



HAL
open science

Les dieux dans le présent, le voyage dans le temps dans Pax Romana!

Blaise Pichon

► **To cite this version:**

Blaise Pichon. Les dieux dans le présent, le voyage dans le temps dans Pax Romana!. Derrière le mur et par-delà les mers. Le récit de voyage, un mode de narration privilégié dans la bande-dessinée historique (de l'Antiquité à la Renaissance), Alice Bourgois; Justine Breton; Anne-Sophie De Franceschi, Jun 2019, Amiens, France. pp.143-149. halshs-04673632

HAL Id: halshs-04673632

<https://shs.hal.science/halshs-04673632v1>

Submitted on 27 Jan 2025

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Derrière le mur et par-delà les mers
Le récit de voyage, un mode de narration privilégié
dans la bande dessinée historique
(Moyen Âge-Renaissance)

Textes recueillis par
Alice Bourgois, Justine Breton
et Anne-Sophie De Franceschi



REVUE DU NORD

Hors série. Collection Histoire N° 43,
2022.

Université de Lille

LES DIEUX DANS LE PRÉSENT,
LE VOYAGE DANS LE TEMPS DANS
PAX ROMANA !

BLAISE PICHON

Ce témoignage de l'historien Blaise Pichon, ayant lui-même contribué au scénario de la bande dessinée historique à visée pédagogique intitulée Pax Romana!, met en évidence la richesse du croisement des disciplines et des fonctions dans le cadre de la vulgarisation et de la transmission du savoir historique. Ce texte constitue un compte rendu de l'intervention de Blaise Pichon¹ lors de la journée d'études « Derrière le mur et par-delà les mers » (2019).

Pax Romana!, troisième volume de l'*Histoire dessinée de la France*, est consacrée à la période qui s'étend du milieu du 1^{er} siècle avant notre ère au milieu du 5^e siècle après notre ère², soit un demi-millénaire. Il s'agit de la plus longue amplitude chronologique couverte parmi les volumes actuellement publiés³ et qui constitueront à terme la collection.

Les consignes éditoriales de la collection recommandant plutôt un récit dessiné unique que plusieurs histoires courtes, il nous fallait trouver un fil directeur narratif qui ne pouvait être un unique personnage historique,

1. — Un enregistrement vidéo de cette communication, réalisé en 2019, est également disponible en ligne : webtv.u-picardie.fr/watch_video.php?v=G697AWRWKKWO (consulté le 18 février 2021).

2. — B. PICHON et J. POURQUIÉ, *Pax Romana!*, Paris, Éditions La Découverte, 2018.

3. — Volumes 2 à 20 de l'*Histoire dessinée de la France*. En effet, le volume 1 (S. VENAYRE et E. DAVODEAU, *La balade nationale*, Paris, Éditions La Découverte, 2017), qui introduit la collection, ne s'inscrit pas dans ce déroulement chronologique.

notamment du fait de la longue durée de la période à aborder. Après quelques tâtonnements, Jeff Pourquié, dessinateur de la bande dessinée, et moi-même, avons opté pour un récit dont le fil directeur serait constitué par les dieux gaulois et romains, et dont le personnage principal serait un double de l'auteur-historien. Outre l'intérêt historique évident de ce fil directeur – aborder la question de la romanisation par l'entrée des pratiques culturelles –, les dieux permettent le recours à la *fantasy*, qui intervient notamment par le biais du voyage dans le temps du personnage de l'historien et des dieux. Quant au recours au personnage de l'historien d'aujourd'hui, il permet de donner une profondeur historiographique au récit, qui met aussi en scène les écritures de l'histoire.

Pourquoi voyager dans le temps ?

Les voyages

Alors que le récit se développe sur 110 planches, le voyage dans le temps intervient à sept reprises, ce qui peut paraître beaucoup, mais se révèle pertinent pour pouvoir balayer cinq siècles. Les arrêts temporels sont parfois clairement situés :

- Dans un premier temps, dans les pages 16 à 21, l'historien est transporté de 2016, date de création du scénario de la bande dessinée (publiée deux ans plus tard), à l'an 177.
- Puis, page 23, l'historien est transporté de 177 à 12 av. J.-C.
- Page 36, il est déplacé de 12 av. J.-C à un moment indéterminé du Haut-Empire.
- Page 64, ce sont les dieux qui effectuent un déplacement temporel, depuis ce moment indéterminé jusqu'à 21.
- À son tour, page 83, l'historien est transporté du Haut-Empire à 177.
- Enfin, pages 85 à 108, l'historien voyage finalement de 177 à 2017 – le temps de création de la bande dessinée évoluant lui aussi –, tandis que le retour des dieux depuis l'an 21 n'est pas mis en scène.

Deux moments constituent les pivots de ces voyages : d'une part le présent, et d'autre part l'exécution des « martyrs de Lyon » en 177. Le choix de ce second moment est lié à notre volonté d'intégrer au récit l'idée d'histoire contrefactuelle, les dieux gaulois et romains pensant – faussement, ce qui révèle finalement leur faillibilité – que cet épisode de 177 avait joué un rôle décisif dans le passage des Gaulois du polythéisme au monothéisme chrétien et souhaitant modifier la trame des événements. De plus, les dieux lisent l'épisode de 177 à travers le prisme des oppositions au pouvoir central qui se sont manifestées dans les Gaules au cours du Haut-Empire et cherchent donc

à modifier le cours de ces événements antérieurs – ce qui, d’un point de vue narratif, permet de justifier les autres déplacements dans le temps et donc la découverte d’autres moments de l’histoire.

Ces deux moments qui ponctuent les voyages temporels ne sont toutefois pas les seuls à être évoqués dans le récit. Certains épisodes sont racontés par l’historien, sans qu’il se déplace dans le temps pour y assister, par le biais d’autres procédés narratifs⁴. Le personnage de l’historien joue ainsi parfaitement son rôle de chercheur mais aussi de transmetteur d’un savoir historique.

Les dieux et le temps

Par un choix scénaristique, les dieux gaulois et romains sont aussi affectés par le passage du temps, mais d’une manière originale, puisqu’ils ne vieillissent pas physiquement. L’ouverture du récit, dans les premières pages de la bande dessinée⁵, montre par exemple un Jupiter déprimé et clochardisé, en décalage total avec le monde où il se trouve. Afin d’illustrer les liens entre divinités gauloises et divinités romaines, Jupiter est mis en scène sous une forme double, puisqu’il a physiquement absorbé son alter ego gaulois Taranis. Cette double nature, plus ou moins refoulée, mais essentielle pour le processus narratif, accroît sa perturbation. C’est ce phénomène de décalage, plutôt que le simple écoulement du temps, qui imprime sa marque sur Jupiter.

Le passage du temps depuis l’Antiquité est aussi rendu visible par la tenue – le « look » – des dieux. Jupiter prend ainsi l’apparence d’un rocker vieillissant, tandis qu’Epona rappelle certaines héroïnes de mangas. Ces tenues ne varient pas en fonction du positionnement temporel des dieux et ne correspondent volontairement jamais à l’aspect sous lequel les dieux furent représentés dans l’Antiquité. Pour que le lecteur se repère facilement dans ces voyages nombreux, le déplacement dans le temps n’affecte jamais, de manière générale, l’apparence ou le vêtement des personnages, qu’il s’agisse des dieux ou de l’historien.

Par ailleurs, les dieux disposent aussi d’une place hors du temps – un non-temps, pourrait-on dire –, dans laquelle l’historien est envoyé à deux reprises, et qui constitue une sorte de sas entre le présent et l’Antiquité.

En revanche, l’action des dieux sur la trame des événements se révèle chaque fois inefficace. Si les dieux peuvent se déplacer dans le cours du temps, ils n’ont pas le pouvoir de le remodeler. Le procédé du *deus ex*

4. — Par exemple lorsque l’Antiquité tardive est évoquée, B. PICHON et J. POURQUIÉ, *Pax Romana*!, p. 87-103.

5. — *Ibid.*, p. 1-30.

machina est ici plutôt décalé, du fait de l'impuissance des dieux. Epona finit d'ailleurs par reconnaître cette incapacité en évoquant l'impossibilité pour les hommes d'échapper à leur *fatum*, c'est-à-dire leur destin⁶.

Voyages temporels/voyages spatiaux

Comment intervient le voyage temporel?

Le voyage temporel est en premier lieu mis en œuvre par Jupiter/Taranis, sous l'emprise de la colère⁷. L'instrument du voyage est d'abord la foudre, que Jupiter, comme Taranis, peut déclencher. Le retour final vers l'actuel est mis en scène de la même manière⁸, si ce n'est que Taranis déclenche la foudre sciemment et sereinement, sans colère, marquant ainsi la fin de tous les voyages imbriqués – voyage dans le temps, voyage introspectif de Jupiter qui a fait le deuil de son règne passé et voyage du lecteur dans les pages de l'ouvrage. Mais les autres divinités peuvent mettre en œuvre le déplacement temporel sans avoir recours à la foudre, comme le fait Epona pour extraire l'historien de l'amphithéâtre de Lyon où se déroule l'exécution des chrétiens en 177.

Ce n'est que dans un second temps que l'historien prend conscience que son extraction du présent lui a laissé des séquelles : il peut lui-même, par le toucher et sous le coup d'une émotion, évoluer dans le temps et emmener dans ce déplacement une personne avec qui il maintient un contact physique. Le premier déplacement de ce type⁹ s'opère en deux temps, en passant par la zone de non-temps des dieux. Les déplacements suivants sont représentés de manière plus elliptique. Ils interviennent tous de manière involontaire. En effet, une utilisation consciente et volontaire de cette capacité extraordinaire par l'historien, qui l'envisage sous le coup de l'ivresse, par fanfaronnade¹⁰, serait une manifestation d'*hybris*. Cette référence à l'*hybris* permet d'évoquer un épisode peu et mal connu de la guerre civile de 68-70, celui du soulèvement de Mariccus, qui est accusé par l'historien romain Tacite¹¹ de s'être pris pour un dieu et d'avoir utilisé cet argument pour tenter de prendre le pouvoir dans la cité des Éduens.

Enfin, la trame géométrique du temps est figurée aux pages 21 et 36 pour marquer le déplacement du non-temps des dieux à un point de la trame temporelle de l'histoire de l'humanité.

6. — *Ibid.*, p. 85.

7. — *Ibid.*, p. 15-16 et p. 20.

8. — *Ibid.*, p. 107-108.

9. — *Ibid.*, p. 23-24.

10. — *Ibid.*, p. 76.

11. — TACITE, *Histoires*, II, 61.

Des téléportations

Des déplacements spatiaux interviennent également, en conjonction ou non avec les déplacements temporels. Chaque déplacement temporel s'accompagne d'ailleurs d'un déplacement spatial. Si la majeure partie du récit a pour théâtre Lyon – *Lugdunum* –, capitale fédérale des Gaules au Haut-Empire, certains déplacements temporels transportent l'historien en d'autres lieux, qu'il s'agisse d'un endroit différent de la ville, ou de Vienne – Vienna –, distante de 38 km de Lyon. Lorsque l'historien s'échappe de la rixe qui éclate dans la basilique du *forum* de Vienne¹², il opère une courte téléportation sans déplacement temporel, puisqu'il lui faut de nouveau fuir peu après, ses poursuivants se rapprochant dangereusement.

Les déplacements dans le non-temps des dieux ne sont pas non plus *stricto sensu* temporels. On pourrait même ajouter que ce non-temps est aussi un non-espace, figuré par l'absence de décor dans les cases¹³. C'est un espace de fiction au sein du récit de fiction, dans lequel les dieux sont loïsibles d'introduire des décors de théâtre, à l'image du mini-amphithéâtre de la page 86. Dans ce non-temps, l'historien est aussi doté de ce pouvoir divin, ce qui lui permet de mettre en scène son propre récit de l'Antiquité tardive à l'intention des dieux.

La chute du récit : l'arrivée dans un univers parallèle

Le dernier déplacement temporel, celui qui est censé ramener l'historien à son époque d'origine, se révèle être le plus complexe – comme souvent dans les récits de voyage dans le temps, où ce n'est pas le départ mais le retour qui constitue une difficulté narrative. Le décor façonné par l'historien dans le non-temps des dieux s'effondre, ouvrant une brèche dans cette zone à part, dont on peut imaginer qu'elle disparaît définitivement, illustrant la « fin des dieux », pour reprendre un titre évocateur de William Van Andringa¹⁴. Ce passage permet d'illustrer graphiquement le *topos* de la « chute de l'Empire romain », issu du titre de l'ouvrage bien connu de Gibbon¹⁵.

In fine, grâce à l'aide de Jupiter/Taranis, l'historien « atterrit » dans un univers parallèle peu différent de celui dont il est parti au début du récit, à une période postérieure de quelques mois à celle du début du récit. Là, l'historien est désormais psychothérapeute et porte un autre nom, tandis que

12. — B. PICHON et J. POURQUIÉ, *Pax Romana!*, *op. cit.*, p. 51.

13. — *Ibid.*, p. 17-20, 23-24, 85.

14. — W. VAN ANDRINGA, *La fin des dieux, Gallia*, 71-1, Paris, CNRS éditions, 2014.

15. — E. GIBBON, *The Decline and Fall of the Roman Empire*, 6 volumes, Londres, Strahan and Cadell, 1776-1789.

Jupiter/Taranis entreprend de s'insérer dans la société de 2017. Mais l'historien n'a aucune conscience de cette mutation, ni des voyages qu'il a accomplis en compagnie des dieux.

Comment interpréter cette chute ? On pourrait voir dans le parcours de l'historien au long du récit dessiné une sorte de voyage initiatique qui aboutirait à une transmutation, sous l'effet des déplacements temporels et de la fréquentation des dieux. L'historien a été en contact direct et vivant avec son objet d'étude, peut-être n'a-t-il dès lors plus le courage d'écrire sur l'histoire, ayant pris conscience de l'écart incompressible qui demeure entre les faits tels qu'ils se sont déroulés et l'écho, nécessairement réduit, que nous pouvons en avoir à travers le filtre partiel et déformant des sources historiques actuellement disponibles, quelle que soit la qualité de la réflexion historique du spécialiste.

Le temps hors du voyage temporel

Enfin, la dimension temporelle intervient aussi dans le récit dessiné selon des procédés narratifs plus classiques.

La réminiscence

La réminiscence intervient une seule fois dans la bande dessinée, dans le début du récit, lorsque le personnage de l'historien entre en scène. Elle apparaît à l'occasion d'une rêverie de l'historien, qui se remémore une visite du théâtre de Fourvière à Lyon lors de son enfance, mais aussi l'univers mental de cette visite. Il est ainsi mis en condition pour entrer en contact avec les dieux, qu'il a imaginés depuis longtemps. Lors de la première rencontre entre l'historien et les dieux¹⁶, l'ambiance de cette rêverie liée à la réminiscence est suggérée graphiquement par des formes de couleur.

Les fiches Amphorix

Les « fiches Amphorix », qui viennent s'insérer comme des parenthèses dans le récit dessiné, s'inscrivent aussi dans un décalage temporel, qui concerne cette fois le seul personnage de l'historien. Ces fiches permettent d'apporter une focalisation sur des thématiques qui ne sont pas directement abordées dans le cadre du récit dessiné, et sont clairement séparées du reste des planches par l'utilisation d'un style graphique très différent et aisément reconnaissable. Dans ces planches, et même si le contenu des dites fiches n'est pas directement destiné à un public enfantin, le protagoniste

16. — B. PICHON et J. POURQUIÉ, *Pax Romana!*, *op. cit.*, p. 9-11.

d'Amphorix est l'historien montré dans l'apparence physique qu'il avait lorsqu'il était enfant. Cela permet de suggérer une relation pédagogique entre le personnage d'Amphorix et l'historien enfant, même si elle est mise en scène de manière plutôt humoristique : l'histoire se transmet sur un temps long et accompagne le personnage tout au long de son développement.

Le temps et la chronologie – parfois bousculée – sont donc largement présents dans la trame narrative de *Pax Romana* !, ce qui est somme toute normal pour un ouvrage qui porte sur l'histoire mais rarement sous une forme aussi complexe. Voyage dans le temps, téléportation et arrivée dans un univers parallèle ne sont pas des artifices narratifs usuels pour composer un récit historique. Leur emploi peut paraître à première vue paradoxal dans un ouvrage à vocation documentaire et pédagogique. Mais la pédagogie n'empêche pas la fantaisie – ni la *fantasy* –, pourvu qu'elle permette au lecteur d'apprendre de façon plaisante – en tous cas, nous l'espérons – quelque chose de juste, et de susciter son intérêt tout au long d'un récit dessiné assez ample. Nos choix scénaristiques n'impliquent jamais d'altérer les faits historiques tels qu'ils sont établis par les chercheurs, aucune « réalité alternative », si je peux oser cette expression, n'est proposée au lecteur, ce qui aurait été en contradiction avec nos objectifs. Il s'agit simplement d'une autre façon, dessinée mais non moins sérieuse et pertinente, de transmettre l'histoire.

Mots-clés : histoire ancienne, bande dessinée, Gaule, voyage, fiction.

Table des matières

Derrière le mur et par-delà les mers

Le récit de voyage, un mode de narration privilégié dans la bande dessinée historique

(Moyen Âge-Renaissance)

Alice BOURGOIS, Justine BRETON, Anne-Sophie DE FRANCESCHI, Introduction	7
Fascination romaine. Le monde romain : l'apprentissage classique	
Isabelle HAUTBOUT, Chrétiens barbares dans <i>Apostat</i> et <i>La dernière prophétie</i> . Quels modes narratifs pour faire (re)vivre l'histoire ?	19
Alice BOURGOIS, Les animaux dans les bandes dessinées sur l'Antiquité romaine, pour une approche archéozoologique du neuvième art	35
Greg BLONDIN, Mathieu LAVALLÉE et Gilles PRILAUD, Une bande dessinée comme médium pédagogique et outil de valorisation du patrimoine archéologique samarien : l'exemple de <i>Hagard, enquêteur de l'histoire</i>	61
Valérie MANGIN, <i>Alix</i> , entre réalité et idéal	77
Interlude médiévaliste. Chevauchées médiévales et modernes	
Anne-Sophie DE FRANCESCHI, Dans les pas de Jhen et de Vasco : dialogue du mouvement et de la narration	99
Justine BRETON, <i>Je, François Villon</i> : l'esthétique du voyage dans la transposition en bande dessinée	115
Xavier MALASSAGNE, La vocation pédagogique dans <i>Florida</i> de Jean Dytar	127
Invitation au voyage. Navigation spatio-temporelle	
Blaise PICHON, Les dieux dans le présent, le voyage dans le temps dans <i>Pax Romana</i> !	143
Camille DUPLAA, À travers les âges : rencontre entre l'Antiquité et le Japon dans le Manga	151
Tristan MARTINE, Le voyage temporel dans la bande dessinée médiévaliste	169
Anne-Sophie DE FRANCESCHI et Giani GRANDO, De la Syldavie à Shangri-La. Vaisseaux et voyages dans l'espace de la BD franco-belge	185
Bibliographie	209
Index locorum	219
Index nominum	223
Résumés français, anglais	229
Présentation des auteurs	239
Table des illustrations	243
Table des matières	245

ISSN : 0983-2327

ISBN : 979-10-93095-24-0

Prix : 20 €

