

**LES FÊLURES DU MIROIR OU LES DIEUX VECTEUR  
DE MISE EN ABÎME.  
MODALITÉS, FORMES ET ENJEUX DE LA TRANSMISSION DE LA  
RÉFÉRENCE ANTIQUE. UN EXEMPLE: LES DIEUX GRECS.**

AUDY RODRÍGUEZ\*

*Résumé.-*

L'étude de la diversité des représentations de dieux grecs dans la bande dessinée et les implications idéologiques que celles-ci impliquent permet d'y observer certains phénomènes. Parmi ceux-ci la recherche du «vraisemblable», la notion de désenchantement développée par le sociologue Max Weber ou encore l'influence du prisme de la culture judéo-chrétienne. A la suite de ces observations, il apparaît que les auteurs de bande dessinée actuels mobilisent des références antiques pour mettre en relief des problématiques contemporaines.

*Resumen.-*

Tomando como ejemplo a los dioses griegos como un paradigma para estudiar las referencias antiguas en la cultura contemporánea; esta contribución propone analizar las representaciones de las divinidades antiguas en el cómic. A través de la diversidad de aquellas representaciones y de las implicaciones ideológicas que dan a entender, se puede notar fenómenos como la busca del «verosímil», el «desencanto» subrayado por sociólogo Max Weber, y la influencia del prisma de la cultura judeocristiana. Al final, podemos observar también que los autores de cómics actuales utilizan las referencias antiguas para poner de relieve problemáticas contemporáneas.

*Mots clés:* Antiquité, Réception, Dieux, Désenchantement.

*Palabras claves:* Antigüedad, Recepción, Dioses, Desencanto.

Nous débutons cette analyse par une présentation générale des motivations qui ont suscité les recherches dans lesquelles celle-ci s'inscrit ainsi que des enjeux qu'elles impliquent.

Tout d'abord, il faut souligner l'intérêt intrinsèque d'une étude portant sur un type de production culturelle tel que la bande dessinée qui comme tout type de production

---

\* Université Paris I. E-Mail: rodriguezaudy@yahoo.fr

culturelle renseigne sur la société qui l'a produit. Le cadre chronologique envisagé porte sur une période qui va de 1890 à nos jours. Le choix d'une telle période se justifie à plusieurs niveaux. Tout d'abord il permet une mise en perspective des changements propres au support au cours du cadre chronologique abordé et ce en y observant les évolutions structurelles, graphiques, stylistiques, sociologiques et idéologiques. Ensuite il favorise une mise en corrélation de l'évolution du support étudié avec les évolutions socio-historiques et culturelles de la société d'où émanent les productions de celui-ci. De plus le choix de la période concernée autorise une approche comparative avec d'autres types de productions culturelles tels que le cinéma, les affiches qui pour la plus part sont apparues ou ont connu leur essor dans les années 1890-1900, mais aussi des réalisations plus «modernes» tels que la publicité télévisée ou les jeux vidéo par exemple.

Une approche d'autant plus nécessaire que la problématique principale de l'étude s'attachera à observer la différenciation de pratiques culturelles en fonction de la «classe sociale» d'appartenance. Dans cette optique qui consiste à appréhender la forme et l'intensité des rapports entretenus par ces différentes classes sociales avec la référence antique grecque il conviendra d'effectuer la comparaison avec d'autres types de supports plus récents tels que les jeux vidéos par exemple ou encore à l'inverse avec des supports ayant une ancienneté beaucoup plus grande en ce qui concerne leur légitimation tels que la littérature ou la peinture.

Enfin, dans le but de bien identifier les singularités observées au sein de la société observée, il serait profitable d'effectuer des comparaisons avec d'autres contextes nationaux. Un exemple prosaïque: aujourd'hui le rapport à la bande dessinée est différent en France et l'Espagne, deux pays qui ont connus des évolutions socio-historiques distinctes au cours de la période envisagée.

L'exposé de l'étendue du champ de nos recherches et des problématiques afférentes nous a paru utile dans la perspective qui consiste à appréhender l'analyse des dieux grecs dans la bande dessinée comme un paradigme de l'étude des références antiques grecques dans la culture contemporaine. De fait, ce panorama telle la mise en abîme énoncée dans le titre, vise une meilleure focalisation au cœur même de notre contribution. Celle-ci doit se concevoir comme un tour d'horizon non exhaustif des différentes formes à travers lesquelles se manifestent, dans notre culture contemporaine, l'expression d'un exemple spécifique de référence antique grecque: les dieux grecs. Dans un premier temps, notre démarche consistera à découvrir quelles sont les principales formes récurrentes sous lesquelles les dieux apparaissent dans la bande dessinée contemporaine. A travers la variété des formes choisies par les auteurs de bandes dessinées nous analyserons ensuite une tendance générale chez ces mêmes auteurs qui, à des degrés divers, consiste à mettre «les dieux à distance». Nous essaierons donc d'envisager quelles sont les motivations qui peuvent pousser les auteurs de bandes dessinées contemporaines à réutiliser ce type de références culturelles. Le

corpus étudié comprend des œuvres dont la parution s'échelonne sur les quarante dernières années.

L'analyse de la présence des dieux grecs dans la bande dessinée ne saurait faire l'économie de la question des formes sous lesquelles apparaît ce type de références antiques au sein du support concerné. A ce sujet l'étude du corpus envisagé dont nous rappelons ici qu'il n'est pas exhaustif, fait ressortir trois aspects principaux qui sont autant de pistes de réflexions que le cadre restreint d'un article ne permet hélas que d'esquisser.

Le premier de ces aspects découle de l'observation des formes graphiques choisies par les auteurs de bandes dessinées contemporaine pour représenter les dieux grecs dans leurs œuvres. Il amène à la conclusion que ces formes graphiques résultent le plus souvent d'un mélange entre la tradition des représentations visuelles de ce type de références et les choix ou inspirations personnels des auteurs. Une des pistes de recherche, qui pour les raisons déjà évoquées ne sera poursuivie plus en avant, pourrait donc consister en la concrète mise en exergue de ces liens de filiation entre, l'iconographie traditionnelle remontant à l'Antiquité et les représentations contemporaines des dieux grecs dans la bande dessinée.

Cette immersion dans les représentations graphiques pourrait aussi s'accompagner d'une étude des influences entre auteurs contemporains dans ce domaine.

Ce «bain d'images» ne manquera pas de révéler une seconde piste de réflexion qui est la diversité des formes choisies par les auteurs contemporains pour représenter les divinités grecques. Une variété allant de la présence anthropomorphe ou incarnée de celles-ci sous la forme d'épiphanies (fig. 2), de statues (fig. 1) ou encore de métamorphoses humaines ou Zoomorphe (fig. 3) à des manifestations que l'on pourrait qualifier de désincarnées. Ces dernières pouvant elles-mêmes prendre l'aspect de nuées, d'un vol d'oiseaux (fig. 4) ou encore des émanations de la fumée d'un brasier à travers lesquelles on reconnaît le visage ou la silhouette du dieu. Une tendance à l'immatérialité du divin qui poussée à l'extrême conduit certains auteurs à évoquer la divinité ou à insinuer sa présence de façon implicite et indirecte à travers de attributs que la tradition graphique confère à cette divinité (fig. 3).

Une situation que l'on retrouve fréquemment dans les comics avec des super héros qui sont parfois eux-mêmes la réincarnation d'une divinité antique et pour lesquels la possession des pouvoirs de cette divinité va de paire avec celle de l'un de ces attributs<sup>1</sup>. A titre d'exemple, les auteurs de la bande dessinée intitulée

---

<sup>1</sup> Ainsi les ailettes de Flash ne sont pas sans rappeler celles du dieu Hermès. De même Capitaine Marvel dont le costume de super héros possède un trait éclair pouvant d'autant plus rappeler Zeus ou Jupiter qu'il le revêt chaque fois qu'il prononce la formule Shazam. Il se voit alors conféré la sagesse de Salomon, la force d'Hercule, la résistance d'Atlas, la puissance de Zeus, le courage d'Achille, la vitesse de Mercure.

*Tirésias*<sup>2</sup> vont plus loin au cours d'un passage où la présence de la déesse Athéna n'est signalée que par sa lance et sa voix. La mention de cette oralité particulière car divine peut surprendre au premier abord surtout pour un support essentiellement visuel. Cependant c'est bien sur la singularité de cette voix, particulière car divine, que les auteurs semblent avoir voulu mettre l'accent en transcrivant les propos de la déesse par de très grands caractères noirs dont l'épaisseur et la taille sont très nettement accentuées par rapport celles des caractères utilisés pour les autres personnages de l'œuvre qui eux ne sont que de simples mortels<sup>3</sup>.

Ce procédé, qui consiste à illustrer la présence de la divinité par une graphie différente de celle qui est utilisée pour les Hommes, est repris dans de nombreuses œuvres. Il peut lui aussi prendre des formes différentes. En effet outre la taille et l'épaisseur des caractères, les auteurs peuvent aussi jouer sur les variations des phylactères entourant les propos du dieu (fig. 2), et ce notamment pour les cas où l'on représente une divinité qui ayant pris possession du corps d'un mortel s'exprime à travers celui-ci.

C'est à travers ce type de démarche que se révèle un troisième aspect notable concernant l'appréhension des différentes formes de manifestation des dieux grecs dans la bande dessinée. Il s'agirait ici de mettre en évidence les liens entre les représentations graphiques de ceux-ci dans la bande dessinée et les représentations idéologiques qu'elles impliquent. Ces dernières se caractérisent notamment par un phénomène de «mise à distance des dieux». Trois tendances significatives illustrent cette affirmation.

La première consiste pour les auteurs de bandes dessinées contemporaines qui ont recours aux dieux grecs dans leurs œuvres à marquer la différence de statut entre les dieux et les Hommes par des procédés graphiques dont ceux que nous avons vu précédemment. Cependant ces auteurs font aussi appel à d'autres types d'effets visuels tels qu'une apparence inhumaine pour illustrer la divinité, les dieux ressemblent alors à des «aliens» ou à des robots futuristes<sup>4</sup>. L'appartenance à cette sphère extra humaine est parfois signifiée aussi par une différence de taille conséquente entre les personnages humains et les immortels. Ces derniers sont souvent représentés avec une taille plus grande sinon gigantesque par rapport aux simples mortels, une taille

<sup>2</sup> Rossi, Ch./ Le Tendre, S., *Tirésias, t1: L'Outrage*, éd Casterman, Tournai 2001.

<sup>3</sup> Hormis le dieu Pan qui fait une brève apparition et dont la crainte terrible éprouvée par celui-ci à l'ouïe de la voix d'Athéna ainsi que le type de caractères utilisés pour retranscrire ses propos semblent indiquer qu'il n'est pour les auteurs qu'une divinité mineure plus proche du farfadet que de la divinité omnipotente. Rossi/ Le Tendre, *Tirésias...*, 24.

<sup>4</sup> Voir les représentations de Poséidon in Reina, A./ Clemenceau, Y.-G., *Mû, t1: l'insurrection, Néo Génésis*, éd Clair de Lune dans Mû, Allauch 2005. Sfar, J./ Blain, Ch., *Socrate le demi Chien, T2: Ulysse*, coll. Poisson Pilote, éd Dargaud, Pantin 2004. Manara, *BergmanGiuseppe, t.9: L'Odyssee de Giuseppe Bergman*, éd Humanoïdes Associés, Tournai 2004. Pichard, L., d'après Homère, *Ulysse*, t.1 collection mythologie, éd Glénat, Luçon 1981.

inhumaine donc (fig. 2). De même les dieux sont souvent représentés dans une situation ou une posture qui marque leur statut de supériorité. Ainsi les dieux sont souvent représentés tenant le destin des hommes dans le creux de leur main. Il existe des variantes sur ce thème.

Les hommes sont alors au choix des jouets, des marionnettes ou des pions. Cependant, toutes ces représentations ont en commun d'illustrer la fragilité de l'homme face à l'expression dubitative, amusée ou menaçante de la divinité. Une fragilité similaire à celle d'un oiseau ou d'un insecte entre les mains d'un homme.

Les dieux sont donc conçus comme d'une nature, d'une essence différente de celle des humains. On retrouve cette volonté de bien distinguer les deux statuts à travers le comportement des dieux envers les Hommes. Celui-ci se manifeste souvent soit par du mépris soit par une attitude visant à rappeler à ces derniers qu'ils ne sont pas de même nature et qu'ils ne sauraient se mesurer aux dieux immortels. Les Hommes sont donc remis à leur place qui est celle de simples mortels. Et de fait, qu'ils soient causés par la démesure, le blasphème ou le sacrilège, les châtements sont le lot de la réponse divine à tout manquement.

La mise en évidence d'un statut divin différent de celui des hommes est un premier signe de cette mise à distance des dieux.

Le second, que l'on pourra qualifier de «désenchantement», en empruntant le terme à Max Weber<sup>5</sup>, se manifeste au sein du corpus par un rapport particulier des auteurs de bandes dessinées contemporaines au divin et au surnaturel: deux éléments qui dans notre société contemporaine sont souvent associés au merveilleux et à toutes les connotations que celui-ci implique y compris celles qui l'assimilent au monde des fables. Observer les stigmates de ce type de représentation au sein du corpus étudié relève finalement d'une certaine logique. Concrètement cela se traduit dans les œuvres étudiées notamment par la négation du merveilleux. Un merveilleux mis sous tutelle et qui n'est au mieux qu'un facteur secondaire de la trame. Celui-ci n'est alors plus qu'un moindre mal nécessaire, voire un otage bâillonné auquel on intime l'ordre de se terrer. Cependant, par ces excès même, une telle attitude trahit un rapport conflictuel avec le merveilleux et la notion de divinité. Ce comportement est le fruit d'une évolution consubstantielle d'une époque se revendiquant comme rationnelle et s'inscrit souvent en faux avec toute velléité de transcription fidèle d'un rapport antique au merveilleux et au monde du divin.

Ainsi la distance prise à l'égard des dieux est parfois si grande que ces derniers en deviennent invisibles. Et l'on retrouve là une tendance actuelle qui se traduit par un effacement de la présence des dieux. Une discrétion qui semble indiquer que les auteurs veulent sinon la nier du moins la minimiser. Ainsi les interventions divines sous formes de voix, ou à travers la métamorphose d'un mortel ou encore par le biais

---

<sup>5</sup> Weber, M., *Economie et Société*, Paris 1995.

d'un médium tel que les attributs de la divinité, correspondraient à la volonté de donner à celle-ci un visage, une forme acceptable. Entendons par là qu'il s'agit de représenter le divin sous l'aspect le plus «crédible» possible en cherchant au maximum à gommer et à évacuer les formes les plus criantes du merveilleux. On note donc un attrait, un goût, une recherche du «Vraisemblable»

Cette démarche est exactement celle adoptée par Eric Shanower dans *L'âge de bronze*. Il s'agit d'une œuvre anglaise en sept tomes. L'auteur donne à travers celle-ci une nouvelle version de l'*Iliade* qui prend en compte et incorpore non seulement les textes homériques mais aussi tous les récits qui en ont découlé au cours des époques ultérieures<sup>6</sup>. Bien qu'il soit difficilement concevable de gommer l'influence des dieux dans l'*Iliade*, l'auteur a délibérément choisi de limiter leur intervention aux rêves<sup>7</sup>.

Il est possible d'effectuer ici un parallèle avec deux productions relativement récentes qui sont les films *Troy* de Wolfgang Petersen et *Arthur* de Jerry Bruckheimer où là aussi le rôle des dieux et du merveilleux a été complètement ignoré. Il y aurait donc une attitude commune à certains auteurs contemporains qui consisterait à vouloir atténuer, voire effacer, les aspects irrationnels dans leurs œuvres. Concernant un type de références antiques tel que les dieux grecs qui dans les représentations ac-

---

<sup>6</sup> Shanower, E., *L'Age de Bronze*, Akiléos, Paris 2003, 198. A la page 198 dans sa postface l'auteur déclare à ce sujet: «L'un des éléments qui m'attirait fortement dans la guerre de Troie était l'évolution de son histoire au cours du millénaire. Tant d'écrivains, poètes, artistes et d'auteurs dramatiques, de qualité ou non, ont complété, affiné, dévoilé ou d'une façon ou d'une autre laissé leur trace sur cette histoire, jusqu'au moment où les transformations et les divergences semblent sans fin. Le défi de modeler toutes ces versions disparates en une seule trame cohérente m'a fasciné, et je continue à penser que c'est là la partie la plus intéressante dans mon travail sur l'Âge de Bronze».

<sup>7</sup> A ce sujet Shanower déclare: «Chaque époque raconte la légende de la guerre de Troie de façon différente, ce qui est bien normal. *L'Iliade* d'Homère montre des dieux influençant directement l'action, participant même à certaines batailles. J'ai évacué les dieux de la scène, une décision pas tellement originale de ma part pour raconter à nouveau cette histoire (ce choix a été ou n'a pas été à la mode depuis des siècles) mais une décision qui je pense est pertinente dans ce monde du vingt et unième siècle où beaucoup sont prompts à regarder au delà d'eux-mêmes pour trouver des réponses ou faire porter les responsabilités. J'ai choisi de minimiser l'aspect surnaturel afin d'insister sur l'aspect humain. Les seuls éléments fantastiques que j'ai conservés sont les rêves et les visions. Et quand on y pense, ils ne sont pas si surnaturels qu'ils puissent paraître au premier abord. Tout le monde rêve. Beaucoup de gens ont des hallucinations. D'autres sont convaincus d'avoir des visions. Aux quatre coins du monde les gens pensent qu'ils communiquent avec les dieux: on appelle ça la prière. J'ai donc laissé les rêves et les visions: ils sont très humains après tout. Mais pas de dieux en chair et en os» (Shanower, *L'Âge...*, 200). De même à l'occasion d'une interview sur Internet il déclare: «...De surcroît, j'ai délibérément choisi d'effacer tous les aspects surnaturels du mythe. Et ainsi mettre l'accent sur l'aspect strictement humain du récit et rendre l'action «rationnelle». Comprendre pourquoi et dans quel but agissent les personnages. Lorsque Agamemnon sacrifie sa fille Iphigénie, il n'entend pas de voix divine lui ordonner: «Ô roi, il faut que tu...», non c'est lui en son âme et conscience, qui doit prendre la décision fatidique. Les hommes peuvent croire aux dieux. Néanmoins, ma vision de l'épopée reste que ces derniers n'interviennent pas directement. Ils ne sont pas moteurs des actions humaines et ne guident en rien le récit» (Shanower, *L'Âge...*).

tuelles renvoie le plus souvent à la mythologie on voit bien comment ce «désenchantement» peut contribuer à une mise à distance des dieux étant donné que dans le monde contemporains l'univers des mythes est vu comme consubstantiel du merveilleux et de la fable. Cette propension illustrerait l'hypothèse que nous émettons ici, selon laquelle le rapport des auteurs contemporains avec les divinités grecques dans leurs bandes dessinées s'effectuerait en partie à travers le prisme de l'évolution religieuse et socioculturelle très chargée de ces deux derniers siècles en Occident.

Une affirmation qui serait à mettre en relation avec plusieurs courants de pensée qui au cours des XIX<sup>ème</sup> et XX<sup>ème</sup> siècles ont d'abord contesté l'omnipotence et l'omniprésence de la religion dans la société avant de s'attaquer à la légitimité de ses fondements et ce jusqu'à l'idée même de Dieu. Une négation de Dieu qui au cours des trois derniers siècles a vu se déployer un panel allant du militantisme libertaire et anticlérical aux professions de foi athées les plus étayées sur le plan philosophiques. D'autres facteurs tels que le positivisme, le scientisme même s'ils n'excluent pas forcément l'idée d'une divinité ou d'une transcendance, peuvent expliquer une croyance et une demande de plus en plus importante envers la rationalité. D'autres encore à la suite de Nietzsche, Max Weber, de l'existentialisme mais aussi et surtout à la suite des atrocités commises notamment pendant la Seconde Guerre Mondiale ont constaté le désenchantement du monde et annoncé la mort de Dieu. Une attitude qui contrairement à l'athéisme «négationniste» serait plutôt le signe d'enfants déçus qui se sentiraient seuls au monde, délaissés par un «père bienveillant» dont ils constateraient l'absence et les manquements. Une position que seul l'éloignement de Dieu de sa création pourrait expliquer et quoi de plus définitif comme éloignement que la mort dans l'esprit des hommes?<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Mais l'éloignement pourrait tout aussi bien être un désintéressement de Dieu envers sa créature. Ainsi dans le tome 1 de *Socrate le demi chien*, intitulé *Héraclès*, la seule fois où un dieu apparaît c'est Zeus. Celui-ci y est plus représenté en tant que père d'Héraclès qu'en tant que souverain des dieux. Aussi l'image répétée de Zeus endormi ou somnolant alors que l'on voit en parallèle Héraclès grandir progressivement renvoie probablement à l'image du père absent. Du détournement à l'abandon il n'y a qu'un pas. Une aussi maigre distance que celle qui sépare la tonalité familiale du père absent, qui semble être symptomatique de nos sociétés occidentales, où les familles monoparentales ou recomposées sont désormais choses courantes, de celle plus métaphysique de Dieu le Père qui serait lui aussi sinon invisible du moins absent. A cela il faut ajouter les attitudes plus radicales voire nihilistes qui tendent à faire de l'Homme sinon un rival potentiel de la divinité ou du moins qui incite à ne chercher qu'en lui même ses propres mérites et ses propres fins. Autrement dit, l'homme, fort de la civilisation technologique qu'il a créée et de sa croyance quasi infinie dans le progrès scientifique, aspire à être son propre dieu. Dans ce contexte de rivalité et de démantèlement mentale du divin quoi de plus naturelle que de représenter les dieux à l'image de l'Homme ou plutôt à l'image des hommes. Des dieux que l'on dotera notamment des défauts et des vices de ces derniers afin de mieux s'y confronter, d'en accentuer la critique. En ce domaine, la guerre de Troie où selon sa source principale, l'*Iliade* les dieux sont à l'œuvre, offrent un terreau rêvé puisque les grecs conféraient déjà à leurs dieux des défauts, des caractères et des sentiments similaires à ceux des hommes.

Cette situation symptomatique de la prise de recul par rapport à la religion de nos sociétés postindustrielles et déchristianisées implique une prise de distance que le retour du religieux sous des formes diverses oblige à envisager avec nuance. Une circonspection d'autant plus bienvenue que les influences culturelles religieuses contemporaines sont parfois plus ou moins conscientes, tant du côté des auteurs qu'au niveau de la réception du public. De fait se manifeste alors l'un des aspects les plus fluctuants du domaine des représentations qui est celui de la valeur évocatrice des références culturelles. Un processus difficilement maîtrisable tant en amont qu'en aval.

La dernière tendance découle en grande partie de ce constat. Cependant, si pour le désenchantement l'éloignement des dieux grecs était causé en grande partie par la prise de distance des auteurs, celle-ci qui se caractérise par un phénomène, peut être moins maîtrisé car moins conscient, qui est la présence du prisme de la culture judéo-chrétienne entre le monde antique des dieux et les représentations contemporaines des auteurs actuels de bande dessinées. En effet il s'agit là d'un facteur qui, indépendamment de la croyance ou de la non croyance de chacun, a des répercussions sur toutes les composantes des sociétés occidentales contemporaines durablement immergées dans la culture judéo-chrétienne. Et le fait d'être athée ou d'avoir une autre croyance religieuse n'empêche pas d'être touché par le phénomène puisque cette longue imprégnation a structuré une grande part du langage et de la pensée des sociétés concernées. Ainsi même les plus violentes réactions contre l'hégémonie de cette culture se sont effectuées par le biais de matériaux sémantiques et idéologiques empruntés au cadre ancien qu'elles souhaitaient remettre en cause<sup>9</sup>.

Nous souhaiterions développer ici trois exemples de la manifestation de l'influence de ce prisme judéo-chrétien dans les bandes dessinées contemporaines mobilisant les dieux grecs comme références de l'Antiquité grecque.

Le premier de ces exemples concerne la question des représentations désincarnées de ces divinités au sein du corpus. Ainsi nous avons vu précédemment que celles-ci pouvaient prendre la forme de nuées, d'un vol d'oiseaux (fig. 4) ou encore sous la forme de la fumée d'un brasier où l'on reconnaît la silhouette du dieu. Les dieux se posent donc en opposition au statut des mortels qui sont eux constitués de chair périssable et ne peuvent dépasser leur condition d'êtres incarnés. On peut relier ces représentations graphiques à des expressions issues de l'Antiquité où déjà Zeus était dit «l'assembleur de nuées», mais aussi au mythe du sacrifice de Prométhée qui explique comment à la suite de celui-ci, la part des dieux lors des sacrifices a été constituée par la graisse et la fumée issues des os fumés. Ce mythe illustrerait, lui aussi la distinction entre les dieux immortels et les Hommes au destin périssable qui se nourrissent de chairs corruptibles tout comme leurs corps.

---

<sup>9</sup> Arendt, H., *La crise de la culture*, coll: folio essais, éd Gallimard, Paris 2005.



Il faut ajouter à cela une tradition judéo-chrétienne qui elle aussi oppose la chair, vue comme l'incarnation du corps, qui est corruptible et appartient au plan matériel et l'esprit qui lui est relié au plan immatériel. Dans la pensée judéo-chrétienne les hommes sont séduits par les attraits de la chair et méconnaissent le pouvoir de l'esprit cependant ils n'en sont pas exclus, il faut pour cela qu'ils se conforment au message du Christ. L'immatérialité est donc aussi rattachée aux dieux. On peut faire le lien entre cette idée et une image dans *Ulysse* de Sébastien Ferran où l'on voit Poséidon se rendre sur l'Olympe qui est figurée par une construction vaguement antique sur le sommet d'une montagne. Cependant l'édifice est vide, ouvert aux quatre vents et manifestation trop réduite pour comprendre tout le domaine des dieux. L'auteur a probablement voulu figurer ici l'abstraction et par ce biais l'accès à une dimension nouvelle, immatérielle, inaccessible, impalpable pour les hommes: celle des dieux.

Cependant il faut noter que ces représentations non anthropomorphes du divin et de la sphère divine sont une conception contemporaine. En effet les grecs anciens représentaient leurs divinités, notamment sur leurs vases, principalement sous une forme anthropomorphe.

La série de manga les *chevaliers du zodiaque* offre elle aussi un exemple saisissant de l'influence de ce prisme de la culture judéo-chrétienne et ce parfois en dehors de son «foyer d'activité principal».

Réalisée au Japon et donc logiquement destinée de prime abord à un public japonais cette série fait preuve d'un certain éclectisme en mêlant des références chrétiennes, à la fois catholiques et orthodoxes, dans un récit qui se déroule à l'époque contemporaine mais dont la trame est fortement imprégnée de références à la mythologie grecque<sup>10</sup>. Le tout est réalisé par des auteurs japonais et distribué ensuite sur

---

<sup>10</sup> Ainsi l'un des personnages, la princesse Saori, qui est présentée comme la réincarnation de la déesse Athéna fait preuve d'une persévérance quasi obstinée dans le martyr. A de nombreuses reprises elle se dévoue pour sauver le sort de l'humanité et endure souffrances et tourments telle une victime expiatoire prête à donner sa vie pour sauvegarder la terre. «Fort heureusement», ses chevaliers de bronze qui font partie d'un ordre voué à son service et à sa protection interviennent à temps pour rétablir une situation jusqu'alors désespérée. Dans un esprit très manichéen ces chevaliers de bronze font face à ces différentes épreuves comme autant de guerres saintes et c'est grâce à leur foi en la déesse Athéna, garante du bien et de la justice, et grâce au courage que celle-ci leur inspire qu'ils parviennent à triompher de l'adversité. Dans les premiers épisodes de la série les chevaliers de bronze doivent affronter les chevaliers noirs qui sont eux, des séides du mal. Les chevaliers noirs réapparaissent tous les mille ans et leur chef Nikki, dont l'emblème est l'oiseau de feu appelé le phoenix, a été formé sur l'île du diable. Une île volcanique assimilée à l'enfer sur terre. Là encore on retrouve des thématiques chrétiennes telles que les prophéties millénaristes de fin du monde, le feu et les flammes accolés à l'enfer, au mal et au diable. Au cours des différents épisodes de la série (qui a aussi connu une version télévisée ainsi que des films en long métrage) la princesse Saori qui a, rappelons-le, une double nature, humaine et divine, est tout d'abord frappée d'une flèche qui s'enfonce progressivement dans son sein. Elle doit ensuite empêcher la fonte des glaciers, puis elle est emmurée vivante avant d'être confrontée à Lucifer dans une des

le marché européen, français notamment où le manga connu un plus grand succès qu'au Japon. On peut avancer l'hypothèse selon laquelle ce sont les références mobilisées, peu familières au public japonais à l'inverse du public européen, qui expliqueraient en partie cette différence de popularité<sup>11</sup>.

---

versions filmées. «Celui-ci prendra alors un malin plaisir à lui faire monter le long escalier couvert de roses aux épines ensanglantées... La souffrance d'Athéna évoque le chemin de croix de Jésus avant qu'il ne soit conduit à la croix». Plusieurs de ces épreuves rappellent certains éléments du «catalogue de martyrologie chrétienne» comme par exemple la flèche dans la poitrine pour le martyr de saint Sébastien. Cependant les emprunts à la théologie et à l'iconographie chrétienne concernent principalement la figure mariale notamment à travers des processus d'assimilation visuels mais surtout la figure christique à travers, entre autres, des parallèles de situation. La princesse Saori apparaît donc comme une déesse «à visage humain dont l'énergie guérit de la violence et de la haine», Elle dégage une «présence pleine d'amour» et elle est l'un des seuls personnages récurrents dans la série à ne pas afficher de façon explicite de relation ou penchants amoureux (chevaliers dieux et déesses compris). Le parallèle avec Jésus est évident, la double nature, le message d'amour, de justice et de paix, le sacrifice d'un dieu pour sauver l'humanité. De plus, le plus haut rang de l'ordre des chevaliers d'Athéna est constitué par les chevaliers d'or qui représentent chacun un signe du zodiaque et qui sont donc au nombre de douze comme les apôtres de Jésus-Christ. De même dans la série le plus haut dignitaire du culte d'Athéna s'appelle le grand Pope. Rappelons que un pope est l'équivalent d'un prêtre dans la religion orthodoxe mais il faudrait peut-être voir par le biais d'un parallèle entre les structures hiérarchiques une allusion à la hiérarchie de l'église catholique et notamment à celui qui la dirige c'est-à-dire le Pape et ce d'autant plus que dans la série le grand pope est choisi parmi les chevaliers d'or. Et si l'on poursuit le parallèle rappelons que pour les chrétiens catholiques l'apôtre Pierre fut le premier évêque de Rome et donc symboliquement le premier pape. Cependant Dans le numéro 92 du magazine *Animeland* Nicolas Penedo précise à ce sujet que «croire que *Saint Seiya* est un anime chrétien n'a pas plus de sens qu'estimer qu'il constitue une bonne approche de la mythologie. La série est avant tout un melting-pot de différentes légendes». Plus loin l'auteur de ces propos rappelle qu'on retrouve dans la série des éléments tels que Athéna, Lucifer, Bouddha, Odin. Les références chrétiennes dans cette série seraient donc à mettre sur le même plan que d'autres types de références telles que les références à la mythologie nordique par exemple, ni plus ni moins elle contribuerait avec ses particularités à la «densification» du contenu sans pour forcément être la manifestation structurée, raisonnée et militante d'un substrat idéologique. Ainsi se trouverait une fois de plus illustrée l'influence du contexte, de l'identité des auteurs ainsi que leurs motivations sur leur rapport à la référence et le contenu des œuvres. On peut cependant émettre quelques nuances quant à la place à concéder aux références chrétiennes dans cette série. Ainsi Nicolas Penedo ajoute lui-même «...Cela ne signifie pas pour autant que l'aspect chrétien de *Saint Seiya* tienne uniquement du gimmick. En fait, la concordance entre certains éléments de l'Évangile et des scènes de l'anime est trop éloquente pour être innocente» (rappelons qu'un anime est la version télévisuelle d'un manga).

<sup>11</sup> Dans le numéro 92 du magazine *Animeland*, Nicolas Penedo donne un autre élément qui pourrait expliquer les motivations qui ont conduit des auteurs à s'intéresser et à mobiliser des références intrinsèques à la culture européenne en ce qui concerne la mythologie grecque et développé en son sein pour ce qui est du matériau chrétien. Le rédacteur affirme donc: «Bien souvent les scénaristes japonais ont tendance à s'inspirer des mythes occidentaux par soucis d'exotisme» Cette remarque pourrait aussi expliquer l'éclectisme dont nous avons parlé précédemment. En effet si le but recherché par la mobilisation de ce type de références culturelles est le dépaysement culturel, et finalement l'originalité contextuelle quoi de mieux que cet éclectisme pour le réaliser. On voit là que la préoccupation du vraisemblable que nous avons abordé par ailleurs dans cette étude, n'est plus prioritaire.

Le troisième et dernier exemple que nous abordons ici au sujet de l'influence du «filtre» de la culture judéo-chrétienne concerne l'anticléricalisme latent dont certaines des œuvres étudiées se font l'écho. On peut donc observer au sein de celles-ci des propos, des attitudes, des situations qui dénotent une critique implicite envers la religion et les prêtres. Ces derniers se verraient accusés de façon à peine voilée de «charlatanisme». On leur reproche de vouloir faire étalage de leur «science». Mais surtout le fait de vouloir entraîner à leur perte les groupes humains qui leur font confiance en les incitant à croire en des présages ou des prophéties<sup>12</sup>.

C'est le cas par exemple de deux bandes dessinées, *300* de Frank Miller et *Atalante* de Crisse. Ainsi dans l'œuvre de Frank Miller<sup>13</sup> qui aborde la bataille des Thermopyles, et donne ainsi un bref aperçu de la société spartiate, les éphores sont assimilés à «des prêtres des dieux anciens»<sup>14</sup>. Les principaux défauts qui leurs sont reprochés sont leur attrait tout à fait charnel pour les femmes, la corruption et leur amour des biens matériels notamment des espèces sonnantes et trébuchantes<sup>15</sup>. Des faiblesses ou du moins de spécieuses inclinaisons que leur rapport privilégié au sacré devrait normalement interdire.

---

<sup>12</sup> A ce sujet, l'influence du prisme de la culture judéo-chrétienne s'observe aussi dans les œuvres de cinéma faisant référence à l'Antiquité grecque. C'est ce qui explique par exemple que dans plusieurs films ayant pour thème la guerre de Troy, lors du passage où les troyens découvrent le fameux cheval de bois laissé par les grecs, le personnage qui insiste pour que le cheval entre dans la cité de Troie afin d'être consacré comme un don envers les dieux est souvent un Prêtre. Il est impossible de ne pas voir là une connotation négative étant donnée, le sort néfaste que celui-ci signifie pour la ville. Difficile aussi de ne pas faire le rapprochement avec la critique anticléricale aujourd'hui séculaire, mais toujours efficiente, ainsi que le prouvent ces références. Des références qu'il faut donc mettre en relation avec le fait que, globalement, le rapport des auteurs contemporains avec les divinités grecques dans leurs œuvres s'effectuerait en partie, à travers le prisme de l'évolution religieuse et socioculturelle très chargée de ces deux derniers siècles en Occident.

<sup>13</sup> Miller, F./ Varley, L., *300*, éd Rackham, Montreuil 2002.

<sup>14</sup> Ce qui d'entrée montre bien que retranscrire l'Antiquité dans la plus grande exactitude possible n'est pas forcément la préoccupation principale de l'auteur. En effet les éphores, normalement au nombre de cinq, n'étaient pas des prêtres mais les principaux magistrats de Sparte.

<sup>15</sup> Ainsi dans *300* de Frank Miller les éphores n'hésitent pas à faire coïncider les réponses des oracles avec leurs intérêts. A ce sujet les propos de l'envoyé de Xerxès les remerciant pour leur contribution efficace à la passivité de Sparte devant l'invasion perse sont éloquentes à plus d'un titre. En effet s'adressant aux éphores celui-ci déclare «Le grand Xerxès vous remercie hommes avisés. Quand Sparte brûlera...vous nagerez dans l'or. De nouveaux oracles vous seront offerts...chaque jour ...de tout l'Empire» Outre la corruption et la trahison envers Sparte qu'ils rendent manifestes ces propos ils nous renseignent aussi sur la concupiscence et l'esprit de lucre qui animent ces personnages. D'ailleurs leurs attitudes faites d'ébahissement et d'empressement à la vue du tas d'or qui leur est donné en remerciement du rôle qu'ils ont joué, exprime visuellement cette idée (Miller/ Varely, *300*, 21).

Mais bien au contraire les propos de l'auteur laissent entendre qu'ils profitent de leur fonction sociale pour assouvir leurs désirs sur tous les plans<sup>16</sup>.

Cependant l'accusation la plus grave et la plus récurrente à laquelle ils aient à répondre est celle d'hypocrisie. Et de fait ils sont aussi accusés de jeter le discrédit sur l'institution qu'ils sont censés incarner. Et ce d'autant plus que les prétextes religieux qu'ils avancent pour s'opposer à Léonidas sont, d'après les propos de l'auteur, à rattacher au domaine de l'archaïsme et de la superstition<sup>17</sup>. Alors que Léonidas semble faire preuve de pragmatisme<sup>18</sup>. L'attitude des éphores les place du côté d'une inertie liée à l'observance de traditions séculaires.

On peut noter à travers cela la vision et l'expression d'une dualité, entre d'un côté les éphores qui représentent l'archaïsme de traditions religieuses conservatrices et obscurantistes qui non contentes d'être stagnantes peuvent conduire à la perte de la société qu'elles régissent. De l'autre côté nous avons la raison qui, s'appuyant sur le raisonnement, la déduction et la logique, permet de s'adapter à des situations nouvelles tout en se délestant du poids des craintes et de l'inaction qui sont le corollaire des superstitions.

Dans le second ouvrage que nous citons ici en exemple, le tome 2 d' *Atalante*, de Crisse, intitulé *Nautiliaa*, Mopsos le devin qui fait partie des argonautes, est accusé par Atlante, l'héroïne de faire preuve d'une crédulité naïve<sup>19</sup>. Là encore le héros, et

<sup>16</sup> Les éphores sont qualifiés «d'ordures consanguines...que même un roi doit acheter et supplier...Ordures consanguines, vieux malades mystiques. Débris inutiles qui choisissent les plus belles filles de Sparte pour en faire leurs oracles (...) Les misérables ont des besoins et des âmes aussi noires que l'Enfer ». Ainsi l'auteur à travers la pensée intérieure de Léonidas assimile le groupe des éphores à : «...un adversaire...aussi rond et gras qu'un athénien glouton» (Miller/Varely, 300, 15). Un parallèle est possible avec l'imagerie traditionnelle de la caricature du prêtre glouton doté d'embonpoint. De même, à Léonidas venu les consulter un des éphores déclare en guise d'accueil: «Bienvenue Léonidas nous t'attendons. J'espère que tu n'es pas venu les mains vides...». Plus loin alors que Léonidas souhaite entrer dans le vif du sujet concernant le motif de sa venue à savoir l'invasion perse et le moyen de l'arrêter un des éphores interrompt et en lui disant «d'abord le plus important Léonidas! Tu ne dois pas insulter les dieux » et ce n'est qu'après avoir eu confirmation de la présence et de la teneur du «don» qu'un éphore déclare «continuons ». De même l'auteur surenchérit en reprenant de façon quasi ironique les propos de l'éphore dans la voix narrative «D'abord le plus important», tout en y ajoutant ce qui ressemblerait à s'y méprendre à une profession de foi anticléricale, intemporelle. «Il n'y a jamais eu de saint homme qui échappe à l'amour de l'or». Plus loin ils sont traités «de débris pompeux, inutiles, malades, pourris, corrompus» (Miller/Varely, 300, 18-21).

<sup>17</sup> Ainsi à Léonidas qui prône une action vigoureuse et urgente pour stopper l'avance des perses les éphores rétorquent que «Bientôt août la pleine lune approche, le festival sacré de *Carnéia* Spartes ne fait pas la guerre au moment de *Carnéia*...» ((Miller/Varely, 300, 19).

<sup>18</sup> Miller/Varely, 300, 20: «Cette fête sera la dernière sauf si vous acceptez mon plan...».

<sup>19</sup> En effet celui-ci souhaite consulter «les augures» dans les entrailles de Pyros un petit satyre qui se trouve être l'ami d'Atalante. Après que l'un des argonautes ait dit à Héraclès «balance-nous cette saleté à la mer!...Ces animaux-là, ça attire le mauvais œil !...» Mopsos ajoute alors «Attends Héraclès

en l'occurrence ici l'héroïne, est du côté de la rationalité, de la raison et du pragmatisme et non dans le camp de la croyance aveugle.

L'analyse de certains passages de ces bandes dessinées montrant des intercesseurs entre les hommes et les dieux permet d'identifier la présence de certaines critiques récurrentes qui sont d'ordinaire effectuées envers le clergé catholique. Ces charges anticléricales portent généralement sur la richesse de l'Église et l'opulence de ses servants, sur l'hypocrisie des prêtres envers les rapports charnels et la contradiction entre leurs aspirations spirituelles apparentes, revendiquées pour eux même et pour leurs ouailles et les faiblesses d'homme. Des faiblesses auxquelles ils seraient aveugles en ce qui les concerne et intransigeant quant à celles des autres fidèles. Une situation où dans le meilleur de cas les prêtres sont accusés de vouloir faire partager à l'ensemble de la société leur ignorance et leur crédulité par des pratiques obscurantistes dans les cas extrêmes, il s'agirait de profiteurs à la Tartuffe tentant d'abuser les fidèles sous des faux airs de piété. Ce faisant les auteurs de bandes dessinées contemporaines transposent, de façon quasi militante, cet héritage critique sur les intermédiaires privilégiés du sacré dans l'Antiquité quitte à multiplier les anachronismes et les inexactitudes.

Le dernier point que nous souhaiterions aborder au sein de cet article avant d'en venir à la conclusion concerne le thème de la représentation des dieux grecs sous la forme de statues. A travers l'étude de celui ci et des observations qui en découlent on peut effectuer la remarque suivante: si l'analyse des dieux grecs dans la bande dessinée est un paradigme éloquent pour appréhender la question de la place des références

---

! Si ces êtres sont maléfiques ils sont aussi divins !...ouvrons-le et voyons dans ses entrailles si nous sommes toujours dans les grâces des dieux !» La réaction d'Atalante ne se fait pas attendre «Superstitions !!! Mopsos, tu es un grand devin mais là c'est n'importe quoi...Mieux que tout autre, toi qui es un Lapithe tu devrais savoir que les satyres sont inoffensifs ! Ton peuple vit en bordure de la forêt sacrée du Pélion. Moi j'y ai grandi ! Satyres nymphes et autres dryades sont mes amis !!! Je ne permettrai à personne de leur faire du mal ! Surtout pour assouvir des croyances imbéciles !!!». D'ailleurs les propos d'Atalante à l'égard de Mopsos pour conciliant qu'ils se veulent, posent un paradoxe difficilement surmontable. En effet, ou Mopsos est un devin compétent et sincère qui base son savoir sur des croyances éprouvées et adouées par le temps ou alors c'est un affabulateur qui raconte des inepties à partir de croyances superstitieuses auquel cas la situation de Mopsos, qualifié de grand devin par Atalante, renseignerait beaucoup sur les supposées capacités d'autres devins moins talentueux. Quoi qu'il en soit, l'affirmation diplomatique et quelque peu consensuelle d'Atalante jette tout de même le discrédit sur Mopsos et la science de celui-ci dont on ne sait si elle est tout entière constituée de «croyances imbéciles». La marque de ce paradoxe et de ce discrédit s'observe visuellement à travers le changement d'attitude de Mopsos. Ainsi lorsqu'il énonce la proposition qui lui vaudra la réponse, finalement incisive, d'Atalante il a un maintien et une gestuelle qui évoque un homme confiant dans son savoir et dans ses compétences et qui parle avec assurance sinon inspiration. Le tableau est tout autre à l'énoncé de la réponse d'Atalante ou l'on voit un Mopsos qui a perdu de sa prestance gestuelle, de sa sérénité et de sa confiance et si l'on observe bien son regard, peut-être instantanément conscient du discrédit qui vient de s'abattre sur son savoir et finalement sur lui, il semble avoir été piqué au vif par la remarque de l'héroïne (Crisse, *Atalante*, coll. La preuve par trois, éd. Soleil, Tournai 2004., 52-52).

antiques dans la culture contemporaine, les représentations de divinités grecques sous formes de statues sont un exemple tout aussi riche de sens pour illustrer toutes implications induites par mobilisation de ce type de références culturelles que sont les dieux grecs antiques.

Ainsi l'étude des représentations de statues de dieux grecs au sein du corpus nous révèle que leur présence peut relever de logiques différentes qui vont des plus élémentaires nécessités scénaristiques à la traduction de représentations de type idéologique. Dans ce dernier cas il s'agit donc de stigmates d'un contexte culturel et d'un rapport au religieux réinvestis de façon plus ou moins consciente par les auteurs dans leurs œuvres. Les statues des dieux grecs dans les bandes dessinées ont donc une dimension « polysémique » c'est ce qui explique que, ainsi que nous allons le voir à présent, qu'elles répondent à bien des observations précédemment effectuées au cours de notre analyse.

En effet, ainsi que nous l'avons vu initialement les représentations de dieux sous la forme de statues s'inscrivent du point de vue graphique dans ce que nous avons intitulé la catégorie des représentations incarnées et anthropomorphes des dieux. Mais une fois ce constat effectué encore faut-il en donner le sens ou plutôt les significations possibles car nous l'avons dit plus haut, celles-ci peuvent être concomitantes. Les dieux sont donc parfois représentés sous la forme de statues qui peuvent être animées<sup>20</sup> ou avoir simplement une fonction décorative. Cependant même dans ce dernier cas les statues peuvent répondre à plusieurs logiques qui dépassent leur simple dimension décorative.

Ainsi, tout comme d'autres types de références antiques comme les colonnades par exemple elles peuvent être comme des références iconiques c'est-à-dire qu'avant de signifier ce qu'elles représentent, les dieux en question, elles sont d'abord des « images-symboles » d'un monde et d'une époque. En effet les statues sont en quelque sorte des interfaces temporelles privilégiées pour ancrer le lecteur dans le monde antique de contribuer à l'effet de réel. Il s'agit là de ce que l'on pourrait appeler de l'effet de présence de l'Antiquité (fig. 1). Celui s'accompagne parfois d'un autre objectif recherché par les auteurs qui est celui de l'effet d'ambiance. Les statues sont alors sensées contribuer à instaurer une atmosphère, à confirmer les décors ou encore mieux à le connoter pas forcément sur un plan chronologique mais plutôt sur un plan social. C'est notamment le cas lorsque ces statues de dieux grecs sont utilisées pour illustrer

---

<sup>20</sup> Dans la bande dessinée *Le Dernier troyen*, les dieux ont l'apparence de statues géantes qui sont animées. Ce procédé permet à la fois de distinguer les dieux des mortels mais aussi de renforcer le caractère référentiel des premiers cités dont l'apparence rappelle alors les formes les plus proches des représentations sculpturales de la statuaire grecque. Mangin, V./ Demarez, Th., *Le dernier Troyen, t1: Le cheval de Troie*, éd Soleil, Tournai 2004; *Le dernier Troyen, t2: La reine des Amazones*, éd Soleil, Tournai 2004; *Le dernier Troyen, t3: Les Lotophages*, éd Soleil, Tournai 2005; *Le dernier Troyen, t4: Carthago*, éd Soleil, Tournai 2006.

la décoration intérieure d'une maison ou d'une bibliothèque le tout dans un contexte chronologique et culturel qui n'est plus celui de leur origine. Elles quittent donc ainsi l'Antiquité pour devenir des antiquités et nous renseignent en nous donnant des informations à caractère social sur la personne ou le lieu auxquels elles appartiennent.

En outre, donner aux dieux grecs la forme de statues permet de bénéficier d'un aspect référentiel qui joue sur plusieurs plans. En effet la statuaire antique ou du moins ses caractéristiques les plus élémentaires sont globalement connues du public c'est donc là un moyen commode pour l'auteur de réutiliser une référence de l'antiquité grecque qui peut sembler moins «choquante» et ce à plus d'un titre. Rappelons que les Grecs de l'Antiquité représentaient déjà leurs dieux sous cette forme, en outre nous sommes nous-mêmes accoutumés à les voir sous cette forme dans les musées, les galeries, les parcs et même dans les livres d'art par exemple. De même représenter un dieu sous la forme d'une statue, et qui plus est, une statue animée c'est en quelque sorte «domestiquer» le surnaturel, c'est le rendre plus familier ne serait-ce que par la proximité engendrée par la fonction décorative de celle-ci. Une remarque qui prend tout son sens si l'on se rappelle les observations précédentes sur la notion de désenchantement et la recherche du vraisemblable qui pour une large part empreignent les productions culturelles contemporaines notamment celles à caractères historiques.

Cependant cette démarche laisse une certaine latitude d'expression au surnaturel car rendre animé ce qui est caractérisé par la rigidité du marbre et de la pierre a quelque chose d'inquiétant et de fait cela nous transporte dans la sphère du fantastique et nous rappelle des récits tels que *la Vénus d'Ille*<sup>21</sup>. De même dans les récits développés au sein des œuvres étudiées on leur reconnaît des qualités protectrices et prophylactiques, on leur adresse des prières. Elles sont perçues soit comme un vecteur permettant d'accéder au dieu soit comme manifestation effective de celui-ci et donc susceptibles d'efficacité. Ceci pourrait expliquer, en partie, pourquoi les statues ont souvent un aspect inquiétant. La statue représente le dieu en majesté paré d'une dignité toujours prompt à châtier le moindre blasphème, le moindre sacrilège. Ce qu'elles font parfois lorsqu'elles sont dotées de mouvement et de caractéristiques similaires aux hommes par les auteurs (fig. 1/ 3). Représenter les dieux sous la forme de statues est aussi un moyen de signifier visuellement leur différence de nature et de statut avec les mortels. En guise de conclusion nous nous proposons à présent d'explicitier le titre de cet article «les fêlures du miroir ou les dieux vecteurs de mise en abîme» (fig. 1). Un titre que l'analyse du contenu de la bande dessinée de *Ulysse* de Lob et Picard

---

<sup>21</sup> Prosper, M., *La Vénus D'Ille*, Garnier frères, Paris 1962.

pourrait tout à fait illustrer<sup>22</sup>. Dans cette œuvre, à travers le comportement des dieux c'est la modernité contemporaine de l'époque et les nouveaux comportements qu'elle entraîne qui sont critiqués. Il y a là un «effet miroir» où comme nous l'avons vu précédemment les dieux et les hommes sont confrontés les uns aux autres, soit à travers la perfection et la pureté supposées des uns ou les faiblesses et les imperfections des autres<sup>23</sup>.

Ainsi les dieux grecs en tant que référence culturelle prennent sur eux ou plutôt se voient appliquer les aspirations et les défauts que les auteurs contemporains veulent mettre en lumière ou dénoncer. Un tel procédé permet donc de mettre ceux-ci en exergue. Et l'on voit bien comment dans ces conditions des dieux d'un autre temps peuvent se faire l'écho de notre temps. A travers cette affirmation on voit se confirmer l'utilisation des dieux grecs par les auteurs de bande dessinée contemporaine en tant que type référence antique comme un procédé de mise en perspectives d'idées, d'interrogations propres à notre époque.

---

<sup>22</sup> Une bande dessinée, qui date du début des années 1980 et présente des dieux désœuvrés qui pour se divertir regardent “les aventures” d’Ulysse sur un écran. D’une part, cela renvoie le lecteur à sa propre position de voyeur et ce d’autant plus qu’il s’agit ici d’une bande dessinée à consonances érotiques. D’autre part nous avons là une allusion claire et explicite à la société de consommation et du spectacle dont il serait intéressant de pousser plus en avant le parallèle avec des ouvrages de sociologie tels que *La société du Spectacle* de Guy Debord ou encore *La société de consommation* de Jean Baudrillard. Ainsi nous pouvons voir les filles d’Hélios se promener avec des caddys. De plus aujourd’hui en ces temps de télé réalité une telle œuvre prend des connotations nouvelles. Dans cette œuvre les dieux sont omnipotents ou se voient comme tels mais l’objet de leur amusement, Ulysse, finit par leur échapper et Poséidon et Apollon en font “les frais”. Le secret des dieux sera finalement révélé à Ulysse, «les dieux» ne doivent finalement leur supériorité sur les hommes qu’à leur avance technologique. Si ce secret est divulgué ils seront remis en cause et perdront leur statut de «dieu».

<sup>23</sup> Cette bande dessinée nous semble être comme un paradigme pour le sujet étudié. Tout d’abord elle mêle le monde «antique» ou plutôt homérique d’Ulysse et un futur technologique, en cela elle fait écho à la thématique bien connue de la confrontation entre l’ancien et le moderne. Ensuite, elle renvoie à des problématiques qui sont elles plus spécifiques à l’époque contemporaine: l’homme, fort de la civilisation technologique qu’il a créé et de sa croyance quasi infinie dans le progrès scientifique, aspire à être son propre dieu. En outre, aujourd’hui avec des phénomènes socio-médiatiques tels que la télé réalité, cette bande dessinée prend une tonalité prophétique lorsqu’elle nous montre le «désœuvrement décadent» des «dieux spectateurs» bercés par l’illusion de leur toute puissance. Une puissance qui ne repose que sur un avantage technologique, conséquent certes, mais peu productif, car en sus de la futilité de leur occupation ces dieux ne semblent pas avoir de pouvoirs intrinsèques. De même en écho à nos précédents propos, il est plus que tentant d’observer l’influence du prisme «judéo-chrétienne» lorsque les marins d’Ulysse attirés par les attraits de la chaire soit transformés en porcs par la magicienne Circée et rejetée à l’étage inférieure dans une sorte de cave transformée en porcherie. Ainsi que nous le montre cette «chute» les thématiques de péché et de châtements voire d’enfer sont sous jacentes pour un observateur contemporain marqué par des siècles de tradition judéo-chrétienne.



Cette mise hors contexte de problématiques ou de références culturelles aurait donc une «vertu ostensible»<sup>24</sup>. La mise en abîme s'effectue aussi à l'égard de l'historien. Celui-ci doit alors mettre en œuvre une démarche qui prend en compte le filtre de la tradition judéo-chrétienne dont il doit mettre à distance «les schémas de pensée». Il ne s'agit pas de les occulter, ce qui serait antinomique avec une démarche visant à appréhender la question de la réception culturelle mais pour mieux en discerner les influences et les limites. Pour ce faire il est nécessaire de mettre en question des usages, des modes qui sont encore largement les nôtres aujourd'hui et dont la mise en œuvre relève souvent de l'ordre du réflexe. L'analyse des références antiques grecques dans la culture contemporaine et notamment dans la bande dessinée doit donc prendre en compte certains facteurs incontournables de la société contemporaine mais elle a aussi pour objectifs d'en révéler d'autres plus sous-jacents.

De fait nous avons pu observer à travers l'exemple des dieux grecs, que certaines références antiques comme les statues, possèdent une forte prégnance référentielle qui dépasse le domaine de la simple reconnaissance iconique. Elles imprègnent le champ des représentations idéologiques et psychologiques de nos sociétés contemporaines et ce jusque dans les recoins les moins usités de leurs productions culturelles.

---

<sup>24</sup> En effet, La présence de problématiques contemporaines dans un contexte antique, confrontées à des éléments appartenant au dit contexte permet une plus grande prise de distance par rapport au contexte contemporain. Ainsi mettre en scène les dieux et leur monde est un moyen de confronter notre monde contemporain avec d'autres mondes comme avec autant de reflets déformants. C'est aussi confronter, comparer et mêler un cadre, des qualités ou des valeurs que l'on considère comme consubstantielles à la référence mobilisée, ici les dieux grecs de l'Antiquité, avec des qualités et des valeurs propres provenant d'autres époques. Donc mobiliser les dieux antiques comme éléments de fiction c'est mobiliser tout un ensemble de références culturelles et de connotations qui leurs sont d'ordinaire accolées, c'est sinon invoquer, du moins évoquer leur monde: celui de la mythologie. L'auteur peut aussi jouer de la valeur mythique de ces références et des connotations de merveilleux et d'irrationalité qui y sont accolées en y mêlant des références culturelles et des problématiques contemporaines dans un cadre nouveau. C'est en faisant glisser et s'interpénétrer les frontières temporelles et culturelles que l'auteur crée un nouveau matériau. Ainsi d'une part il s'inscrit dans la longue tradition littéraire des utopies et d'autre part il prend ses distances avec le contexte d'origine des références culturelles mobilisées. Une prise de recul particulièrement favorable à la mise en exergue des problématiques et des thèmes développés par l'auteur, et ce par contraste ou encore redoublement des qualités ou des représentations attachées à ces références.



Fig. 1.- MANGIN, V./ DEMAREZ, TH.,  
*Le dernier Troyen, t4...*, 27.

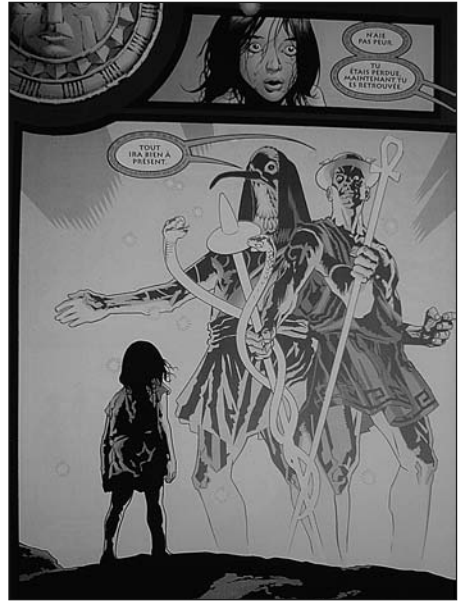


Fig. 2.- MOORE, A./ WILLIAM III, J.H.,  
*Prométhée, T2, coll Semic Books,*  
éd Semic, Paris 2001, 20.



Fig. 3.- MANGIN, V./ DEMAREZ, TH.,  
*Le dernier Troyen, t3...*, 41.



Fig. 4.- MANGIN, V./ DEMAREZ, TH.,  
*Le dernier Troyen, t3...*, 5.