

De Matho à Lone Sloane : la mise en images de Carthage dans la bande dessinée franco-belge.

ISAM MARZOUKI

J'ai découvert Carthage dans la bande dessinée vers 1960 dans une collection dépareillée de l'hebdomadaire belge Spirou où l'on publiait par livraisons hebdomadaires d'une planche *Le Captif de Carthage*, un récit d'aventures historiques de Timour, créé par Sirius. Je me souviens encore de cette lecture d'enfance où « des éléphants affolés échappent à leurs cornacs, se ruent à travers les troupes faisant de terribles ravages¹ » et où Hannibal n'apparaissant que dans trois vignettes, sur les centaines que compte la bande, scelle le sort des esclaves révoltés en déclarant solennellement : « Ce n'est pas le moment de s'amuser. Au travail ! Ils seront châtiés quand nous aurons passé les montagnes »². Je me souviens surtout des vignettes didactiques qui ponctuaient régulièrement le récit, expliquant aux jeunes lecteurs « la disposition des rameurs sur la trirème athénienne »³, « la colonne rostrale de Duilius »⁴, une représentation du « théâtre de la deuxième guerre punique »⁵ ou « une coupe transversale expliquant l'architecture de la prison du Tullianum »⁶, « la différence entre birème et trirème »⁷, entre « bélier »⁸ et « nagre »⁹, etc. Je ne savais pas à cette époque que la lecture de Timour pouvait m'emmener progressivement à l'étude de Flaubert puis à celle de Plutarque et des *Commentaires* de César mais j'étais, en revanche, sujet à un sentiment

¹ *Le Captif de Carthage*, éd. Dupuis, 1959, p. 29.

² *Ibid.* p. 32.

³ *Ibid.* p. 10.

⁴ *Ibid.* p. 14.

⁵ *Ibid.* p. 19.

⁶ *Ibid.* p. 32.

⁷ *Ibid.* p. 13.

⁸ *Ibid.* p. 33.

⁹ *Ibid.* p. 41.

confus d'injustice devant la manière dont les Carthaginois étaient représentés dans cette bande dessinée (sadiques et impitoyables, ils contrastaient nettement avec les Grecs et les Romains, représentés positivement). C'est ce même sentiment qui m'animait devant le spectacle du génocide des Indiens quand j'allais au cinéma voir *Les Cavaliers* ou *Le Massacre de Fort Apache*.

J'ai choisi cet exemple puisé dans mon expérience de lecteur pour mettre l'accent sur deux éléments qui semblent avoir présidé à la représentation de Carthage dans la bande dessinée.

D'abord la fascination que n'a pas manqué d'exercer sur l'esprit des hommes le souvenir de cette civilisation perdue. « *Delenda est Carthago* » et Carthage fut détruite ; mais Carthage, du fait même qu'elle a été rasée et comme refoulée, devait nécessairement se reconstituer et se relever. Les historiens se sont attelés à cette tâche ; les artistes aussi. Les auteurs de bandes dessinées apporteront leur contribution à cette œuvre en *imaginant* Carthage, c'est-à-dire en la mettant en images.

Cette mise en images de Carthage nous est essentiellement parvenue, ensuite, sous un angle particulier correspondant au point de vue occidental ; autrement dit, elle traverse un prisme où le fantasme, l'intertexte et le stéréotype altèrent la représentation et l'éloignent d'une interprétation historisante de la ville et de ses habitants.

Je m'attacherai à l'étude de ce processus qui, partant du modèle historique, passe par différents filtres imaginaires pour aboutir à une représentation iconographique particulière où le substrat historique se révèle à travers l'accumulation de différentes strates de sens.

Après un classement rapide des bandes dessinées franco-belges consacrées à Carthage, j'en étudierai deux, les plus riches et les plus significatives de ce processus : *Le Spectre de Carthage* de Jacques Martin, bande dessinée belge publiée en 1977 et *Salammô* du français Philippe Druillet, composée entre 1981 et 1986.

I- Le didactique et l'imaginaire : Carthage et les Carthaginois dans la bande dessinée

Dans le dossier figurant à la fin de son anthologie *Carthage le rêve en flammes*¹⁰, Claude Aziza répertorie quatorze bandes dessinées con-

¹⁰ Éd. Presses de la Cité, collection « Omnibus », 1992.

crées à Carthage en France et en Belgique. Cette liste est à compléter puisque n'y figurent que les bandes dessinées francophones (les bandes dessinées italiennes restent à répertorier). L'on y relève, de même, une allusion au dieu Moloch dans *Le Tombeau étrusque* de Jacques Martin (1968) sans que *L'Île maudite* ni *La Griffes noire*, autres aventures d'Alix qui se déroulent épisodiquement à Carthage, soient citées. Enfin, deux titres importants sont absents de cette liste : *Le Spectre de Carthage* du même Jacques Martin et la série des 14 albums de Jugurtha¹¹ de Hermann, Jean-Luc Vernel et Franz Drappier, publiés entre 1978 et 1986 par les Éditions du Lombard et dont la première aventure a été traduite et publiée en Tunisie par la Maison Tunisienne de l'Édition en 1981.

On peut partir de ce répertoire pour tenter un classement thématique des bandes dessinées consacrées à Carthage, révélant trois groupes globaux.

D'abord, les bandes dessinées historiques à dominant didactique dans lesquelles un narrateur -sous la forme d'un personnage ou non-représentant adulte du savoir raconte l'histoire à un public réceptif composé d'enfants, doubles des lecteurs supposés. Dans ces bandes dessinées, le discours vulgarisateur et le trait réaliste du dessin miment le discours scolaire. Je rangerai dans cette catégorie *Les Belles Histoires de l'Oncle Paul*, publiées dans *Spirou*, dans lesquelles sont narrés, en 1953, *Les Délices de Capoue* et *La Grandeur d'âme de Régulus* ou, en 1957, *Le Secret d'Hanon*. Le grand concurrent de cet hebdomadaire, le *Journal de Tintin*, développe, quant à lui, et selon la même formule narrative, *L'honneur de Régulus* en 1961, *Des Éléphants sur les Alpes* en 1962, *La Révolte des Mercenaires* en 1966 et *La Grande Croisière d'Hanon* en 1970. Très édifiante et remplie des clichés perpétués par les manuels scolaires d'histoire, cette première approche traditionnelle de Carthage est la moins riche sur le plan de la création. Ses recettes seront en partie reconduites dans un second groupe de bandes dessinées.

La fiction s'y articule d'une manière solide à l'histoire et le parcours du héros y acquiert ainsi une sorte de véracité que lui procure l'éclairage chronologique ; c'est le cas du *Captif de Carthage* qui

¹¹ Éd. du Lombard.

raconte les aventures de Timour, marchand grec esclave des Carthaginois, sa traversée des Alpes pendant la deuxième guerre punique et son adoption finale par un sénateur romain. Notons que cette bande dessinée appartient à une série significativement titrée « Images de l'histoire du monde » et dont la première planche offre un texte de situation historique débouchant sur une transition avec la fiction. Tout autour du texte et en médaillon, les personnages historiques et fictifs sont nettement distingués par leur emplacement, à gauche (Hannibal et Scipion), puis à droite (Timour, Viglio, Bostar, Mouttoun, le Numide). En bas de planche, une carte géographique représente le théâtre historique dans lequel les événements vont se dérouler.

Cette bande dessinée est symptomatique, sur le plan sémiologique, de l'attitude, qu'on pourrait qualifier d'historisante, des auteurs de bande dessinée des années 1950-1960. Dans cette tendance, on pourrait inscrire *Jugurtha* et surtout *Le Spectre de Carthage* où le récit de la destruction puis de la reconstruction de la ville fonctionne comme un véritable catalyseur de la narration.

Enfin, je pourrai identifier une dernière catégorie dans laquelle l'histoire est prise comme un simple prétexte qui s'estompe rapidement devant la fiction et le thème aventureux. Dans cette catégorie, je rangerai le très baroque et science-fictionnel *Salammô* de Philippe Druillet qui, par le biais de l'adaptation (paradoxalement très fidèle) du roman de Flaubert et sa transposition chronologique (il s'agit d'un récit de science-fiction) inaugure une approche très originale de la cité mythique¹².

Ce classement traduit d'une manière logique trois grandes étapes de l'évolution de la bande dessinée comme expression artistique. Ainsi le premier groupe correspond à une période -les années cinquante- pendant laquelle la bande dessinée, considérée par l'institution comme mineure, se défendait en tentant de prouver aux adultes qu'elle pouvait contribuer à l'instruction des enfants. Le second correspond à une étape -les années soixante et soixante-dix- durant laquelle la bande dessinée commence à s'affirmer et à s'affranchir du modèle scolaire en cherchant à assurer un équilibre entre la mission éducative qu'on ne lui reconnaissait pas et sa véritable vocation de

¹² On peut inclure dans ce groupe le très uchronique *Res Punica* de Jean-Marc et Sébastien Cosset, publié chez Glénat en 2001.

discours parallèle destinée à distraire. Enfin, le troisième groupe marque la libération, dans les années soixante-dix et quatre-vingts, des impératifs didactiques et l'évolution ultime de la bande dessinée, visible dans son autonomie et dans les distances qu'elle prend vis-à-vis de ses anciens modèles.

Quelles sont les modalités du développement de la bande dessinée entre le pôle historique et le pôle mythique ?

II- L'Histoire au service de la fiction : *Le Spectre de Carthage* de Jacques Martin

Cette bande dessinée publiée en 1977 raconte l'aventure du jeune Alix et de son compagnon Enak dans une Carthage moitié en ruine, moitié en reconstruction, qui, par recouplement avec les autres aventures d'Alix, pourrait être située au premier siècle avant J.-C.

Enquêtant sur l'origine d'une étrange lueur qui tue les soldats romains, Alix découvre une Carthage souterraine dont les habitants préparent leur revanche sur Rome en plaçant leurs espoirs dans un métal légendaire, l'orichalque, aux vertus éminemment explosives. Une princesse carthaginoise aux traits flaubertiens, Samthô, tombe amoureuse du jeune héros blond mais finit par mourir, enterrant définitivement les rêves de revanche des survivants de Carthage.

Dans les quarante-six planches que comprend la bande, la narration est chronologique (l'histoire se déroule en huit jours s'étendant sur des séquences équilibrées d'environ cinq planches chacune), deux flash-back coupent cependant la chronologie, en y insérant des références à l'histoire antérieure de Carthage. Il s'agit de la séquence de la destruction de Carthage (p. 4-5-6) et de la séquence de la révolte des mercenaires (p. 23-24).

Dans la première séquence, le narrateur Scoras, partant de l'évocation du souvenir des Barcides, lié au spectacle des ruines de leur palais, se lance dans le récit de la dernière bataille de Carthage. On y voit particulièrement Hasdrubal, les Carthaginois et leurs enfants s'immolant par le feu, l'holocauste flaubertien de Moloch-Baâl ainsi que le sel stérilisant les terres carthaginoises. Ce récit, fidèle à la version romaine de la destruction de Carthage, se justifie dans la mesure où il est articulé à l'intrigue : après la chute de la cité, les romains recherchent dans les ruines de la citadelle un objet mystérieux qui ne

sera identifié qu'à la trente-septième planche pour être l'orichalque. C'est dans cette perspective que la mise en images met l'histoire, ou au moins, une certaine histoire, au service de la fiction.

La deuxième séquence reprend l'intrigue du roman de Flaubert avec ses personnages (Mathô, Spendius et Salammbô) ainsi que son objet sacré (le zaïmph). Les sept vignettes de cette séquence résument d'une manière très ramassée le chapitre XII « L'aqueduc » (6 vignettes) et le chapitre XV « Mathô » (1 vignette). Dans ce deuxième enchâssement, on s'éloigne de l'histoire. Aussi le référent littéraire occupe-t-il dans cette bande une place plus importante que celle du référent historique proprement dit.

Le même processus de stratification caractérise le traitement de l'espace carthaginois dans la bande, la stratification imaginaire divisant la cité en Carthage nouvelle, lieu tangible de la réalité romaine, et en ancienne Carthage, espace souterrain du mystère de la civilisation perdue. Seul le héros est à même de découvrir cet espace et d'en sortir indemne. De la quinzième à la vingt-sixième planche, Alix partira à la quête du mystère dans une séquence époustouflante où se télescopent mythes et légendes.

Le clin d'œil à Flaubert y est explicite dans l'épisode de la mort de Samthô enveloppée dans le voile de la déesse, et dans le récit qu'elle fait du vol de ce dernier. Tel Orphée, Alix perd Samthô sur le chemin du retour. Les connexions intertextuelles sont également manifestes dans le réseau des personnages, comme cette analogie Salammbô/Samthô, toutes deux prêtresses de Tanit et mortes pour avoir transgressé la loi de la déesse. Un Carthaginois commentera en ces termes la mort de Samthô : « C'est une juste punition ! La déesse l'a châtiée sans délai »¹³.

Dix planches plus loin, le grand-père de Samthô demande à Alix de venger les exactions de la nouvelle Carthage : « Ô, en mémoire de ma petite enfant, venge-moi Alix !... Venge-nous ! ...Je t'en supplie ! ... Par amour pour elle qui devait être une autre Salammbô »¹⁴.

L'analogie ne réside pas uniquement dans la technique du clin d'œil ou dans le discours des personnages, elle se révèle aussi dans l'onomastique. Le nom de Samthô commence et se termine comme celui de Salammbô. Il est construit en somme comme un mot-valise

où se rencontrent symboliquement les noms de Salammbô et de Mathô. Mais tout en jouant sur les rapports analogiques, Jacques Martin marque une distance entre ses propres personnages de « petits Mickeys » et ceux, prestigieux, de Flaubert. Samthô était destinée à remplacer Salammbô mais, ajoute le grand-père « Qui peut ressembler à Salammbô ? Comment avoir la terrible rigueur... et l'immense fierté de cette incomparable beauté du haut de son palais »¹⁵. Ce texte accompagne l'image de Salammbô agrandie par un effet de contre-plongée dans la trente-sixième planche. De même, malgré les tentatives de Samthô de transformer Alix en un nouveau Mathô, ce dernier refuse obstinément cette identification « Eh bien, moi je n'utiliserai pas ce manteau »¹⁶, répond-il à la demande de Samthô. Il ajoutera « Moi, je n'ai pas l'intention de mourir ainsi »¹⁷, à l'évocation de la mort de Mathô qualifiée de « terrible et belle fin »¹⁸ par la princesse.

Finalement, au delà de l'auteur réaliste, on découvre chez Jacques Martin une grande virtuosité dans l'adaptation du corpus historique. Avec *Le Spectre de Carthage*, la fiction finit par prendre le dessus sur l'histoire, ouvrant la voie à une nouvelle mise en images de la cité.

III- Histoire ou science-fiction ? : *Salammbô* de Philippe Druillet.

Philippe Druillet est l'une des personnalités les plus originales de la bande dessinée mondiale. Ses œuvres, marquées par une approche baroque de la science-fiction, d'*Yrgaël* à *Vuzz* en passant par *Les Six Voyages de Lone Sloane*, forment une étrange saga où s'entremêlent fantasmes et incursions délirantes dans le domaine du « space opera ». Sa *Salammbô* (1981-1986) est sans doute l'une des adaptations les plus curieuses d'un roman en bandes dessinées.

En 174 planches -ce qui constitue en soi un dépassement excessif des normes éditoriales de la bande dessinée (44 ou 62 planches par album en général)- le récit se structure en une infinité de variations

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ *Ibid.* p. 23

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ *Ibid.* p.24.

¹³ *Le Spectre de Carthage*, éd. Dargaud, 1977, p. 26.

¹⁴ *Ibid.* p. 36.

géométriques qui affectent l'organisation spatiale de la planche, dans des cadrages de différents formats distribués régulièrement. Druillet y donne sa vision personnelle du roman de Flaubert. Sa *Salammbô* s'offre d'emblée comme une mise en images originale d'un texte classique, d'où l'association des deux noms d'auteurs sur la couverture (Flaubert-Druillet). Fruit d'une collaboration curieuse et assurément iconoclaste, *Salammbô* obéit paradoxalement à la technique traditionnelle et éprouvée de l'emboîtement narratif : le récit commence comme un récit de science-fiction (dans sa variante la plus connue : le space-opera) « Ils avaient fui leur univers. Ces vautours pillaient les mondes comme on vide les poches, et aujourd'hui guettaient à travers les étoiles une nouvelle proie à saisir... »¹⁹, raconte le premier récitatif. En sept planches, on apprend que des pirates intersidéraux inactifs, à la tête desquels on reconnaît Lone Sloane, le héros des *6 Voyages de Lone Sloane*²⁰, s'ennuie dans un voyage interminable. Le récit semble proposer ainsi une suite aux voyages d'un classique de la bande dessinée de science-fiction. Mais très vite, et grâce à un motif science-fictionnel éprouvé, les astronautes traversent une porte qui les fait changer de dimension. C'est alors qu'ils découvrent Carthage.

La connexion entre bande dessinée et roman s'opérera sur deux modes, par l'image d'abord : *Lone Sloane* en branchant un appareil de prospection électronique « Œil de nuit » apercevra Salammbô dans toute sa splendeur (son portrait se déroulera sur une vignette occupant l'espace de deux planches²¹ et tombera amoureux d'elle ; par le texte récitatif ensuite « Il fallut mille ans pour construire l'empire de l'étoile et mille ans furent nécessaires pour la détruire, en ces temps de la fin, seule la planète-mère centre de l'étoile, coupée de l'empire, respirait encore dans des flots de sang. Carthage... »²².

Par un procédé de transposition, Carthage se transforme en planète et Lone Sloane en Mathô, assurant une synthèse habile de la science-fiction et du roman historique. Puis l'articulation est finalement assurée par la reprise de *l'incipit* de Flaubert « C'était à Mégara, faubourg de Carthage, dans les jardins d'Hamilcar ». Toute la narra-

tion est ainsi bâtie sur un raccourci chronologique qui assure la transition entre les deux récits. Dans les trois dernières planches, Mathô, lynché par la foule carthaginoise, est récupéré puis soigné par ses amis venus le sauver en astronef !

Entre l'introduction et la conclusion science-fictionnelles, le récit de Flaubert est fidèlement suivi par Druillet, dans son organisation narrative et jusque dans ses moindres détails. Ainsi l'intrigue des quinze chapitres du roman, du « Festin » à « Mathô », est reproduite dans sa continuité narrative.

Le dessin flamboyant et surchargé, pouvant occuper une planche entière, voire deux, par vignette, équilibre ses excès d'importance dans des planches textuelles correspondant aux récitatifs traditionnels de la bande dessinée²³. Dans cette économie, le texte est soit reproduction littérale des phrases de Flaubert²⁴, soit adaptation de ces dernières²⁵. Mais si Druillet limite et freine les débordements généreux de son dessin, en revenant ponctuellement à Flaubert, il ne manque pas de marquer, en revanche, une transgression vis-à-vis du texte du roman en adaptant ses mots aux impératifs de l'écriture science-fictionnelle, comme dans le portrait d'Hamilcar « Hamilcar au temps glorieux de l'Empire de l'étoile sillonnait l'espace avec la grande flotte, l'éperon de fer de Carthage la conquérante ».²⁶

Il en est de même pour le personnage de Salammbô, tour à tour dessinée, peinte ou photographiée²⁷.

L'espace de la ville est également soumis à des distorsions baroques. Dans la séquence du festin, il n'est pas sans rappeler -en plus monumental- le décor du festin de Balthazar dans *Intolérance* de D.W.Griffith. Le plus souvent, la ville gigantesque, tout en tuyaux, en escaliers et en stèles phalliques, s'apparente aux gigantesques métropoles des space-opera cinématographiques.

Par la vertu de la transposition chronologique, Carthage se trouve transfigurée ; mais la ville a-t-elle jamais eu une image tangible et n'est-elle pas, grâce à sa disparition même, sans cesse rebâtie sous de

²³ *Ibid.* p. 30-31.

²⁴ *Ibid.* p. 60-61.

²⁵ *Ibid.* p. 52-53.

²⁶ *Ibid.* p. 52-53.

²⁷ *Ibid.* p. 68-69 et p. 83.

¹⁹ *Salammbô*, Éd. Albin Michel, 1998, p. 4.

²⁰ Éd. Dargaud, 1970.

²¹ *Op. cit.*, p. 12-13.

²² *Ibid.* p. 11.

nouvelles formes dans notre imagination ? Finalement, Druillet, dont l'adaptation a gêné plus d'un puriste de la littérature livresque, n'a fait qu'extérioriser l'image infiniment variée que nous rêvons de la cité disparue.

La mise en images de Carthage ou la représentation en bandes dessinées de Carthage est née d'un processus de mythification de la cité, oscillant entre la recherche d'un reflet de la civilisation perdue (chez Martin) et sa déformation par amplification épique (chez Druillet).

L'intérêt essentiel de la mise en images de Carthage réside dans l'absence de modèle. Si l'aspect historiquement tangible et concrètement visible de la Rome antique ne peut qu'attirer l'historien, la nature fantomatique et occulte de Carthage appelle naturellement l'imagination du créateur.

L'image de Carthage -au sens visuel du terme- grâce à la bande dessinée, au cinéma et à la peinture, se dessine dans la variété dictée par la fantaisie du créateur.

À cet égard, pouvons-nous considérer que le titre de la bande dessinée de Jacques Martin, *Le Spectre de Carthage*, est non seulement la désignation de ce personnage au visage brûlé que l'on découvre à la quarante et unième planche, mais il est aussi le fantôme de cette cité légendaire tel qu'il apparaît dans l'imagination de ces créateurs que sont les auteurs de la bande dessinée.

Isam MARZOUKI