS* surgit du monde « infantile » de la bande dessinée, des marges de la production culturelle, et nous invite, une nouvelle fois, à entrer en relation avec le passé et le vécu terrifiants d'Auschwitz.

Traduction, en notes, des citations anglaises : Daniel Weysow