

Emplois mythologiques dans la bande dessinée SF de Valérie Mangin

La barque de Râ et Cimetière Céleste (2014)

Mythological Uses in the SF Comic by Valérie Mangin

La barque de Râ and Cimetière Céleste (2014)

Fatima SEDDAOUI

Auteur correspondant, Université Toulouse-Jean Jaures (France),

seddaouifatima@yahoo.fr

Date de soumission : 06.08.2022 – Date d'acceptation : 11.09.2022 – Date de publication : 01.10.2022

Résumé — Cet article vise à analyser la dimension mythologique du diptyque *Expérience mort* qui comprend le tome 1, *La barque de Râ* and et le tome 2, *Cimetière Céleste* par Valérie Mangin et Denis Bajram. Précisément, à partir de séquences graphiques sélectionnées dans un contexte de science-fiction, nous interrogeons leurs emplois mythologiques tout en soulignant leurs fonctions et leurs limites.

Mots-clés : *Expérience mort, La barque de Râ, Cimetière Céleste, bandes dessinées, mythologie.*

Abstract — This article focuses on the mythological dimension in a diptych *Expérience mort* including the tome 1, *La barque de Râ* and the tome 2, *Cimetière Céleste* by Valérie Mangin and Denis Bajram. Precisely, by analyzing the story from selected graphic sequences in a science-fictional context we emphasize the usage mythological, what its challenges and its limits.

Keywords : *Expérience mort, La barque de Râ, Cimetière Céleste, Comics, Mythology.*

Introduction

Valérie Mangin¹ est l'auteur d'*Expérience mort*, le fruit d'une association artistique avec Denis Bajram. Œuvre graphique qui comprend 4 tomes dont les premiers

¹Bédéiste, elle a soutenu une thèse d'histoire des institutions de l'époque moderne : *La Grande Chancellerie de France sous Louis XVI*. Celle-ci lui donne le titre d'archiviste-paléographe. Parallèlement, elle suit un cursus d'histoire et un autre d'histoire de l'art, à la Sorbonne. Grande lectrice de bandes dessinées pendant ses études, Valérie Mangin avec son mari Denis Bajram, écrivent les dialogues du premier tome des *Mémoires mortes* paru en 1999 aux Humanoïdes Associés, elle réalisera entièrement le scénario du deuxième album, toujours basé sur un synopsis de Denis. En 2000, elle a également réalisé le scénario d'une nouvelle série de science-fiction chez Soleil, *Le Fléau des dieux* dont le premier des six tomes est sorti en Janvier 2001. Avec cette série, elle a publié depuis 2004, *Les Chroniques de l'Antiquité galactique* qui comprend *Le Fléau des Dieux, Le Dernier Troyen, La Guerre des dieux* et *Imperator*.

intitulés *La Barque de Râ* et *Cimetière céleste*² tous deux publiés en 2014, constituent les objets de notre étude sur l'emploi du mythe. Dans un registre science-fictionnel, ils démarrent les aventures d'une mère qui souhaite, avec l'aide de savants, ramener son fils Matt à la vie. Pour ce faire, l'expérience les pousse à faire un voyage dans un chemin parallèle aux confins de la conscience de l'au-delà pour donner vie à celui-ci. Au cours de ce voyage futuriste et dématérialisé, les personnages se voient confrontés à une série d'événements simultanément en lien avec la mythologie égyptienne, grecque, et biblique – ceci dans un contexte où la frontière entre les vivants et les morts semble se restreindre, voire s'effacer. Le tome 1 met en scène Madame Fork, une milliardaire américaine tentant désespérément avec le concours de scientifiques de sauver son fils Matt qui agonise. Ainsi, construisent-ils un vaisseau capable de suivre une âme désincarnée où qu'elle aille. Voyage qui se poursuit dans le tome 2 où ces derniers explorent les frontières de la mort au travers d'un tunnel, accrochés au sarcophage de Matt, entre les illusions de leurs subconscious et la confrontation avec l'au-delà jusqu'à la résurrection de Matt, à la fin de l'opus.

Nous nous proposons de souligner les modalités du mythe dans les deux récits graphiques qui constituent notre corpus. Pour conduire notre analyse, nous nous appuyons essentiellement sur les mythèmes qui participent de la construction graphico-narrative. Après en avoir signifié les caractéristiques, nous en dégageons les aspects esthétiques et leurs apparitions pour aborder *in fine* les ombres et les chromatiques en relation avec les mythes qui nous occupent.

1. Notes liminaires

Pour aborder notre étude, il nous faut au préalable nous arrêter sur la notion de *mythe*. De nos jours la question des relations qu'entretiennent la bande dessinée et le mythe demeure ouverte et porteuse de stimulantes réflexions. « *Récit qui raconte une histoire sacralisée* » selon les propos de Pierre Marlet, dans son article intitulé : « Le spectre de Tintin et le bouclier d'Astérix confrontés à leur mythe national », le mythe³ implique des personnages merveilleux, tels que des dieux, des animaux chimériques, des hommes, des bêtes, des anges ou des démons. C'est donc un récit fabuleux, néanmoins, tenu pour vrai, dans un système de croyances déterminées, opposé au discours rationnel. Dans son article, « Qu'est-ce qui, dans la BD prédispose

² *La Barque de Râ* (Mangin 2014 a) et *Cimetière céleste* (Mangin 2014b) sont les deux premiers tomes qui précèdent *La Résurrection de la chaire* (Mangin 2015) et *La Porte du ciel* (Mangin 2016) que regroupe une série fantastique graphique intitulée, *Expérience mort*.

³ S'il l'on en croit Jean-Pierre VERNANT, au sens stricte le terme ne désigne rien (Vernant, 1980, p. 22). Le mythe est un concept « *que les anthropologues ont emprunté comme s'il allait de soi, à la tradition intellectuelle de l'Occident, sa portée n'est pas universelle, il n'a pas de signification univoque, il ne correspond à aucune réalité spécifique* » (Vernant, 1980, p. 23). Provenant du grec *mythos*, « *qui ne se réfère ni à un genre littéraire particulier ni à un type de récit ni à une forme quelconque dont il baliserait les frontières il se définit surtout selon Vernant comme l'envers, l'autre discours vrai du logos* ».

à une lecture du mythe ? », Pierre Fresnault-Deruelle s'interroge sur la notion du mythe :

« Qu'est-ce qu'un mythe ? Usons de l'oxymore : le mythe est un mensonge vrai ; ce qui peut signifier deux choses : « 1- le mythe est une fiction fabuleuse dont la littéralité porte cependant son poids de vérité. Constitué de symboles qu'il est chargé d'actualiser, le mythe récite en les allégorisant, les idées relatives aux grandes questions de l'existence (Où allons-nous ? D'où venons-nous ?). 2- l'expression mensonge vrai rapportée au mythe peut également signifier que ce dernier est une manipulation sémiotique autrement dit une mystification si l'on préfère une myopie complaisamment partagée. Nous songeons aux mythologies de Barthes qui dit aussi que le mythe est un objet langagier qui circule entre les hommes » (in Valary & Corrado, 2006, pp. 471-472).

À l'origine d'ailleurs, les mythes et les légendes étaient des récits transmis oralement, sans doute parce qu'ils contenaient un savoir ou une vérité. Après Homère, le terme de « mythe » est assimilé à la fable. Dans le cadre de la science-fiction, le mythe est souverain car il est soit exploité, soit redistribué dans la fiction.

« Au-delà de l'infinie diversité de ses thèmes touchant aux mythes (l'apocalypse ou la fin des temps, les créatures venues d'ailleurs ou l'exobiologie, les voyages extraordinaires dans l'espace, les créations artificielles de l'homme se substituant à Dieu, robots, cyborgs, mutants, ou encore le mythe de la ville tentaculaire...) la science-fiction reflète les peurs, les espoirs et les questionnements fondamentaux de l'humanité, mais en les transposant dans des mondes non situés spatialement ou temporellement [...] » (Vas-Deyres, 2008).

Valérie Mangin grande férue de mythologie, comme l'atteste sa foisonnante production graphique au sujet de la bande dessinée, *Le dernier Troyen*, où « elle joint des scènes mythologiques anciennes » (Scapin & Soler, 2015), déclare :

« Je suis partie du matériau brut, histoire ou mythologie et j'ai essayé de le transposer de manière réaliste dans l'univers très différent de la fantasy spatiale. Ça été assez amusant, en fait. Ça m'a amenée à imaginer ce que chaque personnage et chaque objet symbolique pouvait devenir. À quoi pouvait ressembler un cheval capable de piéger une planète et non une simple ville par exemple ? Et comment les armures devaient s'adapter (ou pas ?). Qu'est-ce qui devait rester "antique" d'aspect et qu'est-ce qui devait évoluer ? C'était un équilibre assez fin à trouver. Le problème a été le même pour les personnages : on devait pouvoir reconnaître les originaux dont je m'inspirais, mais en même temps, il fallait les rendre plus actuels, avec des caractères et des préoccupations qui faisaient écho aux nôtres » (Mangin, 2020).

À la lecture de la production graphique de Valérie Mangin, nous remarquons aisément l'appétence mythique de l'auteur. Ainsi, *Les mémoires mortes* (2000), *Le fléau des dieux* (2000), *Trois christes* (2010), *Drakko* (2011), *Imperator* (2012), utilisent de près ou de loin des figures mythiques. Rappelons, l'œuvre qui fait référence aux mythes, *Les Chroniques de l'Antiquité galactique*⁴ dont par exemple *Le dernier Troyen* relate la chute de Troie d'après l'*Odyssée* d'Homère et l'*Énéide* de Virgile qui y mêle science-fiction et mythologie. Thèmes récurrents, les mythèmes (Brunel, 1994) sont repris ici dans les deux récits graphiques fictionnels, *La Barque de Ra*⁵ et *Cimetière céleste*⁶. Le cadre est emprunté à l'Antiquité grecque et égyptienne, nourri de figures mythiques qui traversent les récits et qui participent des deux intrigues graphiques.

2. Références mythologiques dans les opus graphiques

Une première remarque s'impose. Les titres mêmes de ces deux tomes ainsi que l'onomatopée des personnages fourmillent de références à la mythologie qu'elle soit grecque, égyptienne ou biblique. Le titre du tome 1, *La barque de Ra* renvoie au dieu solaire *Rê* ou *Râ*⁷ de la mythologie égyptienne, créateur de l'univers qui introduit le

⁴ Qui comprennent 4 séries publiées dès 2000 : *Le Fléau des Dieux*, novembre 2000 ; *Le dernier Troyen*, janvier 2004 ; *La guerre des Dieux*, 2010 ; *Imperator*, avril 2012.

⁵ Le tome 1 est constitué de deux chapitres : chapitre 1 : 1 à 27 ; chapitre 2 : 28 à 48. Chapitre 1 : planche 1 à 27 ; *La barque de Ra* dans le musée du Caire : planche 1 ; *arrivée des scientifiques, et rentrée de ces derniers* : planches 2 à 18 ; *décollage du vaisseau grâce au générateur tachyonique* : planche 19 à 26 ; *présence d'un flash* : planche 27 ; chapitre 2 : planche 28 à 48 ; *le vaisseau dans le tunnel de l'au-delà* : planches 28 à 29 ; *EMI : expérience de mort imminente* : planches 30 à 35 ; *présence ombres-humanoïdes* : planches 37 à 40 ; *bug informatique dans le hangar* : planche 41 ; *mort de Black* : planches 42 à 43 ; *arrivée des blocs de glace qui percutent le vaisseau* : planches 44 à 48.

⁶ Le tome 2 est constitué de trois chapitres : chapitre 3 : 4 à 11 ; chapitre 4 : 12 à 28 ; chapitre 5 : 29 à 53. *Les journalistes toueur en attente sur le toit d'une église* : planche 3 ; *le voyage se poursuit mais tout est gelé* : 4 à 7 ; *Black, mort éventré* : planche 8 ; *dégel et reprise du voyage* : planches 9 à 14 ; *anges et expériences EMI* : planche 16 à 19 ; *cimetière céleste* : planches 20 à 24 ; *machine à remonter le temps* : 25 à 28 ; *réanimation de Matt* : planches 29 à 30 ; *Matt franchit la porte de la lumière* : planche 31 ; *ordre de suivre le sarcophage de Matt* : planche 32 à 33 ; *EMI : expérience de mort imminente* : planches 34 à 38 ; *moniteurs biologiques de l'équipage et de Matt en train de se perdre* : planche 39 ; *EMI : expérience de mort imminente prolongation* : planches 40 à 44 ; *momification de l'équipage* : planche 45 ; *explosion du réacteur, mort de l'équipage* : planche 46 ; *le vaisseau est un tombeau* : planche 47 ; *explosion* : planches 48 à 49 ; *l'équipage momifié est vivant* : planche 50 ; *résurrection de Matt* : planche 51 ; *découverte du cadavre de Black* : planche 52 ; *tremblement de terre et résurrection des morts du cimetière* : planche 55.

⁷ Il peut apparaître sous plusieurs autres formes, celle de *Khépri*, le scarabée bousier : symbolisant la naissance ou la renaissance ou encore *Atoum*, l'être achevé (le clergé égyptien expliquait que l'astre solaire pouvait revêtir des formes différentes lors de sa course dans le ciel : *Khépri* était le soleil levant tandis que *Rê* était le soleil à son zénith et *Atoum*, le soleil couchant. Au fil du temps, *Atoum* (le soleil couchant) est assimilé progressivement par les théologiens égyptiens à la forme de *Rê* (le soleil à son zénith), de sorte que l'on parle de *Rê-Atoum*, le dieu créateur, qui préside la Grande Ennéade

lecteur dans un espace mythique de l'Égypte antique. D'un point de vue graphique, il est dessiné dans les vignettes des planches 12 et 15 pour caractériser le vaisseau qui va transporter les personnages de l'expérience. À l'identique de ce qu'il est représenté, *Rê* ou *Râ*⁸, ainsi est-il dessiné : *un homme à tête de faucon sur laquelle est posé le disque solaire rouge et jaune, protégé par le cobra dressé*. Dès la planche inaugurale, le lecteur est transporté dans le musée archéologique du Caire, le 21 Juin 2016 qui présente la barque de *Râ*.

La première vignette panoramique met en scène un bâtiment à partir duquel se fait entendre une voix off d'un homme : « — *La barque de Râ ?!* », corroborée d'une question : « — *C'est elle qui brille comme ça ?* » qui introduit une autre vignette panoramique inondée par la luminosité de l'objet qui s'en dégage. Face à celui-ci, le gardien, un des deux hommes présents dans la salle, s'écroule après avoir touché le halo lumineux mortel, dans les dernières vignettes de ladite planche. À la fois beau et mortel, il convient de noter que cet objet remplit ces fonctions au cours du récit graphique.

Ainsi, associé à la mort, les personnages vont y être confrontés dans le vaisseau portant son nom. Orné de son symbole, le vaisseau présenté, en contre-plongée, dans la vignette 6 de la planche 15 du tome 1, en montre le dessin. On le remarque aisément dans la vignette 3 incrustée de la planche 22 du tome 1 quand Buzz – un des personnages faisant partie de l'expérience – souhaite sortir du vaisseau qui va explorer l'Au-delà pour ramener Matt à la vie. Il faut rappeler que la mission des savants qui participe à ce projet se nomme *Horus-Râ* – aussi en lien avec le voyage dématérialisé. Ce faisant, le dieu *Râ* est associé à l'engin qui traverse la réalité au bout de trois minutes pour entrer dans les sphères de l'Au-delà.

Afin d'introduire la thématique du voyage s'y référant et marquer la rupture avec la réalité, Valérie Mangin fait le choix, dès la planche 23 – dans les vignettes respectives 2, 3 et 4 à la fois panoramiques et serrées – de mettre en scène un voile bleu accompagné de lumière blanche pour signifier la fissure spatio-temporelle, élément marqueur d'entrée dans un univers parallèle. Une belle vignette panoramique, en plongée latérale dont les chromatiques varient entre le blanc et le bleu, expose le vaisseau traversant l'espace funèbre. Pour traduire ce franchissement, le choix des vignettes 1 et 6, en plongée, mettent en scène le vaisseau dans son trajet vers un monde bleu et orangé où la lumière, située en arrière-plan de ces vignettes, éblouit le cadre faisant résonance avec la planche inaugurale du tome 1. D'autres planches, 28 et 29, mettent en exergue le chemin de celui-ci. Là encore, des vignettes

constituée des neuf dieux principaux. Par la suite, *Rê* a également été associé à plusieurs autres dieux comme *Amon* pour devenir *Amon-Rê*.

⁸ *Rê* voyage chaque jour à travers le ciel à bord de sa barque sacrée (parcours du Soleil), et chaque nuit au travers des mondes souterrains (la *Douât*). Chaque lever de soleil est une victoire remportée par *Rê* sur les « forces des ténèbres ». Peut-être est-ce là l'explication apportée par les Égyptiens aux phénomènes d'éclipses du Soleil, qui seraient autant de défaites momentanées du dieu sur les ténèbres.

panoramiques montrent l'engin, en plongée, dirigé vers la lumière. S'ensuit une planche dans laquelle, les vignettes 1 à 5, panoramiques, le scénarisent dans tous ses états graphiques : sur le côté, en plongée, en plan d'ensemble afin d'en marquer le mouvement – faisant penser au mythe de l'Odyssée qui se substitue à la quête et au voyage. Celui-ci doit traverser un tunnel à l'identique du fleuve des enfers, le *Léthé* de la mythologie grecque afin de se rapprocher de la lumière qui métaphorise le feu des Enfers (et de la mort). Une autre figure emblématique de l'égyptologie, Horus, renvoie au monde des ténèbres. Nom grec du dieu égyptien Hor, qui signifie « *Celui qui est au-dessus* » ou « *Celui qui est loin* » est un dieu à multiples facettes de la mythologie égyptienne.

Dans le mythe osirien, il est le fils d'Ausar (Osiris) et d'Aset (Isis). Osiris, assassiné par son frère Seth, ramené à la vie, le temps d'une union, grâce aux efforts conjugués d'Isis et de Nephtys. Parcours au cœur du sujet graphique des deux bandes dessinées, ce mytheme métaphorise la quête de Katlyn Fork qui veut ramener son fils Matt à la vie. *La barque de Râ* dans la planche 25 du tome 2 est intégrée au cimetière céleste visible dès la planche 20. Ainsi, celle-ci est identifiée par les savants dès la vignette mettant en scène le vaisseau, situé en amorce de la vignette 2, autour duquel des momies planent dans le vide stellaire sur fond foncé. Vision panoramique, telle une image documentaire, la vignette présente des êtres empaillés pour l'éternité.

Assimilée à un rite funéraire de l'Égypte Antique, la momification⁹ permettait de maintenir l'immortalité de l'âme. La vignette 2, toujours dans un cadre panoramique, renvoie à l'expédition en cours. D'un point de vue iconographique l'engin, accroché au tombeau de Matt qui voyage, est face à la barque de Râ. L'usage scénique redondant, valorisant et métaphorisant le rite funéraire, souligne la confusion spatio-temporelle et perturbe ainsi sa lecture qui « oxymorise » les dualités : passé/présent, science/tradition, vie/mort parcourant les deux tomes. Outre les mythes égyptiens, il convient de noter ceux de l'Antiquité grecque. Ainsi, recensent-on les anges de la hiérarchie céleste¹⁰ que sont les anges séraphins, chérubins et les trônes¹¹ dans la planche 16 du tome 2. Précisément, la vignette 2 de la planche 16,

⁹ C'est lors de la III^e dynastie que la momification commence à connaître un certain intérêt.

Cet intérêt provient principalement de la légende d'Osiris. Grâce à l'embaumement et aux formules incantatoires, Osiris fut ressuscité. Osiris devint alors le dieu des morts et du recommencement de la vie, représenté comme une momie entourée de bandelettes. Anubis, lui, devint le patron des embaumeurs.

¹⁰ La hiérarchie céleste désigne, dans la théologie chrétienne, une stratification systématique des créatures angéliques. Il ne s'agit pas d'un dogme, mais d'une opinion théologique, qui a trouvé sa formulation classique au Ve siècle, dans l'œuvre du Pseudo-Denys (il serait plus correct de parler de Denys-le pseudo Aréopagite), en même temps que la notion de hiérarchie ecclésiastique, et par analogie avec celle-ci.

¹¹ Dans les religions du Livre, les Trônes constituent l'un des chœurs de la hiérarchie céleste des anges. Dans la Kabbale, ce chœur est le septième niveau du monde céleste. Il est gouverné par l'archange *Tsaphkiel*, qui réside dans la *sephira* de *binah* (l'intelligence) et

dans un cadre panoramique, en *Cut*, insère deux anges vus de dos, quand le troisième est situé face à eux. En amorce de l'image, on identifie le vaisseau dont une voix off les nomme tous les trois : « *les anges séraphins, trônes et chérubins* »¹². S'ensuit la dernière vignette, plus serrée, qui démultiplie ces figures appartenant à la mythologie grecque antique.

Par ailleurs, on retiendra l'évocation de la Bible, première source d'inspiration chez Valérie Mangin qui passe par la présence de ses mythèmes. Elle y introduit des textes bibliques, notamment l'évocation de *l'Apocalypse*¹³ en lien avec la présence des anges célestes via cet épisode du *Nouveau Testament* faisant écho à la dernière planche du tome 2, à la fin du monde après un tremblement de terre, dû à cette expérience scientifique qui a modifié les marqueurs spatio-temporels que nous étayons. Cette planche, assez sombre dans son ensemble, fonctionne en deux temps.

D'abord la vignette 1, panoramique, descriptive, met en scène les deux journalistes des premières planches du tome 1 qui se plaignent de la tranquillité, pensant voir une apocalypse. La vignette 2, plus resserrée, se focalisant sur ces derniers, regard hors-champ, met en scène l'un des deux glissant du toit dans la vignette suivante 3, horizontale, encore plus serrée, qui atterrit dans un cercueil, suite à un tremblement de terre. Les vignettes 4 à 6, toujours serrées, marquent la rapidité de l'action ; la vignette 4 usant d'une métonymie visuelle, voit sortir une main d'un caveau. Les deux vignettes suivantes montrent le personnage sortir du cercueil tel un mort vivant. La dernière vignette, panoramique d'un cimetière qui clôt le tome 2, est la description d'un épisode se rapprochant de la résurrection de Jésus.

Ensuite, on voit sortir de leurs tombes des hommes et des femmes au coucher du soleil, situé en arrière fond de la vignette, à contre-jour de sa lumière. Avant cette fin du monde annoncée, le voyage se poursuit avec l'apparition des anges déchus, représentants des Enfers. Nous en retiendrons l'épisode de la planche 41 du tome 2. Sur fond rouge orangé, celui-ci met en scène le dialogue entre le père Theillard et Lucifer, l'ambassadeur des Enfers. Le choix de l'alternance des champ-contrechamp des vignettes verticales, serrées, 1 et 2 et des vignettes 3 et 4, horizontales, serrées, mettent scène ces deux personnages debout. Lucifer lui prédit la victoire du Mal contre le Bien. La chute de l'homme, inévitable selon Lucifer, est illustrée dans la

sa planète est Saturne. Selon le pseudo-Denys l'Aréopagite, auteur chrétien anonyme du Ve siècle, les Trônes constituent, avec les Séraphins et les Chérubins, la première hiérarchie – celle qui se tient au plus près de Dieu. Il indique à leur sujet : « *Quant au nom de Trônes très sublimes et très lumineux, il indique l'absence totale en eux de toute concession aux biens inférieurs [...], leur aptitude à recevoir dans une totale impassibilité, loin de toute souillure matérielle, toutes les visitations de la Théarchie, le privilège qu'ils ont de servir de sièges à Dieu et leur zèle vigilant à s'ouvrir aux dons divins* » (Denys l'Aréopagite, 1970, p. 205).

¹² Planche 16, vignette 2, tome 2.

¹³ « *Apocalypse* » vient du grec « *apokálypsis* » et signifie « *Révélation* ». C'est un épisode qui relate l'exil de Babylone (587-535 av. JC.). *L'Apocalypse de saint Jean* décrit la fin des temps, lorsque Dieu jugera les hommes.

vignette 5 où des hommes tentent de sortir, rattrapés par les flammes qui rappellent par extension le Jugement dernier du Nouveau Testament.

3. Modalités mythiques

Dans la majorité des planches qui constituent les deux opus graphiques, on retrouve la dimension mythique. Le voyage du vaisseau, la mort, la vie et la relation entre ces thèmes sont au cœur même du récit graphique. Ainsi, le mythe traverse toute l'œuvre dont l'objectif est la célébration de la vie qui constitue l'axe principal de l'action des personnages. En relation à la fois avec la vie et la mort, la traversée dématérialisée et déterritorialisée du vaisseau vers l'Au-delà, n'est pas qu'un simple voyage mais un moyen qui intervient dans l'action positivement ou négativement dans les récits. L'introduction du mytheme est tributaire de ce voyage autour duquel se construit l'intrigue fictionnel. Pour ce faire, les différents mythes sont majoritairement associés au vaisseau Horus-Râ qui en porte toute l'essence expérimentale. Comme indiqué plus haut, Valérie Mangin donne des origines du vaisseau une caractéristique mythique. Ainsi, à travers l'image du dieu Râ, les narrations sont mythifiées. Voyons à présent leurs modalités. Pour des raisons d'exhaustivité, nous n'en retiendrons que quelques séquences sélectionnées pour démontrer notre propos.

Sommairement, les planches inaugurales se concentrent sur l'arrivée des personnages savants qui vont participer à l'expédition. À cet égard, des journalistes semblent mettre en place le récit. Le chapitre 1 est introduit par une vignette, panoramique, serrée, horizontale qui les met en scène – l'un jumelle à la main, l'autre savourant son sandwich, assis sur le toit d'une église. Ces mêmes surveillent la cohue qui réunit des athées gauchistes et des altermondialistes manifestant contre la science contre nature face à un laboratoire en Californie. La datation de la planche indique *17 Mars 2019*. Cette situation est à mettre en relation avec l'incipit de la bande dessinée du tome 2, de nuit où on retrouve les mêmes protagonistes assis, avec une variante dans la vignette 2 où le plan d'ensemble les saisit de dos. Dans l'incipit, le silence inquiétant de la situation pousse l'un d'eux à s'interroger : « — *Mais qu'est-ce qu'ils font dans ce foutu hangar ? Ça fait des heures qu'on ne voit rien !* ».

Dans la vignette 3, le changement d'échelle permet le rapprochement physique des personnages en pleine discussion, relayé par l'emploi du champ-contrechamp des vignettes panoramiques, serrées, verticales des vignettes 4 et 5. Corroboré par le regard hors champ de ces derniers, les vignettes permettent d'introduire le chapitre 3 du récit graphique – il convient de signaler que ces deux mêmes, déclenchant en quelque sorte l'intrigue, clôturent aussi le tome 2. Ainsi, finalisent-ils le tome 2 dans la planche ultime où, témoins d'un tremblement de terre, ils assistent à la fin du monde. Le choix du montage qui repose sur un récit cadre, dont l'emploi est assez fréquent chez Valérie Mangin à l'image d'une boucle, s'appuie sur l'usage d'une esthétique visuelle privilégiant la description. De plus, celle-ci emploie le regard hors champ diégétique des personnages qui participent de l'exploration de l'inconscience cheminant vers un au-delà, aux frontières de la lumière et métaphorisant la traversée fluviale de Chiron – dieu de l'Antiquité grecque.

L'appropriation des mythes repose sur un choix esthétique qui valorise la figure antithétique opposant la quête de la vie (représentée par le vaisseau) à la mort ou encore les vivants aux fantômes – figure qui symbolise en ce sens la contradiction, l'illusion avec la réalité. D'un point de vue graphico-narratif, le montage fait alterner des planches anachroniques qui dissocient un univers appartenant soit à la réalité soit à l'illusion intrinsèquement liée aux mythèmes. Ces constructions antithétiques en rapport avec le mythe se profilent d'abord par la présence du vaisseau auquel est accroché le sarcophage de Matt que les savants vont tenter de réveiller.

Symbole de vie, on notera, néanmoins la proximité des mythes funèbres, associés à ceux des enfers qui traversent les tomes graphiques. Ce faisant, celle-ci introduit la figure du dédoublement corroborée d'un changement temporel dans la planche 33 du tome 1. Ainsi, construit, sur fond noir, dans une vignette incrustée d'ordre diégétique, Isaac voit défiler à l'aide d'un dispositif cinématographique deux avions abîmés en train de s'écraser. Simultanément, face à son double, debout, celui-ci perplexe, l'interroge : « — *Qui êtes-vous ?* ». En haut de ladite planche, est situé le vaisseau dans sa course poursuite. La thématique du dédoublement dont le contenu semble mimer la structure par sa division graphique se répercute plus tard dans les planches 37 à 40 incluses du tome 1.

D'abord annoncées par des ombres dans les vignettes 1 à 3, mises en scène via des panoramiques verticaux, horizontaux, serrés, celles-ci sont incorporées par une figure métonymique, une main située en amorce de la vignette 4 de couleur jaune, étincelante brillante et trois autres silhouettes qui se métamorphosent en humanoïdes dans la vignette 5. Ainsi, derrière la vitre, les personnages assistent à leurs dédoublements.

Ce phénomène spectaculaire utilise un dispositif cinématographique. En ceci, l'échelle du plan panoramique, horizontal, serré qui se concentre sur le spectacle participe de cet évènement inquiétant et se poursuit dans les planches suivantes. Outre la thématique du dédoublement, Valérie Mangin, retranscrit la mort. D'abord celle de Matt dans les dernières planches du tome 1, par momification qui renvoie au rite funéraire de l'Égypte antique, rendue possible par la perte des capteurs biologiques de l'engin. Expérience mort, récit d'une résurrection d'un mort, symbole de la vie représenté par la présence du sarcophage de Matt, paradoxalement emblématique de la mort car le voyage céleste se poursuit dans un cimetière qui porte le titre éponyme du tome 2. Spectacle de chaos, où les morts dominent, qui survient dans les séquences de la planche 19, vignette 1 du tome 2, des planches 20 à 24 incluses où paraissent un bateau fantôme – dans la vignette 4 de la planche 20 du tome 2 –, un cargo des années 50 dans la dernière vignette, un DC-3 dans la vignette 2 de la planche 21, des bateaux qui se sont perdus dans le triangle des Bermudes durant la guerre 1945, dans la dernière vignette de la planche 22 ; des centaines de cadavres, dans la vignette 1 de la planche 23 ; des vaisseaux, une momie précolombienne dans la dernière vignette de la planche 3 tome 2, la barque de Râ – que nous avons commentée plus haut dans la vignette 2 de la planche 24.

Ce cimetière céleste se construit par opposition à la vie véhiculée par les actions des savants qui tentent de sortir Matt du coma. Pour développer notre propos, peut-on dire que les vivants sont confrontés à la mort avec le retour des fantômes, la présence récurrente des proches disparus dans les planches 30 à 32 incluses – phénomènes rendus par l’usage d’une analepsie graphique qui bascule le personnage Isaac dans ses années de jeunesse, ou encore quand celui-ci revit les moments traumatiques de la mort de sa fille racontée dans lesdites planches.

Pour ce faire, le choix des chromatiques, l’alternance des champs-contrechamps des vignettes 5 et 6 horizontales, serrées, relayées par les dialogues de sa mère avec celui-ci, de la planche 30, illustrent notre propos. Nous retiendrons aussi les deux vignettes 1 et 2, en champ-contrechamp de la planche 32, épisode de l’explosion de la voiture qui tue sa fille. Celles-ci panoramiques et horizontales mettent en scène et évoquent l’acte terroriste dans la vignette 3. Outre ces figures visuelles, on notera la variété des échelles de plan, l’usage fréquent des plans binômes, antithétiques dans leurs contenus – dont la vignette 1 de la planche 35 du tome 1 met en scène un singe et son double blanc, objet de l’expérience de la sortie des corps dû au flux tachyonique, pour explication. Vignette oxymorique qui présente un singe et son double donc une proximité du réel et de l’illusion qui semble perturber la lecture.

Pour préciser, cette expérience racontée par le docteur Boll, est un procédé qui parcourt la bande dessinée. Ainsi, le dessin repose sur une opposition entre l’illusion emblématisée par le voyage dématérialisé de l’odyssée et le réel, lieu de l’expérience dans le hangar. De plus, au cœur de ces deux récits graphiques, le voyage dans le temps, cher au genre SF, exploite la machine à remonter le temps métaphorisé dans les planches 24 à 28 du tome 2 qui font écho à *La machine à explorer le temps* – premier roman d’Herbert-George Wells. Pour ce faire, l’analepsie est au centre du récit où le retour temporel est amené de façon naturelle, autorisé par le genre SF. Il s’intègre dans l’action sans interrompre le récit en cours. Soit en introduisant son personnage en posture de songe avec ses bulles de pensées relatives à des souvenirs ainsi que l’attestent les planches qui sont en lien avec les phénomènes EMI du tome 2, par l’usage du regard hors champ ou encore à travers le montage des récits ou des scènes parallèles. Tout au long du récit, des épisodes du passé côtoient le présent du récit qui semblent se confondre.

4. Mythes : entre obscurité, ombre et chromatiques

Il convient de noter une dichotomie au travers l’usage des chromatiques mimant l’antagonisme d’un univers manichéen qui se construit dans le récit graphique. À l’identique d’un monde dualiste qui ne repose que sur des antinomies : bien/mal, illusion/réalité, vie/mort, l’utilisation de la couleur s’inscrit dans cette orientation. Dans l’ensemble, les deux récits tendent vers l’obscurité, métaphore du monde funèbre. Nous retiendrons les planches du cimetière céleste où les chromatiques sont sombres, obscurs, noirs où la couleur quand elle s’éclaire est parfois teintée de son origine funèbre ou bien s’inscrit dans un jeu de clair-obscur.

La planche du tome 1 introduit le récit de nuit, éclairé par la mort du gardien du musée du Caire. Se poursuit une alternance de chromatiques tantôt claires tantôt obscures jusqu'à la rentrée des scientifiques dans le vaisseau qui décolle vers les frontières de l'Au-delà. Valérie Mangin fait le choix de planches claires dans les planches 6 et 7. Datant du 7 Décembre 2017, la scène a lieu à Washington, dans un bureau éclairé par des pans lumineux dans la vignette 2 de la planche 7. S'ensuit une scène dans le désert où les tons jaunes des vignettes contrastent avec la tonalité sombre de l'ensemble du tome 1. Néanmoins, on remarque des tonalités bleues, orange dans la planche 24. La dernière vignette fait usage d'un camaïeu de bleu en passant par le blanc pour mettre en scène le décollage du vaisseau. La scène de la vignette 1 de la planche 26, panoramique, bleu évolue et, est retranscrite dans un cadre de tonalité orange dans la dernière vignette.

D'un point de vue chromatique, la couleur tend parfois vers le sépia ou l'orangé qui marque une autre réalité temporelle principalement associée aux images des Enfers. Nous évoquons la planche 41 où les personnages sont teintés de cette couleur à l'image du feu qui les consume précisément dans la vignette panoramique 5 de ladite planche. Bien sûr, cette coloration fait écho à l'explosion terroriste de la planche 44 dans le tome 2 ou bien à celle du vaisseau des planches 48 et 49 du tome 2.

Dans son ensemble le tome 2 bascule vers l'obscurité. D'ailleurs, la majorité des planches sombres sont en rapport avec la mort. Ainsi, pouvons-nous remarquer que les planches respectives 8, 17, 20 vont dans ce sens – en particulier la planche 8, celle où Buzze éventre Black mort après être sorti précipitamment du vaisseau. Cette scène dont la variante chromatique évolue du noir en passant par le bleu clair propose une coloration teintée de mort au regard de la scène déstabilisante pour le lecteur. Paradoxalement, il est mentionné que la lumière au bout du tunnel c'est aussi la mort, dans la planche 35 du tome 1. Nous remarquons aussi que la clarté est souvent associée au sarcophage de Matt, souvent lumineux dans les planches 11,12, 24 du tome 2 ou encore dans les planches 16, 17, 19, 20, 23, 29, et 34 du tome 1.

Les planches qui relèvent des EMI autrement dit des expériences de mort imminente, entre la vision d'un tunnel et la sensation de bien-être paradisiaque, s'élaborent dans un espace lumineux. Citons pour rappel les planches 30, 31 et 32 évoquant le retour d'Isaac dans sa jeunesse, dans un cadre plus clair, voire étincelant. Ou encore quand celui-ci est projeté dans le néant dans la planche 38 qui devient alors plus éclatante.

Dans le tome 2, le cimetière céleste est présenté dans un contexte plutôt assombri, dans son ensemble. Néanmoins, quand le cœur de Matt ne redémarre pas mais qu'une activité résiduelle de son cerveau continue de fonctionner, les planches commencent à s'illuminer peu à peu. De plus, la planche 35 s'éclaire quand le père Treilhard est au paradis. Les 4 premières vignettes, en champ-contrechamp, le présente dans un espace éblouissant, étincelant précisément dans la vignette 2, panoramique qui scénarise le paradis avec ses anges et sa figure christique – à noter, la planche 42 en lien avec le bouddhisme, qui respire quiétude et sérénité, s'ouvre aussi à la lumière. Dans le prolongement de ce phénomène, dans le tome 2, celle-ci est encore

plus éclatante. Néanmoins, les anges, la vision des moments forts de la vie des personnages sont souvent en rapport avec les symboles mortuaires qui génèrent inquiétude, déstabilisation lors de la lecture des planches du cimetière céleste du tome en question.

Conclusion

Valérie Mangin parvient grâce à l'usage des mythèmes à construire un récit science-fictionnel reposant sur un voyage dématérialisé qui permet de franchir les frontières de l'Au-delà jusqu'à la résurrection de Matt à la fin du récit du tome 2. Ce parcours mythologique est en ce sens intéressant car il permet pour un lecteur novice de découvrir un univers de la conscience avec ses ombres, ses lumières auréolées de mystères. L'auteur a recourt aux mythes à la fois antiques et bibliques qu'elle retranscrit ou examine sous un nouveau regard. Pour reprendre Natacha Vas-Deyres :

« Le mythe, la Fantasy (telle l'œuvre littéraire de Tolkien ou cinématographique de Peter Jackson du Seigneur des Anneaux) et la science-fiction sont des explications imaginées et imaginaires d'un monde parallèle au monde existant » (2008).

Ce faisant, avec sa part d'ombre et son foisonnement, le mythe est réinventé, renouvelé, transporté ou transposé dans un univers où les codes narratifs science-fictionnels font surgir un imaginaire où les données sont perturbées et déterritorialisées. À l'image des deux autres récits graphiques mythiques, respectivement intitulés, *La Résurrection de la chair* publié en 2015 et *La Porte du ciel* sorti en 2016 qui mettent l'accent sur le chaos, Valérie Mangin poursuit son scénario graphique afin d'amener le lecteur au cœur de *l'Apocalypse selon Saint Jean*, chapitre biblique où les morts continuent de côtoyer les vivants.

Références bibliographiques

1. BARTHES, Roland, (1970), *Mythologies*, Seuil, Paris.
2. BRUNEL, Pierre, (1994), *Dictionnaires des mythes littéraires*, Éditions du Rocher, Monaco.
3. DENYS l'Aréopagite, (1958), *La Hiérarchie céleste*, introduction de René ROQUES, texte crit. Gunter Heil, trad. Maurice de GANDILLAC, Cerf, Paris, 2e éd. 1970 (Sources chrétiennes ; 58 bis).
4. FRESNAULT-DERUELLE, Pierre, (2006), « Qu'est-ce qui, dans la BD prédispose à une lecture du mythe ? », in VALARY, Viviane et CORRADO, Danielle, *Mythe et bande dessinée*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise-Pascal.
5. MANGIN, Valérie, BAJRAM Denis, (2000), *Le Fléau des Dieux*, Soleil Quadrants, Toulon.
— (2004), *Le dernier Troyen*, Soleil Productions, Toulon.
— (2010), *La guerre des Dieux*, Soleil, coll. Quadrants, Toulon.
— (2012), *Imperator*, Soleil, coll. Quadrants, Toulon.
— (2014), *Expérience mort 1. La Barque de Râ*, Ankama, Roubaix.
— (2014), *Expérience mort 2. Cimetière céleste*, Ankama, Roubaix.
— (2015), *Expérience mort 3. La Résurrection de la chair*, Ankama, Roubaix.

- (2016), *Expérience mort 4. La Porte du ciel*, Ankama, Roubaix.
- (2020), *L'Énéide dans les étoiles*, interview donnée le 29 Janvier 2020. <https://eduscol.education.fr/odysseum/leneide-dans-les-etoiles-interview-de-valerie-mangin>, page consultée le 1er avril 2021.
6. MARLET, Pierre, (2007), « Le spectre de Tintin et le bouclier d'Astérix confrontés à leur mythe national », in VALARY, Viviane et CORRADO, Danielle, *Mythe et bande dessinée*, Presses Universitaires Blaise-Pascal.
 7. SCAPIN, Mathieu, SOLER Matthieu, (2015), « Le dernier Troyen » de Valérie Mangin et Thierry Démarez, Mythes en mouvement, réinventer la fondation de Rome dans la Bande dessinée de science-fiction dessinée historique », in GALLEGRO J., (éd.), *Premier cycle, l'Antiquité*, PUPPA, coll. « Archaïa », Pau.
 8. VAS-DEYRES, Natacha, (2008-2009), *Mythe et science-fiction*, conférence prononcée 2008 au centre culturel Hâ 32, Bordeaux. https://www.ha32.fr/wp-content/uploads/2019/10/20081204_Mythe-et-science-fiction_Natacha-Vas-Deyres.pdf. Page consultée le 1er avril 2021.
 9. VERNANT, Jean-Pierre, (1980), « Le mythe au réfléchi », *Le temps de la réflexion*, n°1, Paris.
 10. WELLS, Herbert-George, (1997), *La machine à explorer le temps*, Gallimard, Paris.

Pour citer cet article

Fatima SEDDAOUI, « Emplois mythologiques dans la bande dessinée SF de Valérie Mangin : *La barque de Râ* et *Cimetière Céleste* (2014) », *Paradigmes*, vol. V, n° 03, septembre 2022, p. 161-173.

