La truelle & le phylactère

La proximité des images

Bénédicte Coudière

Collection Détours

Fedora

Note de l'éditeur

Avec la collection *Détourages* nous souhaitons parler d'archéologie différemment : en donnant la parole à des gens extérieurs à ce domaine mais qui ont un regard, une vision, une réflexion sur la discipline. Au fil des ouvrages nous explorons ainsi les liens de l'archéologie avec différents médias : le cinéma, la littérature, le jeu-vidéo ou encore, avec ce premier volume, la bande dessinée.

L'archéologie a depuis longtemps inspiré fictions et imaginaires, et il est important de voir et de penser son empreinte, laissée dans le reste de la culture. Cette vision, tantôt exacte tantôt créant ou véhiculant clichés ou archétypes, permet de mieux comprendre ce qu'est aussi l'archéologie.

Notre volonté, ici, n'est pas de produire un guide ou un catalogue exhaustifs, simples listes qui pointeraient du doigt les bonnes ou mauvaises utilisations de l'archéologie. Il s'agit plutôt de réfléchir sur la relation entre le média et la discipline scientifique, d'en questionner les liens, les échanges ou les différences.

Avec *La truelle & le phylactère* nous somme invités à saisir l'impact des images, à interroger le rôle pédagogique que peut avoir le neuvième art, à comprendre sa complexité et sa capacité à être nourri par la science archéologique. Cet ouvrage éclaire comment, en retour, un support fictionnel peut aider la recherche et comment la bande dessinée trace les contours d'une autre figure de l'archéologie et de l'archéologue.

Destiné au plus grand nombre, chacun peut ainsi trouver, page après page, case après case, un intérêt et une approche propre à ce qu'il recherche.

Pierre Dejarnac

AssoR Hist & BD

« *Notre politique éditoriale est basée sur le respect de l'authenticité, tant dans la narration des faits que dans la reconstitution des époques concernées.* » Telle est la présentation que l'on peut lire sur le site internet d'AssoR Hist & BD. Maison d'édition spécialisée dans la bande dessinée historique et archéologique, elle met l'accent sur la véracité, la documentation et donc l'authenticité de leurs publications. Afin d'avoir une caution morale de cette rigueur historique, deux choses sont mises en avant : la présence d'un cahier pédagogique en fin de chaque bande dessinée et une préface écrite par un universitaire spécialiste de la période concernée. Il est d'ailleurs possible, sur leur site internet, de consulter leurs références, lieux ou personnes qui s'engagent et contribuent à faire de cette maison d'édition un exemple de justesse historique.

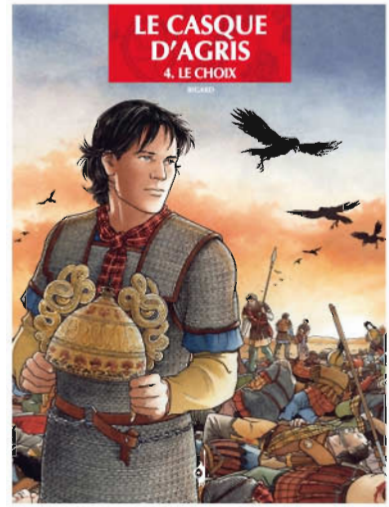
Mais ce n'est pas tout ! Forts de cette expertise à la fois du dessin et de la narration, les auteurs et dessinateurs contributeurs peuvent (et ont) réaliser des illustrations ou des fresques à l'usage d'expositions historiques et autres affiches de festivals spécialisés.

En somme, AssoR Hist & BD est une maison d'édition hybride, entre archéologie et bande dessinée. Cette fusion des deux donne lieu à des albums, des reconstitutions historiques, et autres colloques. Plusieurs collections existent : Antiquité, Moyen Âge, Jeunesse, etc. D'une certaine façon, cette rigueur historique est à la fois leur point fort et leur point faible. Force car tout l'intérêt réside dans l'authenticité et l'approfondissement des connaissances. AssoR Hist & BD met l'accent sur des recherches récentes, des résultats solidement étayés, et une véracité historique rare en bande dessinée. Les férus d'histoire et d'archéologie apprécieront particulièrement cet aspect. Le côté pédagogique prime, au détriment du dessin ou même de la narration d'une

manière générale. C'est là l'une des faiblesses de leurs ouvrages. Ceux-ci posent la question de la nature même de la bande dessinée : *quid* de son rôle de divertissement ? Les albums d'AssoR Hist & BD, s'ils sont irréprochables sur le plan des faits et de l'historicité des intrigues, le trop plein d'informations aura tendance à les rendre indigestes pour les néophytes. Le lecteur a l'impression d'assister à un cours magistral, une démonstration historique plutôt qu'une bande dessinée classique ludique et divertissante. Certains titres souffrent aussi d'un trop plein de personnages et d'événements, et puisque traités avec une exhaustivité digne des livres d'histoire, cela pourrait avoir tendance à perdre le lecteur.

Ce cas, avec ses forces et ses faiblesses, met en avant plusieurs aspects de la bande dessinée. Celui du divertissement d'abord, et de son importance. Doit-on sacrifier des faits ou simplifier pour divertir le lecteur et retrouver ce côté ludique et détente propre à ce type de publication ? D'autre part, jusqu'à quel point doit-on être exhaustif dans l'historique ? Dans certains titres, ce trop plein d'informations peut perdre le lecteur et rendre confus certains faits historiques. Peut-on écrire une bande dessinée de la même manière que l'on écrit ou conçoit un livre d'histoire ? En faisant de cet exercice sa ligne de conduite, AssoR Hist & BD tombe dans plusieurs paradoxes : au vu de sa ligne éditoriale, elle ne pouvait faire autrement, malgré les « défauts » que cela implique. Cependant, leurs publications peuvent largement servir de support pédagogique, permettant d'allier bande dessinée et enseignement, établissements scolaires, colloques et autres institutions.

Prenons l'exemple du titre *Le Casque d'Agris*. Écrit par Silvio Luccisano et Laurent Libessart (pour les tomes 1 et 2), par Silvio

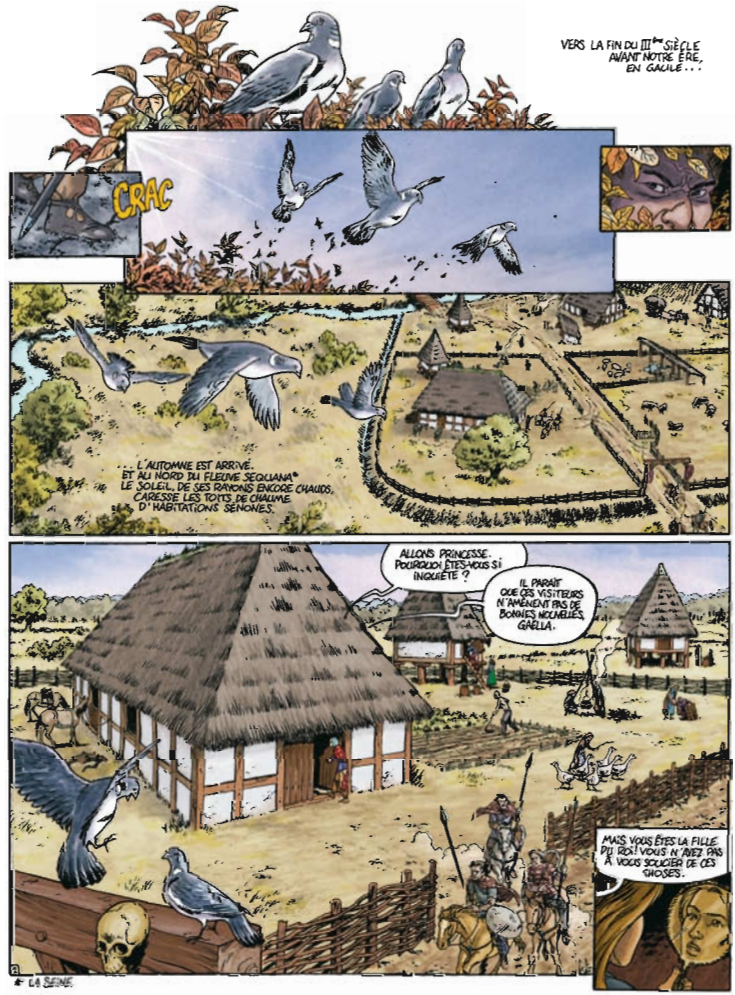


Luccisano et Claire Bigard (pour le tome 3) et Claire Bigard (pour le tome 4), cette série en plusieurs tomes met en avant les Gaulois, dans une vision plus proche de la réalité, s'apppuyant sur des découvertes archéologiques et des recherches effectuées sur le sujet.

Milieu du IIIe siècle avant Jésus-Christ, le prince Picton, Agris, assiste au meurtre de son père par un homme avide de pouvoir qui veut prendre sa place. Agris fuit, emportant avec lui un casque sacré, symbole de royauté. Mais dans sa course, le casque est volé. Agris va tout faire pour le retrouver.

En plus de traiter d'une époque riche en rebondissements, et un véritable tournant pour l'histoire des Gaulois, *Le Casque d'Agris* est donc un titre à la rigueur historique et archéologique poussée à son maximum. Lorsque l'on lit la préface, écrite par Christian Goudineau (écrivain, archéologue et historien de l'Antiquité française), on y comprend toute la profondeur mise dans ces pages : « *Presque à chaque page, le spécialiste reconnaît un site archéologique, une série d'objets ou un détail*[3] ». Le dessin y est réaliste, toujours en relation et en dialogue avec les archéologues et spécialistes de la période. Les deux

3 Préface disponible sur le site internet d'AssoR Hist & BD : *http://www.assorbd.fr/produits/albums-bd-et-livres/bd-antiquite/agris-1.html.*



« Le Casque d'Agris *est donc un titre à la rigueur historique et archéologique poussée à son maximum. »*

auteurs cultivent leur sens du détail, que ce soit dans l'intrigue ou le graphisme[4]. L'important est vraiment ici de mettre en avant une période peu utilisée en bande dessinée et qui pourtant regorge d'événements, de faits ou même de découvertes peu connues. Les deux se mêlent d'ailleurs très bien au sujet, l'aspect hautement pédagogique vient par moment entraver le dynamisme du dessin ou de la mise en page, tout en conservant l'aspect « recueil de découvertes archéologiques » mis en place par la maison d'édition. Toutefois, il est bon de signaler que si elle part d'un objet archéologique reconnu, l'histoire tissée autour de cet artefact est, elle, fictionnelle, tout en misant sur la crédibilité de son invention.

D'autre part, ici, même le Casque est un objet archéologique reconnu : retrouvé au cours d'une fouille en 1981, à Agris, en Charente, sa confection daterait du IVe siècle avant Jésus-Christ. Il est exposé au Musée des Beaux-Arts d'Angoulême. Il s'agirait d'un casque d'apparat finement ouvragé, décoré de motifs de bronze martelés, couverts à la feuille d'or. C'est son contexte de découverte qui attise la curiosité et met le feu à l'imagination : il ne provient pas d'une tombe comme on pourrait s'y attendre mais d'une grotte. De plus, selon José Gomez de Soto, chercheur et ancien directeur de recehrche au CNRS, le casque aurait été volontairement endommagé. De cette découverte, on peut imaginer de nombreuses explications. Le vol en fait partie. Il n'est pas anodin que ce genre de contexte suscite l'intérêt des scénaristes et des dessinateurs de bande dessinée. Pour une bande dessinée sur l'époque gauloise, cette découverte s'impose comme un point de départ à l'aventure. Si l'on part du principe que le casque a été volé, cela a un double impact sur l'intrigue : celle de pouvoir décrire et explorer

4 Interview du dessinateur disponible sur le site de la bibliothèque de Lille 3 : *http://bsa.biblio.univ-lille3.fr/blog/2011/03/casque-d-agris-laurent-libessart/*.

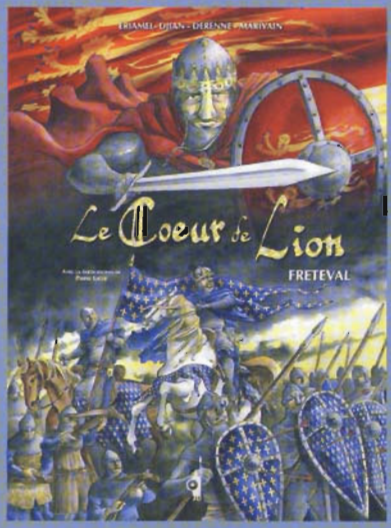
d'autres contrées puisque le thème du voyage/fuite est inhérent au vol ; la possibilité de mettre en avant d'autres peuples gaulois, leurs interactions ensemble, leur quotidien et autres façons de fonctionner. Il est donc logique, au vu de tout cela, que le casque d'Agris soit le sujet d'une bande dessinée prônant l'exhaustivité historique et la mise en avant des découvertes archéologiques.

À noter d'ailleurs que la bande dessinée a donné lieu à une exposition : *Le Casque d'Agris : quand la BD redonne vie aux Gaulois*, en 2011, à la bibliothèque universitaire centrale de l'Université Lille 3.

AssoR Hist & BD publie d'autres bandes dessinées sur d'autres périodes. Notamment le Moyen Âge, avec la bataille de Fréteval opposant Richard Cœur de Lion à Philippe-Auguste. *Cœur de Lion – Fréteval* est d'ailleurs un titre particulièrement intéressant puisque le fruit de nombreuses recherches de ses auteurs, que ce soit dans les ouvrages à leur disposition ou sur place. Nous avons donc décidé de tenter d'en savoir plus, sur ce livre comme sur la maison d'édition, en interrogeant Thierry Lemaire, éditeur mais aussi scénariste.

Interview - Thierry Lemaire

Scénariste



Pourquoi avoir choisi la bataille de Fréteval ? Comment avez-vous eu l'idée de faire cette bande dessinée ?

Nous avions déjà fait un premier tome sur Richard Cœur de Lion il y a quelques années. Devant le nombre important de chroniqueurs et l'absence d'éléments de cartographie, j'avais abandonné l'idée de faire une suite à ce premier tome. Je préférais ne rien faire plutôt que de faire quelque chose de faux. Il s'avère que je suis tombé sur un livre, *Deux rois, une bataille*, rédigé par Pierre Ligier (qui m'a aidé à faire l'ouvrage). À l'époque, Pierre Ligier était maire d'un village qui se trouve exactement sur l'itinéraire de Vendôme à Fréteval, et donc sur l'itinéraire de Philippe-Auguste. Donc lui avait déjà fait des recherches importantes et écrit un livre là-dessus. Je l'ai appelé et il m'a proposé de m'envoyer ses sources si je faisais une BD sur le sujet. Cela m'a permis d'en retrouver d'autres. Si lui connaissait bien la géographie des lieux, moi c'était plus l'historique de tout l'itinéraire de Richard Cœur de Lion de son retour en Allemagne jusqu'à la bataille de Fréteval, j'ai réussi à peu près à tout mettre en place. On a alors travaillé ensemble tous les deux. On a demandé aussi à Jean-Blaise Djian de nous aider à faire une narration plus fiction BD que ce que j'aurai fait moi-même. Pour que ça reste aussi de la bande dessinée. Ca, c'est pour la partie scénario.

Pour la partie dessin, on avait pressenti Juliette Derenne, avec un autre style, qui a décidé de partir à l'aquarelle direct sur ce

titre. Ce qu'elle n'aurait sans doute pas fait si elle avait su que les recherches allaient être si longues et si laborieuses. L'album s'est fait sur plusieurs années : il nous a fallu quatre ans. De fait, à partir de la moitié, elle a été rejointe par Bruno Marivain pour les crayonnés, elle-même poursuivant le travail sur la couleur.

Ce projet est donc né de la rencontre avec Pierre Ligier, dans cette rencontre épique entre deux rois, dont l'un qui perd tout. Cette bataille de Fréteval donne d'ailleurs naissance aux Archives Nationales, au Trésor Public et à la fonction de Garde des Sceaux, ce qui n'est pas rien. Même si on ne raconte pas toute l'histoire de Richard Cœur de Lion, on va raconter ce qui s'est passé. L'histoire commence par l'emprisonnement du roi en Allemagne jusqu'à cette bataille-là.

Quelle est votre formation ? Historien ?

◉ Non. Pas du tout. Je me souviens d'un instituteur, quand j'étais gosse, qui racontait l'Histoire avec des anecdotes, j'en ai déduis que ça m'avait toujours plus. Mais je n'en ai pas fait ni mon métier, ni mes études. Rien à voir ni avec la BD, ni avec l'histoire.

Du coup, comment êtes-vous arrivé à la bande dessinée ?

◉ Plein de hasard. En réalité, AssoR Hist & BD, c'est moi qui l'ai monté en 1988. À l'époque je lisais une BD médiévale, *Les Aigles décapités*, les premiers tomes de Pelerin. Suite à cela, j'ai cherché à lire d'autres BD médiévales de fiction. Le problème de la BD médiévale maintenant c'est la tendance à la faire tourner vers de l'Heroic Fantasy. Je préfère de la fiction mais réaliste. Je me suis souvenu des titres que j'aimais lire gamin. Comme on ne les trouvait plus, j'ai monté ma maison d'édition pour les rééditer.

1988, premier déclic, j'arrive à la BD par hasard. Qui a donné lieu à deux tomes de réédition de BD de cette époque-là. Après, tout s'enchaîne. Il faut savoir qu'Assor BD c'est la première as-

sociation loi 1901 à faire de l'album. Alors qu'à cette époque, toutes les associations de ce type faisaient du fanzine. Le fait de sortir les deux albums a attiré des gens. À côté des albums on a aussi fait des fanzines, pourquoi pas après tout. De fil en aiguille, les choses se sont emballées jusqu'au jour où j'ai rencontré un auteur venu sur un salon avec son carton à dessins et qui a donné naissance à ma première BD historique, *Moi, Sven*, en 1992.

Le fait de faire de la BD historique fut évident, du coup.

◉ Oui, même si je n'ai pas de formation d'historien. Mais quand on bossait sur *Sven*, on est allé à la DRAC de Rouen. Reçu par le directeur, celui-ci nous explique qu'il accepte de nous subventionner à condition que tout ce qu'il y a dedans soit sous le contrôle de spécialistes et que vous soyez pointu. Suite à cela, il nous a donné deux noms pour travailler : le nom du directeur du Musée des Antiquités de Rouen, et d'un spécialiste, Jean Renaud. Et on a sorti le *Sven* dans la foulée. Comme on a mis la barre haute dès le premier tome, au niveau historique, on a décidé de poursuivre sur cette voie.

Pourquoi faire le choix de la BD historique ? Nous nous sommes dit : nous sommes la seule association à faire de la BD historique, on va avoir du mal à vivre parmi toutes les maisons d'éditions professionnelles, prenons un créneau qu'ils n'utilisent pas. C'est en se démarquant complètement qu'on peut parvenir à faire quelque chose. Un second créneau consiste à faire aussi d'éditer un auteur au dessin plutôt particulier, à qui l'on a donné le sujet (*Guillaume le Conquérant*, l'auteur étant Serge Mogère). Plus axé vers la peinture artistique que la BD.

Pour les rencontres avec les auteurs, c'est beaucoup de hasard. J'en ai rencontré beaucoup sur des salons, avec leur carton à dessins sous le bras.

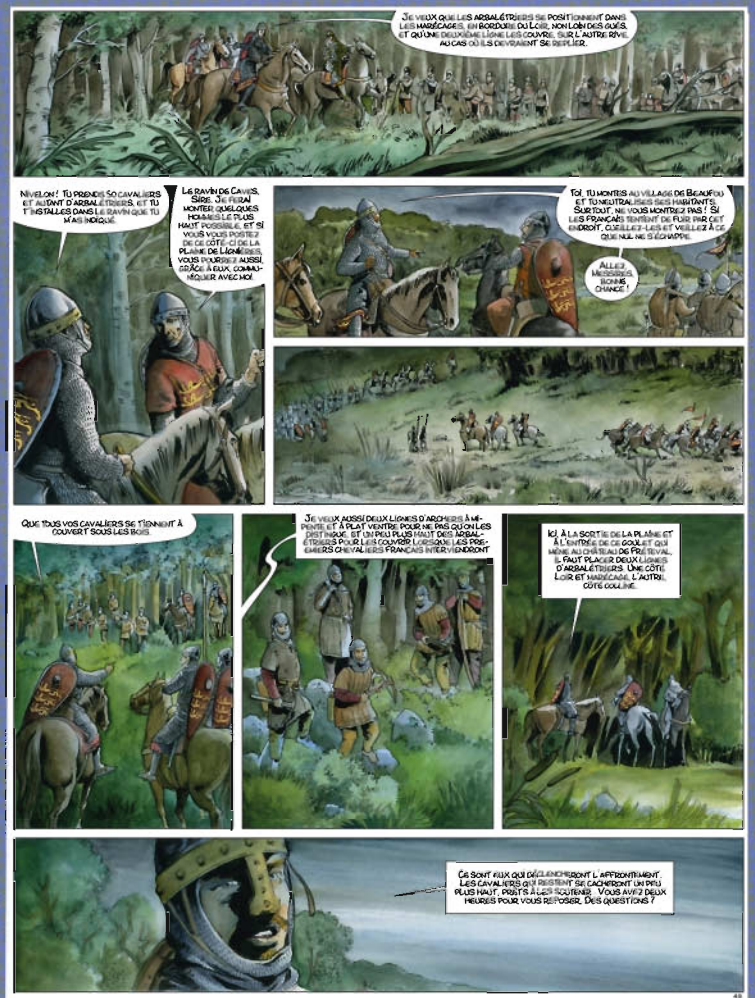
D'autre part, vous avez participé à des colloques et vos BD sont disponibles dans les musées et certains sites touristiques. Comment se sont fait ces rencontres ?

⦿ En effet, nous sommes dans plusieurs sites et musées, gallo-romains et avant Moyen Âge, mais désormais moins. La rencontre s'est faite simplement : à partir du moment où l'on possède des signatures prestigieuses dans les préfaces, ça aide. De plus, toutes nos BD ont un cahier pédagogique à la fin pour approfondir les choses. Dans *Le Casque d'Agris* par exemple. Pour la BD médiévale, c'est plus historique qu'archéologique, avec des photos, des plans, des chroniques... Après, ça dépend aussi toujours de la personne qui s'occupe de la boutique et de ses connaissances (ou non) en bande dessinée.

Lors de mes investigations pour ce livre, je me suis entendue répondre que la bande dessinée était destiné à un public jeunesse, enfant. Qu'en pensez-vous, vous qui avez un public clairement adulte et connaisseur ?

⦿ Ce constat, ce n'est pas que pour la BD historique. Les gens sont restés avec des idées d'il y a cinquante ans, en oubliant que le créneau de lecteurs de bande dessinée à l'heure actuelle n'est pas le public enfantin, mais ceux qui ont grandis avec. Pour beaucoup, la BD, c'est *Astérix* et *Tintin*, sans creuser plus loin. Mais cela touche tout le monde. La classification des BD de chez AssoR Hist & BD sont, en Dewey[5], en « BD et caricature », alors que la première édition de certains de nos titres est en classement « historique ». C'est assez significatif...

5 Classification, référencement des bibliothèques via le site Electre.



53

« Cette bataille de Fréteval donne d'ailleurs naissance aux Archives Nationales, au Trésor Public et à la fonction de Garde des Sceaux, ce qui n'est pas rien. »

Comment avez-vous construit la BD sur Richard Cœur de Lion ?

◉ On a des textes, des chroniques, on a analysé le tout, cherché à comprendre. Nous sommes même allés sur place pour voir. Pour la bataille de Fréteval, on avait un problème : le roi de France est en déroute, il s'échappe. Mais un autre texte nous dit qu'il va écouter la messe sur le chemin du retour. Si on retrace son itinéraire : il part de nuit, il quitte Vendôme, il va entendre la messe alors qu'il fuit ? Comment ça se fait ? Une fois qu'on a écrit et mis les textes dans l'ordre et qu'on a vu la configuration des lieux, on s'aperçoit que c'est possible. Grâce à un stratagème. Personne ne pensait que le roi allait ressortir aux endroits où les anglo-normands étaient passés avant. Nos recherches en Archives nous ont permis de retracer son chemin et de l'analyser[6]. On a pu aussi retracer la position de la Lune, pleine Lune, ce qui est logique puisqu'une fuite par nuit noire implique des torches et il se serait fait repérer rapidement. On a dû renoncer aussi à mettre certaines choses dans la BD, pour éviter de surcharger la bande dessinée, il faut raccourcir à certains endroits. C'est un épisode de l'histoire peut traiter, notamment parce que Philippe-Auguste perd tout, mais parvient à s'échapper. La dualité est délicate tout comme les circonstances. On a aussi eu beaucoup de chance, parce que rive gauche de l'Allier les chemins sont encore comme au Moyen-Âge alors que de l'autre côté, ça s'est complètement modernisé.

6 Une vidéo retraçant tout le chemin et les recherches préparatoires est disponible ici : *https://www.youtube.com/watch?v=6rtLg-HJTIE&feature=youtu.be.*