



## 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)*

La bande-dessinée historique est un des genres qui s'est développé dans les années 1950, en parallèle avec le succès du genre cinématographique du même nom, produits par les studios italiens et états-uniens en particulier. Jacques Martin fait publier *Alix* chez Casterman dès 1948, et *Astérix* sort en 1959, dans la revue *Pilote*. La bande-dessinée historique devient alors un outil de transmission qui intéresse les éditions Larousse, et la *grande Histoire de France en bande-dessinée*, dessinée entre autres par Ribera et Manara, paraît à partir de 1977. Le succès du genre ne s'est plus jamais démenti, puisque plusieurs festivals se sont exclusivement consacrés à la bande-dessinée historique : Briançon de 2008 à 2015 et Evreux depuis 1999.

En 2011, un colloque, à Pau, se proposait d'étudier plus particulièrement l'Antiquité dans la bande-dessinée, et promettait une déclinaison périodique du thème. Une réflexion sur le réalisme historique, les liens avec les sciences historiques et archéologiques, et le reflet du monde actuel dans la fiction historique sont des thèmes que les contributeurs de ce colloque étudièrent en profondeur. D'autres travaux (une journée d'étude sur « la bande-dessinée historique, un objet d'Histoire ? » organisée en septembre 2017 à Paris 8 et le colloque « Drawing on the Past : the Pre-Modern World in Comics » en septembre 2018 à Londres) se sont engagés sur la représentation de l'histoire en bande-dessinée. Ils laissèrent cependant de côté l'étude des modes de narration propres à cet art séquentiel, comme le définit Scott McCloud dès 1993, dans *l'Art invisible*.

Les organisatrices du présent colloque se proposent donc de s'intéresser à la forme de narration particulière qui permet aux auteurs de recréer un univers qui n'existe plus, et d'y faire vivre une aventure, qu'elle soit destinée aux enfants ou aux adultes. Dans les séries fondatrices du genre que sont *Alix* ou *Astérix* pour l'espace francophone, c'est presque toujours le voyage qui permet au héros de parcourir les grands sites des civilisations traversées, et d'écrire ce qui peut être un roman graphique, dans toute sa complexité. De plus, ces personnages éponymes, gaulois en l'occurrence, appartiennent par définition au monde

des barbares, c'est-à-dire qu'ils ont un regard à demi extérieur au monde classique qu'ils découvrent, et c'est avec leur itinérance qu'ils l'animent, le sortant de l'immobilité solennelle du décor patrimonial que connaît le lecteur du XX<sup>e</sup> siècle. Pour le Moyen-Âge, la série *Croisade*, de Jean Dufaux et Philippe Xavier par exemple, inverse le regard et l'envahisseur devient le chevalier chrétien. Toutes les transpositions de ce face-à-face entre une civilisation classique et une autre qui lui est extérieure inspirent les auteurs jusqu'à la période la plus récente, notamment dans une projection de la mythologie qui peut relever de la science-fiction ou de la fantasy, élaborée par exemple par Valérie Mangin et Aleksa Gajic (*Le Fléau des dieux, Chroniques de l'Antiquité intergalactique*), dans les années 2000.

La figure du barbare en mouvement, simple voyageur, commerçant, envahisseur, explorateur, captif, et le traitement narratif de son passage offre donc un sujet d'étude propice à une meilleure compréhension du récit dessiné et de notre regard contemporain sur l'Antiquité et le Moyen-Âge.

Les liens entre fiction et récit historique doivent évidemment être réétudiés, non seulement dans la perspective d'une fidélité éventuellement pédagogique, conformément à l'ambition d'une histoire en bande-dessinée et de la transmission d'une culture, mais surtout dans la perspective de l'enrichissement de l'imaginaire nourri de récits mythiques et d'un merveilleux qui peut également être pris au pied de la lettre, comme le fit Jean Van Hamme avec *Thorgal*, son héros viking, dès 1977, ou De Gieter, avec *Papyrus*, à partir de 1974.

Les contributions pourront étudier des albums et des séries relevant de l'Antiquité et jusqu'aux temps modernes, sans restriction d'aire géographique, et porter, entre autres, sur des sujets comme la collaboration entre auteur et professionnel de l'histoire, la formation de la jeunesse par le récit de voyage, « le choc des cultures » de l'admiration à la destruction, l'irruption de la fiction, du peplum au gothique troubadour.

Ce colloque est organisé en étroite liaison avec les 24<sup>e</sup> Rendez-Vous de la Bande-Dessinée d'Amiens (festival international de la Bande-Dessinée), et aura lieu à l'Université d'Amiens, les **3 et 4 juin 2019**. Une exposition grand public sera préparée en parallèle avec le département GMP de l'IUT d'Amiens.

Les propositions de communication, d'une longueur d'environ 250-350 mots, devront être envoyées avant le **lundi 3 décembre 2018**, conjointement aux trois organisatrices : Alice Bourgois ([aalice.bourgois@gmail.com](mailto:aalice.bourgois@gmail.com)), Justine Breton ([justine.breton@u-picardie.fr](mailto:justine.breton@u-picardie.fr)) et Anne-Sophie De Franceschi ([anne.sophie.de.franceschi@u-picardie.fr](mailto:anne.sophie.de.franceschi@u-picardie.fr)).