

L'exploration temporelle comme modalité du voyage imaginaire dans la bande dessinée franco-belge (1930-1980)

Raphaël Baroni

Abstract

In this paper, I explore the motif of time travel in science fictional French comics until the eighties. Time travel incorporates a fascinating potential for narrative representation, since moving back in time may multiply timelines, according to the well-known paradox of the grandfather. This virtuality has become very popular in novels and in movies, since *In his Bootstraps* (Heinlein, 1941) and *La Jetée* (Marker, 1962) until the recent *Looper* (Johnson, 2012) but it has been rarely represented in French comics before the eighties and the apparition of time paradoxes in series like “Yoko Tsuno” and, mostly, “Valérian agent spatio-temporel”. Firstly, many modalities of time travel do not engender time paradoxes, like exploration of prehistoric sanctuaries, imaginary travel, or cryogenic sleep followed by an awakening in a future world with no hope to return in the past. Secondly, time travel has been mostly interpreted as a mere extension of the classic motif of the “extraordinary journey”, as exemplified for centuries in fictions by Verne, Mercier, Swift, or Stevenson. Thus, the graphic potential of time travel for the representation of spectacular exotic worlds has predominated in French comic tradition, and this tendency has been encouraged by the dominant mode of publication until the end of the sixties. Indeed, complex scriptwriting involving multiple timelines would not fit the form of a weekly feuilleton addressed to a young audience, because it would be too demanding cognitively speaking. It illustrates also the dominance of graphic concerns over a taste for complex scriptwriting in many comics of this period. Still, the development of time paradoxes in Pierre Christin scriptwriting underlines the potential of the media when it is published in series of albums or in graphic novels. At the same time, Jean-Claude Mézières drawings—featuring spectacular representations of foreign worlds—show that the visual interest of spectacular time travels remains a central issue for this popular graphic medium.

Résumé

Cette étude porte sur le motif du voyage temporel dans la bande dessinée franco-belge de science-fiction jusque dans les années quatre-vingt. Le voyage temporel intègre un potentiel fascinant pour la représentation narrative, étant donné que le retour dans le passé est susceptible d'engendrer des lignes temporelles multiples, selon le paradoxe bien connu du « grand-père ». Cette virtualité est devenue très populaire dans les romans et dans les films, depuis *In his Bootstraps* (Heinlein, 1941) et *La Jetée* (Marker, 1962) jusqu'au récent *Looper* (Johnson, 2012), mais elle a rarement été représentée dans la bande dessinée franco-belge avant les années quatre-vingt et l'apparition de paradoxes temporels dans des séries comme « Yoko Tsuno » et, surtout, « Valérian agent spatio-temporel ». Tout d'abord, de nombreuses modalités du voyage dans le temps n'engendrent aucun paradoxe, par exemple l'exploration

de sanctuaires préhistoriques, le voyage illusoire ou le sommeil cryogénique suivi d'un réveil dans le futur, sans espoir de revenir dans le passé. Deuxièmement, le voyage dans le temps a été plus souvent interprété comme une simple extension du motif classique du « voyage extraordinaire », tel qu'on le retrouve, depuis le XVIIIe siècle, les fictions de Verne, Mercier, Swift ou Stevenson. Ainsi, le potentiel graphique du voyage dans le temps pour la représentation de mondes exotiques spectaculaires a prédominé dans la tradition franco-belge et cette tendance a été encouragée par le mode de publication dominant jusqu'à la fin des années soixante. En effet, l'écriture de scénarios complexes impliquant de multiples lignes temporelles ne semble pas adaptée à la forme d'un feuilleton hebdomadaire destiné à un jeune public, parce qu'il aurait été trop exigeant, cognitivement parlant. Cela illustre également la prédominance de préoccupations graphiques sur l'écriture de scénarios complexes dans de nombreuses bandes dessinées de cette période. Pourtant, le développement de paradoxes temporels dans les scénarios de Pierre Christin souligne le potentiel du média quand il est publié en série d'albums ou dans des romans graphiques. Parallèlement, les dessins de Jean-Claude Mézières, qui proposent des représentations spectaculaires de mondes étrangers, montre que l'intérêt visuel du voyage dans le temps demeure une question centrale pour ce média populaire.

Keywords

time travel, science fiction, French comics, unnatural narratology, adventure, extraordinary journeys

Introduction

Cet article¹ explore la manière dont le voyage temporel a été traité dans la bande dessinée de science-fiction, notamment dans la tradition franco-belge entre les années 1930 et le début des années 1980. La délimitation de cette période historique et culturelle s'explique en partie par la difficulté de mener l'étude cohérente d'un tel motif dans des traditions aussi différentes que les *comics* américains, les *mangas* japonais et la tradition franco-belge. En effet, ces traditions sont restées relativement cloisonnées jusqu'à une période récente, du moins à partir de la loi de 1949² qui a contribué à affranchir la bande dessinée européenne de la puissante influence de son cousin transatlantique. Ce jalon historique justifie cependant l'évocation de quelques *comics* antérieurs à 1949, en revanche, je n'aborderai pas l'émergence, à partir des années 1950, de mondes parallèles dans les univers franchisés des *comics*³, car

1. Cet article est issu d'un cours de Master consacré à la bande dessinée de science-fiction franco-belge que j'ai donné à l'Université de Lausanne avec mon collègue Alain Boillat au printemps 2014. Il doit beaucoup à ma collaboration avec ce dernier. Je suis également infiniment reconnaissant à Jan Baetens d'avoir bien voulu relire ce texte, qui a beaucoup profité de ses conseils. La note mentionnant l'œuvre de Taniguchi lui est dédiée.

2. La loi de 1949 visait l'interdiction de publications présentant « sous un jour favorable le banditisme, le mensonge, le vol, la paresse, la lâcheté, la haine la débauche ou tous actes qualifiés crimes ou délits ou de nature à démoraliser l'enfance ». Indirectement, il s'agissait d'interdire les bandes dessinées américaines, originellement publiées dans des journaux destinés aux adultes, cette différence de public expliquant que les thèmes abordés aient pu choquer le public les magazines francophones destinés à la jeunesse. Il s'agissait également d'une mesure patriotique, protectionniste et, pour les communistes, anti-capitaliste.

3. L'introduction du concept du multivers chez DC Comics apparaît en 1953 dans le numéro 59 des aventures de *Wonder Woman*.

cette évolution semble n'avoir eu que peu d'impact sur les productions européennes durant la période envisagée. D'autre part, la limite des années 1980 s'explique par la mutation que connaissent les productions franco-belges dès la fin des années 1960 avec la généralisation de la publication en album et la création de revues telles que *Pilote*, bientôt suivie par *Métal Hurlant*, qui ont contribué à élargir le public et, de manière simultanée, à diversifier les productions, ces dernières occupant progressivement un large spectre allant des œuvres populaires destinées à la jeunesse jusqu'aux romans graphiques les plus exigeants. Cette mutation a été relativement lente, mais à partir des années 1980, il devient de plus en plus difficile de circonscrire l'usage collectif du motif, qui tend à s'émanciper du cadre populaire et science-fictionnel qui lui assurait une certaine continuité historique⁴. À l'inverse, à partir du moment où des auteurs sont davantage enclins à réinterpréter ou à transgresser les stéréotypes de la culture populaire, la portée de l'analyse – qui devient certes beaucoup plus riche formellement – ne peut guère excéder le cas individuel. Ainsi, le début des années 1980 apparaît comme le seuil à partir duquel cette diversification et cette complexification finissent par transformer en profondeur le motif, notamment à travers l'exploitation d'un potentiel fascinant pour la représentation narrative : les boucles et les lignes temporelles multiples engendrées par le retour dans le passé⁵. Cette exploitation vertigineuse du voyage temporel était largement connue dans la littérature et au cinéma, depuis *Le Voyageur imprudent* de René Barjavel (1944) et *La Jetée* de Chris Marker (1962), mais avant les années 1980, elle semble avoir été largement sous-exploitée dans la bande dessinée franco-belge, alors qu'à l'inverse, d'autres modalités n'engendrant aucune complication scénaristique ont proliféré : exploration de sanctuaires préhistoriques, voyage qui reposent sur une illusion ou un sommeil cryogénique conduisant dans un futur sans retour. Je montrerai que l'exploration temporelle a longtemps été interprétée comme une simple extension de la littérature utopique et des voyages imaginaires, dont Jules Verne, mais aussi, avant lui, Rabelais, Mercier, Bergerac ou Swift nous ont offerts les prototypes. Dans ces versions du motif, l'exploration de mondes passés ou futurs offre surtout aux créateurs de bande dessinée l'occasion d'illustrer des univers exotiques spectaculaires : dinosaures et cités futuristes cohabitant souvent dans les mêmes récits.

Du voyage imaginaire à l'exploration temporelle

Le voyage temporel rejoint les thématiques centrales de la science-fiction quand il nous projette dans un futur, proche ou lointain, quand il intègre des éléments technologiques à travers la description du véhicule temporel ou quand il conduit à une manipulation du cours de l'histoire, mais il inclut également une thématique du *dépaysement* que l'on peut considérer comme un prolongement direct des mondes utopiques des philosophes des Lumières et des « voyages imaginaires » ou « extraordinaires ». Ainsi que le résume François Rosset, certains ouvrages ou collections du XVIII^e siècle, notamment « les trente-six volumes des Voyages imaginaires, songes, visions et romans cabalistiques publiés par Charles-Georges-Thomas Garnier en 1787-1789 » (2013 : 41), ont établi un genre florissant, qui deviendra

4. L'exemple récent du roman graphique de Jiro Taniguchi *Quartier perdu* montre à quel point le motif du voyage temporel peut s'émanciper des stéréotypes de la science-fiction et s'affranchir des barrières entre les traditions culturelles japonaises et européennes.

5. Les histoires complexes inventées par Andreas, notamment à partir de la série « Rork » entamée en 1978, constituent probablement l'une des exploitations les plus créatives du motif des multivers.

plus tard l'une des sources auxquelles la jeune science-fiction viendra s'abreuver. Ce sera notamment le cas de l'un des précurseurs du genre, Jules Verne, dont les ouvrages publiés par Hetzel entre 1863 et 1919 s'inscriront dans une série intitulée les « Voyages extraordinaires ». Pour François Rosset, le genre tel qu'il se développe et se standardise dès le XVIII^e siècle, se caractérise par « une structure de récit particulière avec ses lieux communs, ses séquences reconnaissables, ses scènes, ses motifs et ses personnages types » :

Le voyage imaginaire, sur ce plan des modalités narratives, ce n'est pas autre chose : qu'on débarque dans des terres réelles, mais inconnues ou qu'on aborde l'Île des Hermaphrodites ou dans le pays de Romancie, c'est toujours la même démarche d'approche et d'appropriation qu'il s'agit de raconter, les mêmes instruments de description et le même régime de la comparaison qu'il faut mobiliser. C'est bien pour cela que la rencontre d'une terre imaginée se raconte le plus souvent dans le contexte d'un voyage dans le monde réel : une tempête, une attaque de pirates, un naufrage, un coup du sort quelconque détournent le voyageur de son itinéraire prévu, et le voilà jeté là où rien n'est imposé, où tout devient possible, où le monde n'a pas l'air de ce qu'il est ou de ce que l'on dit qu'il est. Il a seulement l'air que veut lui donner celui qui le crée à mesure que le voyageur le découvre. Et que veut-il ce créateur ? Bien sûr, il veut ce qu'il n'a pas, ce que la réalité dans laquelle il vit ne lui offre pas, ce qu'il désire, ce qui nourrit ses rêves, ce qui est ailleurs, autre, inverse, ou simplement différent. (Rosset 2013 : 46)

Le genre qui se constitue au XVIII^e siècle met donc au premier plan la description d'une altérité, la création d'un monde différent du nôtre dont la représentation détaillée prend le pas sur le récit proprement dit, sa part réaliste se résumant souvent à raconter la manière dont le voyageur s'est égaré sur ce rivage étranger, et la part fantastique narrant l'exploration et l'adaptation à ce nouvel environnement, jusqu'au retour dans l'univers quotidien. Cette importance de la dimension « mondaine » du récit explique l'importance des illustrations dans ce genre d'éditions, notamment dans l'édition Hetzel des Voyages de Jules Verne, qui comprenait des gravures de Riou, Férat, Roux, Montaut, etc.

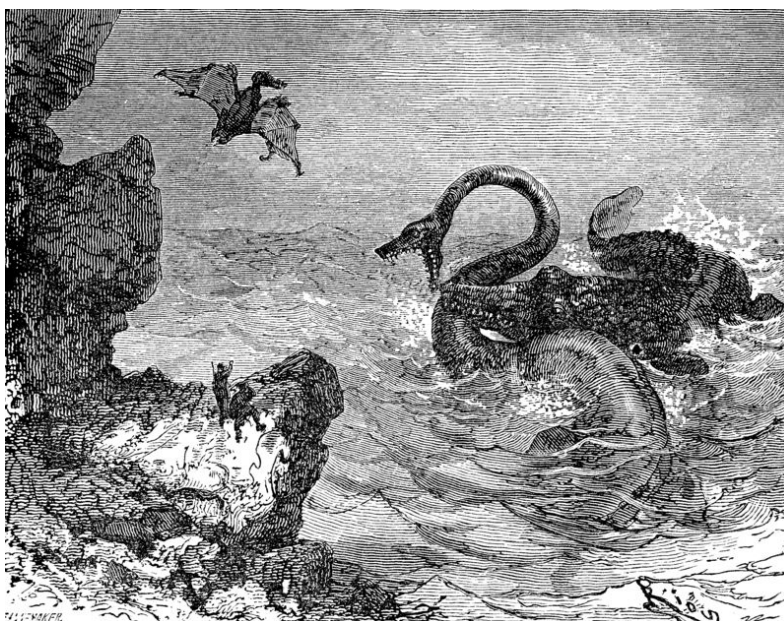


Figure 1 : Edouard Riou, illustration pour l'édition Hetzel de 1864 du *Voyage au centre de la terre* de Jules Verne.

Lorsqu'il investit le champ de la bande dessinée, à parti des années 1930, le voyage dans le temps apparaît le plus souvent comme la simple déclinaison temporelle d'un motif autrefois spatial : la transition d'un espace-temps à un autre (quel que soit le moyen utilisé par le voyageur) se substitue à la « tempête », au « naufrage » ou à la « l'attaque de pirate » et la caractéristique essentielle du récit consiste, ici encore, à raconter l'exploration de ces mondes, passés ou futurs, qui doivent avant tout nous dépayser, offrir l'occasion d'illustrer un univers exotique, dont la nature essentielle est de se différencier de notre monde quotidien, c'est-à-dire de se dissocier de l'*ici et maintenant*.

Les différentes modalités du voyage temporel – c'est-à-dire de la *transition* entre le monde quotidien et un autre temps – permettent de distinguer quelques motifs qui se sont standardisés dans le genre de la science-fiction, mais dont les origines apparaissent beaucoup plus anciennes. La première constatation que l'on peut faire, c'est que cette *transition* n'est pas toujours liée à l'usage d'une *machine*. Il faut tenir compte de l'existence de *pseudo-voyages* qui, malgré leur caractère illusoire, n'en sont pas moins des *explorations du futur* accomplies par des personnages pensant avoir été véritablement transférés dans un *autre* temps. Préfigurant ce motif, nous trouvons, dans le genre de la littérature utopique, un roman publié en 1770 par Louis-Sébastien Mercier : *L'an 2440. Rêve s'il en fut jamais*. Dans ce roman d'anticipation, le narrateur croit accomplir un voyage dans un lointain futur, et il peut ainsi décrire une société française idéale, c'est-à-dire libérée du joug de la monarchie de Louis XV. À la fin du récit, le narrateur se fait mordre par un serpent et il se réveille dans son siècle, découvrant que l'exploration temporelle l'était qu'une illusion. Nous voyons ici l'illustration évidente de la continuité entre le voyage temporel et la thématique du voyage sur une île perdue, puisque l'utopie de Mercier s'inscrit dans une tradition initiée par Thomas More. L'île utopique de More n'est pas autre chose qu'un futur possible, inséré dans les régions cachées du monde contemporain, une région découverte et explorée par un navigateur.

Le motif de Mercier sera notamment repris dans une bande dessinée des années 1930, le but du voyage devenant, dans ce nouveau contexte, beaucoup ludique, tout en intégrant des thématiques proprement sciences-fictionnelles et utopique, notamment à travers l'accent mis sur le caractère technologique et futuriste du nouvel environnement. Dans le fameux *Zig et Puce au XXI^e siècle* d'Alain Saint-Ogan, les personnages sont ainsi projetés dans une ville du futur, qu'ils ont le loisir d'explorer avant de découvrir que ce voyage plein de péripéties n'était, là aussi, qu'un simple rêve.

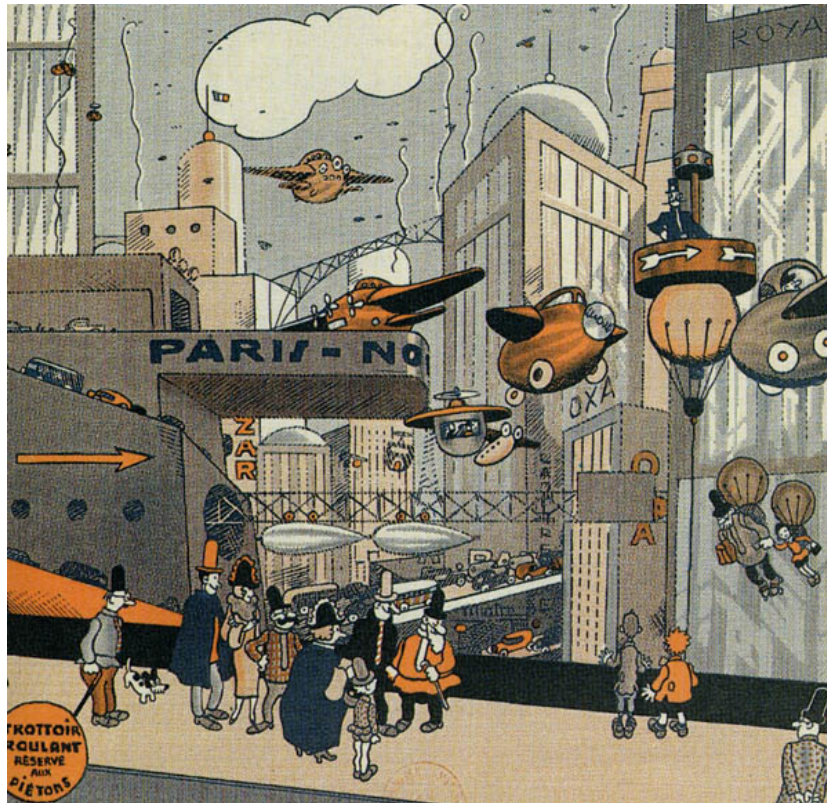


Figure 2 : Alain Saint-Ogan, *Zig et Puce au XXIe siècle*, 1935.

Il existe une autre modalité du voyage temporel qui n'exige pas de quitter réellement le présent et qui a connu une très grande fortune dans la culture populaire. Il s'agit cette fois de ressusciter le passé en imaginant l'existence d'un lieu caché, un sanctuaire où survivrait un monde disparu, généralement peuplé de dinosaures. C'est l'intrigue du *Voyage au centre de la terre* (1864) de Jules Verne, mais aussi celle du *Monde perdu* (1912) d'Arthur Conan Doyle, qui constituent les prototypes littéraires de ce genre de voyages. Ce motif, en dépit de l'absence de caractère technologique, est devenu très populaire durant les années 1930-1940, alors que la science-fiction se développait en tant que genre autonome. Dans cette littérature émergente, on constate que, même quand ils ne sont pas ressuscités par des technologies modernes où visités par des explorateurs du futur, les dinosaures et autres lézards géants font généralement bon ménage avec les fusées et autres rayons lasers, ainsi qu'en témoigne le riche univers graphique du *Flash Gordon* d'Alex Raymond ainsi que celui de la *Guerre des étoiles*, qui en est partiellement dérivé. Cela montre au passage la grande proximité, voire la mixité, entre les genres de la science-fiction et de l'aventure, dont l'exploration de contrées exotiques, peuplées d'une faune et d'une flore monstrueuses, demeure le motif central.



Figure 3 : Ernest Beaumont Schoedsack & Merian Calwell Cooper, *King Kong*, 1933.

Cet imaginaire antédiluvien a été popularisé, dès le milieu des années 1920, par quelques films célèbres, notamment l'adaptation du *Monde perdu* en 1925 et le *King Kong* de Schoedsack et Cooper en 1933. L'influence de cet imaginaire se ressent fortement dans l'œuvre de Jacobs, que ce soit dans *Le Rayon U*, sorte d'avatar européen des aventures de *Flash Gordon* publié en 1943, ou dans un album plus tardif de la série « Black et Mortimer », intitulé *L'Enigme de l'Atlantide*, dans lequel une faune et une flore préhistoriques, situés dans les entrailles de la terre, défendent l'entrée de la ville des Atlantes, qui finissent par quitter la terre dans leurs vaisseaux spatiaux. Ici, préhistoire, antiquité et monde contemporain, mythologie et technologie futuriste, voyage imaginaire et utopie philosophique, se télescopent dans un même espace-temps improbable.

À ce stade, même si différentes périodes historiques se côtoient, nous n'avons cependant pas encore franchi le seuil à partir duquel nous pourrions parler de véritable *voyage temporel*. Ce seuil est franchi lorsque le protagoniste, qui tombe en léthargie, est réellement projeté dans un futur, proche ou lointain, ce qui nous rapproche de thèmes spécifiquement science-fictionnels tels que l'anticipation, la dystopie ou le *space opera*, sans pour autant que la transition entre les référentiels n'exige l'usage d'une machine. Dans ce cas, il n'existe aucun moyen de retourner dans le passé, le personnage est prisonnier du futur et, par conséquent, aucun paradoxe ne risque d'affecter le cours de l'histoire.

Wells fournit le modèle littéraire de ce type de voyage dans *Quand le dormeur s'éveillera*, publié en 1899. Dans ce récit, le protagoniste, souffrant d'insomnies chroniques, ingère des drogues qui le

plongent dans un coma de 203 ans. Le thème du sommeil et du réveil signale peut-être l'influence du rêve utopique imaginé par Mercier, mais lorsque le protagoniste de Wells se réveille en 2100, c'est un univers cauchemardesque et bien réel qu'il découvre, cette anticipation dystopique du futur devenant un lieu commun des récits de science-fiction ultérieurs.

Dans le champ de la bande dessinée, c'est ce même motif qui sera à l'origine de ce que l'on peut considérer comme l'une des premières véritables aventures de science-fiction en bande dessinée, *Les Aventures de Buck Rogers au XXVème siècle*, dont la publication débute en 1929. Buck Rogers est un ancien pilote de l'armée américaine qui, à la suite d'un accident, est asphyxié par un gaz toxique et bloqué au fond d'une grotte. Plongé dans un profond coma, il finit par se réveiller au XXV^e siècle et découvre toutes sortes de gadgets futuristes.



Figure 4 : Philip Francis Nowlan & Richard Calkins, *Buck Rogers au XXVe siècle*, 1929.

Le motif d'un protagoniste endormi pendant plusieurs siècles, avant d'être réveillé par des hommes du futur, sera également à l'origine de l'une des plus importantes séries de science-fiction franco-belges : *Les Naufragés du temps* de Paul Gillon et Jean-Claude Forest. Ainsi que l'indique le titre de la série, le saut temporel n'est plus un simple prétexte à l'aventure, comme c'était le cas dans *Buck Rogers*, mais devient également un motif mélancolique. Le « naufrage » souligne également la parenté de ce motif avec le motif du voyage imaginaire. À la manière de Robinsons modernes, Chris et Valérie sont littéralement des « naufragés » qui ont échoué dans un univers de *space opera* apocalyptique, au sein duquel les humains sont en guerre contre une race mystérieuse de rats extraterrestres intelligents. Egaré dans un monde qu'il ne comprend pas, le héros, Chris, n'a de cesse de retrouver Valérie, la femme qui vient du même siècle que lui, s'accrochant à cette trace d'un passé qu'il a quitté sans espoir de retour.

Une autre forme de voyage sans retour consiste à exploiter le fameux « paradoxe des jumeaux ». On parle de « paradoxe » dans la mesure où, dans le système de la relativité d'Einstein, si l'on imagine deux frères du même âge dont l'un est resté sur terre et l'autre accomplit un voyage spatial à une vitesse

proche de la lumière, la question de savoir lequel des « jumeaux » va vieillir le plus vite dépend du référentiel dans lequel on se situe : si l'on s'ancre dans le référentiel du vaisseau, c'est la terre qui se déplace, et non l'inverse. En général, les récits de science-fiction ne retiennent pas le caractère *paradoxal* de cette distorsion temporelle et ne conservent que le motif du vieillissement ralenti du voyageur, qui se combine avec la cryogénéisation, sans que les effets de l'un ou l'autre facteur de ne soient clairement différenciés : le voyageur n'a pas vieilli parce qu'il était congelé *et* parce qu'il a accompli un long voyage dans l'espace. Nous reconnaissons ici le scénario de *La Planète des singes*, roman de Pierre Boulle publié en 1963, ensuite librement adapté au cinéma en 1968 par Franklin Schaffner, ce film devenant le point de départ d'une longue saga qui se poursuit encore aujourd'hui. La première série de films (cinq épisodes sortis entre 1968 et 1973), agrémentés de quelques histoires originales, a été adaptée en bande dessinée entre février 1977 et août 1978, d'abord par Marvel, puis en France dans dix-neuf récits en petits formats publiés par les éditions LUG⁶. Ici encore, le récit se développe sur le modèle classique du voyage imaginaire : il débute par le « naufrage » du vaisseau sur une planète inconnue et met en avant les efforts des personnages pour survivre dans cet environnement inconnu et pour rejoindre leur monde d'origine⁷. Ce n'est qu'*in extremis* que les personnages découvrent que cette aventure exotique s'est en réalité déroulée dans leur propre monde, mais à une époque ultérieure, ce qui ne change pas grand chose au motif original, si ce n'est que le retour apparaît désormais comme impossible.

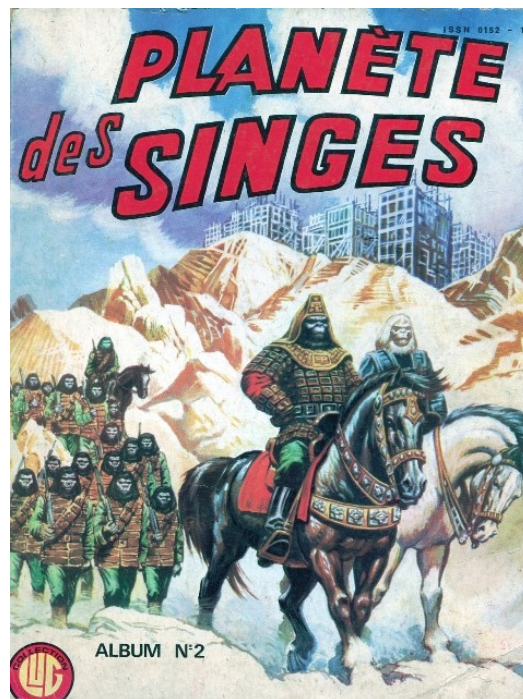


Figure 5 : Douglas Moench et Mike Ploog, *Les Proscrits de la Planète des singes*, 1978.

6. Cet éditeur lyonnais voit le jour en 1950 et disparaît en 1989.

7. Dans le roman de Boulle, le parallélisme avec le récit d'aventures « marines » est souligné par le fait que les personnages Jynn et Phyllis, dont on apprend par la suite qu'il s'agit de singes, récupèrent le récit d'Ulysse Mérou dans une bouteille flottant dans l'espace.

Dix ans plus tard, on retrouve une déclinaison du paradoxe des jumeaux dans l'adaptation du roman *La Guerre éternelle*, de Joe Haldeman, avec, cette fois-ci, une réflexion beaucoup poussée sur l'impact du décalage temporel, qui s'agrandit au fur et à mesure des missions remplies par les protagonistes. L'auteur se sert de cet artifice pour produire une métaphore de la Guerre du Vietnam : pendant cette guerre, la société américaine a connu de profonds bouleversements, au point que certains vétérans n'ont pas reconnu le pays qu'ils avaient quitté, leur monde d'origine semblant avoir vieilli à un rythme plus rapide que le leur. Nous retrouvons ici l'une des fonctions classiques de la science-fiction, qui consiste à fournir une critique indirecte de notre monde contemporain à travers la représentation d'un futur dystopique.

Avec les thèmes du voyage spatial et du *space opera*, nous sommes arrivés au cœur de la science-fiction la plus prototypique. Pourtant, ce n'est qu'avec l'introduction de la *machine à explorer le temps* que ce genre populaire apportera une véritable innovation au motif du voyage imaginaire, qui se résume à l'exploration de mondes exotiques ou utopiques/dystopiques. En effet, la machine ancre véritablement le voyage temporel dans une problématique technologique et elle contient en germe des problèmes narratifs tout à fait originaux : à savoir le problème du retour dans le passé et de la manipulation du cours de l'histoire.

Ici encore, c'est Wells qui fournit l'un des premiers modèles littéraires de la machine à explorer le temps dans un roman datant de 1895. Dans le domaine de la bande dessinée, la première apparition d'un véhicule, servant à la fois de vaisseau spatial et de machine à voyager dans le temps, apparaît en 1933 dans la série américaine « Brick Bradford », qui sera adapté en *serial* à partir de 1948. Le héros, qui forme un trio avec sa fiancée Beryl Salisbury et le professeur Kala Kopak, inventeur du « time top » (la « toupie du temps »), demeure en fait très proche de Buck Rogers ou de Flash Gordon. Loin d'exploiter les potentialités narratives qui pourraient découler de l'usage de la « toupie du temps », cet objet demeure un simple prétexte au déploiement d'aventures rocambolesques. En revanche, cette série innove sur le plan du *design*, la machine à voyager dans le temps n'étant plus formée, comme dans la fiction de Wells, sur le modèle de la voiture, mais prenant l'apparence d'un objet symétrique et circulaire, susceptible de tourner sur son axe central (la toupie). On retrouvera ces caractéristiques notamment dans les bandes dessinées de Jacobs⁸ et de Leloup (figure 7). Dans leur série « Valérian, agent spatio-temporel », Mézières et Christin retiendront quant à eux le caractère multifonctionnel du véhicule, à la fois vaisseau spatial et machine à voyager dans le temps.

En 1960, Jacobs fournit une version beaucoup plus réaliste du voyage temporel, mais aussi plus proche du modèle fourni par le roman de Wells. Il insiste en particulier sur la nature technologique du « chronoscaphe », l'appareil diabolique inventé par Miloch pour piéger Mortimer dans les limbes du temps. Par ailleurs, il souligne la difficulté de rejoindre le présent, problème qui devient l'élément central de l'intrigue. Quoiqu'il en soit, cette aventure reste avant tout une occasion d'explorer des mondes disparus, de ressusciter quelques dinosaures et chevaliers du Moyen Âge, tout en explorant un futur apocalyptique, qui n'est pas sans évoquer les univers dystopiques de Wells et, plus près de nous, de *Terminator* ou de *Matrix*.

8. L'une des versions françaises des aventures de Brick Bradford traduit « time top » par « chronosphère », qui a aussi pu influencer le « chronoscaphe » de Jacobs.

AMAZING
SOLDIER
OF
FORTUNE

BRICK BRADFORD

A COLUMBIA SERIAL

with KANE RICHMOND as Brick Bradford
RICK VALLIN (as Sandy) LINDA JOHNSON (as June) PIERRE WATKIN (as Salisbury)
Screenplay by GEORGE H. PLYMPTON, ARTHUR HOEGL and LEWIS CLAY
Directed by SPENCER BENNET Produced by SAM KATZMAN

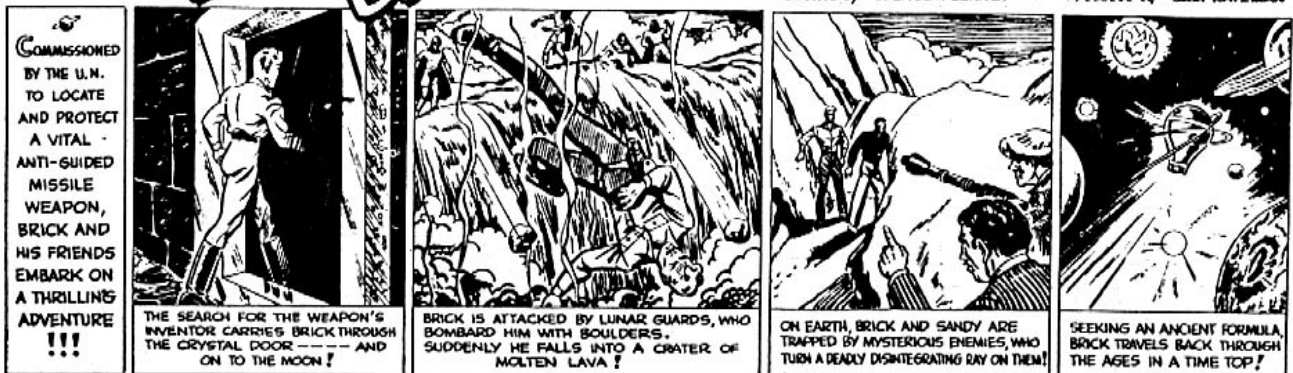


Figure 6 : Strip accompagnant l'adaptation de Brick Bradford en serial, 1948.

Apparition du paradoxe temporel dans la BD franco-belge

Ce n'est qu'au tournant des années 1980 que le voyage dans le temps réalisera son plein potentiel narratif dans le champ de la bande dessinée franco-belge en tirant profit, sur un plan scénaristique, des paradoxes temporels qu'il est susceptible d'engendrer. Cette complication de la *fabula* a été découverte, presque simultanément par Robert Heinlein en 1941 (*In his Bootstaps*) et par René Barjavel en 1944 (*Le Voyageur imprudent*). Barjavel a explicité la nature du paradoxe dans un essai publié en 1958 sous la forme d'une postface à une réédition de son roman. Il évoque dans ce texte ce qu'il désigne comme le « paradoxe du grand-père », que l'on peut résumer ainsi : si un personnage revient dans le passé et tue son grand-père, ce dernier ne donnera pas naissance au géniteur du meurtrier, dès lors, le meurtrier ne peut pas naître et donc il ne peut pas tuer son grand-père, et ainsi de suite.

Pour résoudre ce paradoxe en forme de boucle temporelle, une théorie des mondes parallèles (en lien avec la théorie d'Everett sur les multivers) se développera dans le champ de la science-fiction et deviendra l'un des *leitmotifs* du genre. Les voyages dirigés vers le passé, en transformant le cours de l'histoire, engendreraient de nouveaux mondes possibles qui se déploieraient parallèlement au monde dont le voyageur est originaire. Il y aurait donc encore *quelque part* un monde où le voyageur aurait été engendré et il y aurait *ailleurs* un autre monde où il poursuivrait son existence, bien qu'il n'y soit jamais né. Le paradoxe temporel paraît donc partiellement résolu, mais au prix d'une complexification scénaristique considérable. Alors que les scénarios de Wells et de Jacobs, en mettant l'accent sur les efforts du protagoniste pour retourner dans son monde d'origine, restaient en continuité avec le scénario classique du voyage imaginaire, Alain Boillat souligne que l'intrigue qui dérive du paradoxe temporel se recentre désormais sur les efforts déployés par les personnages pour rétablir (ou transformer) le cours

de l'histoire :

Dans la science-fiction – genre auquel la notion d'alternative est consubstantielle dans la mesure où l'œuvre opte pour une « projection » parmi d'autres du devenir de notre société –, le motif du voyage dans le temps fait planer le danger d'un univers second issu d'une perturbation du cours des événements tel qu'il a déjà eu lieu, entraînant une bifurcation narrative et mondaine (*Back to the Future*, *Terminator 2*, *Looper*, etc.) ; dans de tels cas, l'histoire est le plus souvent consacrée aux efforts déployés par le héros pour annuler les implications d'une telle ingérence et pour éviter la coprésence de versions antinomiques qui remettent en cause son propre statut ontologique en tant que personnage. (Boillat 2014 : 120)

La cohérence de l'histoire racontée est ainsi problématisée par le voyage dans le passé, puisque maintenant, il n'y a plus seulement une trame narrative, mais une pluralité, virtuellement infinie, de *fabula* enchâssées les unes dans les autres. Sur un plan théorique, ce motif de la science-fiction fait alors basculer le récit dans ce que Brian Richardson a baptisé le champ de la « narratologie non naturelle », ce qui implique, entre autres, d'élargir le concept de *fabula* :

Il est essentiel de dépasser un concept de *fabula* unilinéaire et de lui adjoindre des *fabula* multilinéaires, comprenant une ou plusieurs bifurcations conduisant à différentes chaînes possibles d'événements. (Richardson 2013: 28, ma traduction)

Si la « narratologie non naturelle » s'intéresse généralement aux défis théoriques posés par les œuvres expérimentales, elle trouve cependant un champ d'application particulièrement fécond dans le registre populaire de la science-fiction, et notamment dans le motif du voyage temporel. Dans ce contexte, la fragilité ontologique de l'univers raconté se trouve en quelque sorte naturalisée et standardisée par un contrat de lecture associé au genre de la SF. Dans un récit de science-fiction, il faut admettre que tout est possible, et les manipulations de l'histoire qui remettent en cause sa cohérence, sa consistance ou la non-contradiction des univers racontés, soulèvent donc moins de réticence de la part du public, la question centrale étant plutôt de se demander comment ces manipulations de la ligne temporelle vont faire rebondir l'aventure⁹. Ainsi que l'affirme Rüdiger Heinze :

On pourrait s'aventurer à formuler la (très prudente) hypothèse que les temporalités non naturelles sont plus facilement rendues conventionnelles lorsqu'elles se situent au niveau de l'histoire, et que des scripts génériques, tels qu'on en trouve dans la *fantasy* et la science-fiction, en facilitent également l'usage conventionnel ultérieur. (Heinze 2013 : 37, ma traduction)

Toutefois, le relatif retard de l'avènement du paradoxe temporel dans la bande-dessinée franco-belge s'explique probablement par sa complexité scénaristique, difficilement conciliable avec les intérêts d'un jeune public et un mode de publication sous forme de feuilleton hebdomadaire, qui a longtemps

9. La prolifération des « multivers » dans les *comics* à partir de la fin des années 1950 s'explique surtout par la nécessité d'élargir l'univers la franchise. Il peuvent parfois déboucher sur un reboot de la saga, ainsi que l'illustre la fameuse série de « DC Comics » intitulée *Crisis on Infinite Earths* publiée en 12 épisodes entre avril 1985 et mars 1986.

constitué la norme de la production franco-belge. En effet, la sérialité du feuilleton pose des contraintes mémorielles qui rendent difficile l'appréhension d'événements susceptibles de modifier la cohérence globale de l'histoire ; à l'inverse, le format de la représentation filmique – qui propose une représentation continue dont la durée est généralement limitée à deux heures de spectacle – semble beaucoup plus propice pour la représentation de boucles, de paradoxes temporels ou de lignes temporelles multiples¹⁰. C'est probablement le cinéma populaire qui facilitera le transfert du motif dans le champ de la bande dessinée. Le milieu des années 1980 coïncide en effet avec le succès du blockbuster *Retour vers le futur* (Zemekis, 1985) qui contribue à faire du paradoxe temporel et de l'incertitude ontologique du personnage – en l'occurrence refondu dans le moule du *teenage movie* – un stéréotype de la culture populaire.

Une première étape est franchie dans un album de Roger Leloup intitulé *La Spirale du temps* (1980). Dans ce récit, l'héroïne, Yoko Tsuno, se trouve confrontée à une voyageuse venue du XXXIX^e siècle, Monya, qui retourne dans le passé pour assassiner un scientifique, inventeur de la bombe à contraction qui détruira la terre en 3872. Il s'agit donc bien, ici, de substituer une ligne temporelle catastrophique par une autre (réminiscence de *La Jetée* ?), mais au prix d'un crime auquel la protagoniste ne peut se résoudre ; toutefois, l'effet de cette modification du cours de l'histoire n'affecte pas le référentiel de la protagoniste, Yoko Tsuno, puisqu'il s'agit uniquement de transformer le destin du personnage venu du futur. On constate ainsi que l'auteur évite soigneusement d'affronter la complexité scénaristique engendrée par les multivers, qui n'aura d'ailleurs aucune incidence notable sur le développement ultérieur de la série. Ainsi que l'explique l'auteur :

En fait, je croyais ne faire qu'un seul épisode dans le temps, mais les lecteurs ont souhaité que j'y revienne. Ils aiment bien et c'est une possibilité de renouveler les décors et les atmosphères. Mais chaque fois que je réutilise la machine, j'ai l'impression de refaire les mêmes dessins, forcément ! Dans un certain sens, j'y suis moins libre qu'avec les Vinéens où je peux m'amuser à composer régulièrement de nouveaux engins... Je n'en suis donc, au vingt-deuxième album, qu'à mon quatrième voyage dans le passé quoique cela me permette de confronter Yoko à d'autres époques. Je préfère ne pas aller vers le futur, car on s'y engage en terrain mouvant. Après tout, les Vinéens sont déjà pour moi une forme de futur extérieur au nôtre. C'est une civilisation futuriste parallèle à la nôtre sans être trop différente, ni extravagante. Je peux lui attribuer en toute liberté d'imagination des découvertes qui appartiendront peut-être à notre propre troisième millénaire. Et ceci sans jouer à l'auteur visionnaire qui décrit notre évolution. On se trouve vite dépassé par la réalité lorsqu'on extrapole ce que sera la civilisation dans quelques générations d'ici... Faire revivre une époque disparue m'offre le plaisir de la redécouvrir moi-même. Lorsque Yoko reste sur terre, j'aime disposer d'une documentation solide, ce que permet un séjour dans le passé¹¹...

10. Certes, la série *Fringe* semble démontrer que le motif des multivers peut s'adapter à la forme du feuilleton, pour autant que certaines propriétés ontologiques aient été stabilisées dans la durée. À l'inverse, la saison de *Lost* dans laquelle de fréquents sauts temporels affectent les personnages (au-delà de la technique des flashbacks et flashforwards) a été celle durant laquelle l'audience a le plus souffert des errements du scénario et de son manque de cohérence. Des séries comme *Dr Who* ou *Code Quantum* exploitent quant à elles le modèle des épisodes clos, chaque saut (spatio-)temporel correspondant à une histoire relativement autonome. Ces exemples télévisuels soulignent que différents degrés d'accommodation entre série, feuilleton et paradoxes temporels existent malgré tout.

11. Entretien reproduit sur le site de l'auteur, *Yoko Tsuno par Roger Leloup*, consulté le 29 novembre 2014, URL : http://www.yokotsuno.com/rombaldi/com_album11.html.

Le point de vue exprimé par Roger Leloup, auteur qui cumule les fonctions de scénariste et de dessinateur, souligne le fait que les voyages temporels représentent avant tout, à ses yeux, une occasion d'illustrer des mondes passés, solidement documentés, et non de complexifier la trame de son histoire. De son point de vue, les voyages dans le temps ne diffèrent donc pas radicalement des épisodes associés à la planète Vinéa, qu'il décrit comme une forme de « futur extérieur au nôtre ». De ce point de vue, la planète Vinéa ressemble aux sanctuaires de dinosaures, dans la mesure où elle offre la modalité d'un pseudo voyage temporel fondé en réalité sur une exploration spatiale. Il n'est d'ailleurs pas étonnant que Yoko Tsuno découvre la civilisation Vinéenne à l'occasion d'une exploration spéléologique¹², à la manière du « Voyage au centre de la terre » et de la découverte de l'Atlantide par Blake et Mortimer. La série de Leloup présente donc davantage une forme d'agrégation de motifs traditionnels qu'une véritable rupture. D'ailleurs, si la couverture du premier album mettant en scène Monya fait la part belle à l'illustration de sa machine à explorer le temps, son apparition ultérieure dans *Le Matin du monde* met surtout en évidence l'image d'un ptéranodon, parfaitement anachronique par rapport au cadre de l'action, située au XIV^e siècle. Le monstre antédiluvien souligne une fois de plus la parenté de cette aventure avec le motif classique du voyage dans un sanctuaire.



Figure 7 : couvertures des albums « Yoko Tsuno » volumes 11 (1981) et 17 (1988)

12. Voir *Le Trio de l'étrange*, première publication en 1971 dans le journal *Spirou*, qui deviendra le premier album de la série l'année suivante aux éditions Dupuis.

Pour trouver sa pleine expression scénaristique et pour acquérir une véritable autonomie par rapport au motif du « voyage extraordinaire », le voyage temporel devait donc devenir l'objet d'attention d'un scénariste susceptible de subordonner l'intérêt visuel de l'aventure au défi engendré par la modification du cours de l'histoire et par le problème posé par les multivers. Ce sera le cas de Pierre Christin, qui fera du paradoxe temporel un élément central de l'intrigue de la série « Valérien agent spatio-temporel », à partir du neuvième album, *Les Spectres d'Inverloch*, publié en 1984.

Il est frappant de constater que le moment où le récit bascule dans la thématique des multivers et du paradoxe temporel, coïncide avec un retour des protagonistes dans une réalité ordinaire qui contraste avec l'univers de *space opera* qui dominait jusqu'alors. Jean-Claude Mézières souligne d'ailleurs que le défi de représenter le « quotidien » a constitué l'une de ses motivations principales pour la création de ce double épisode qui va amener les protagonistes à transformer leur destin de manière irréversible :

Après *les Héros de l'équinoxe*, j'avais très envie de dessiner le quotidien, que je n'avais encore jamais vraiment fait et ça me tentait. Je pensais que cela me reposerait et que surtout cela me poserait moins de problèmes à cause de la documentation plus nombreuse que dans les créations d'univers imaginaires. Mais ce n'est pas vrai, le quotidien est plein de contingences embêtantes alors que l'imaginaire... (Poncet 1984 : 32).

Il est intéressant de constater que le paradoxe temporel s'est imposé aux auteurs presque involontairement, en relation avec le dispositif de publication sérielle dans laquelle ils s'étaient engagés depuis une quinzaine d'années. C'est ce que révèle Jean-Claude Mézières :

Dans l'album *la Cité des eaux mouvantes*, qui fut dessiné en 1967-1968, on parle d'un cataclysme universel qui a eu lieu en... 1986 ! A l'époque, on ne se doutait pas de l'ampleur que prendrait Valérien et on ignorait que quinze ans plus tard, nous continuerions à raconter ses aventures. 1986 est maintenant proche de nous et nous devons expliquer au lecteur comment et pourquoi un cataclysme a lieu à cette date. [...] La question qui s'est posée est la suivante : que va-t-on faire avec un sujet pareil ? Si l'on fait intervenir Valérien venant du futur pour changer la trame temporelle de telle manière que le cataclysme n'ait pas lieu – eh, eh... Nous sommes tous concernés, plus que deux ans ! – que va-t-il se passer pour Galaxy qui a découlé de cette période sombre. Cela change tout, ah là là. (Poncet 1984 : 31)

Nous voyons que ce n'est pas sans une certaine inquiétude que le dessinateur réalise, en 1984, que la série vient de basculer irrémédiablement dans la thématique des multivers. La suppression de *Galaxy* modifie en effet durablement et globalement le cours la série, les albums déjà publiés aussi bien que les albums à venir s'inscrivant désormais dans l'une ou l'autre des lignes temporelles parallèles du récit¹³. Les auteurs n'oublient d'ailleurs pas de souligner que Laureline, née au Moyen Âge, se trouve beaucoup moins affectée sur un plan ontologique que Valérien et son vaisseau, qui errent désormais dans un univers incertain. Mais ce qui inquiète le dessinateur réjouit le scénariste, qui trouve dans cette nouvelle

13. Ainsi que le relève Alain Boillat, « le dédoublement de l'univers constitue « une donnée de base [...] structurelle, propice à la déclinaison en épisodes » (2014 : 120).

contrainte narrative une source d'inspiration intarissable. Trente ans plus tard, Pierre Christin peut ainsi affirmer qu'avec *Valérian* :

Ca sort tout seul depuis des années et des années. J'allume mon ordinateur et les idées viennent. J'ajouterais que le plaisir reste intact. C'est d'autant plus important que je suis le seul des deux à continuer à me poser la question du paradoxe spatio-temporel, un aspect qui n'intéresse absolument pas Jean-Claude... (Bossier 2013 : 5).

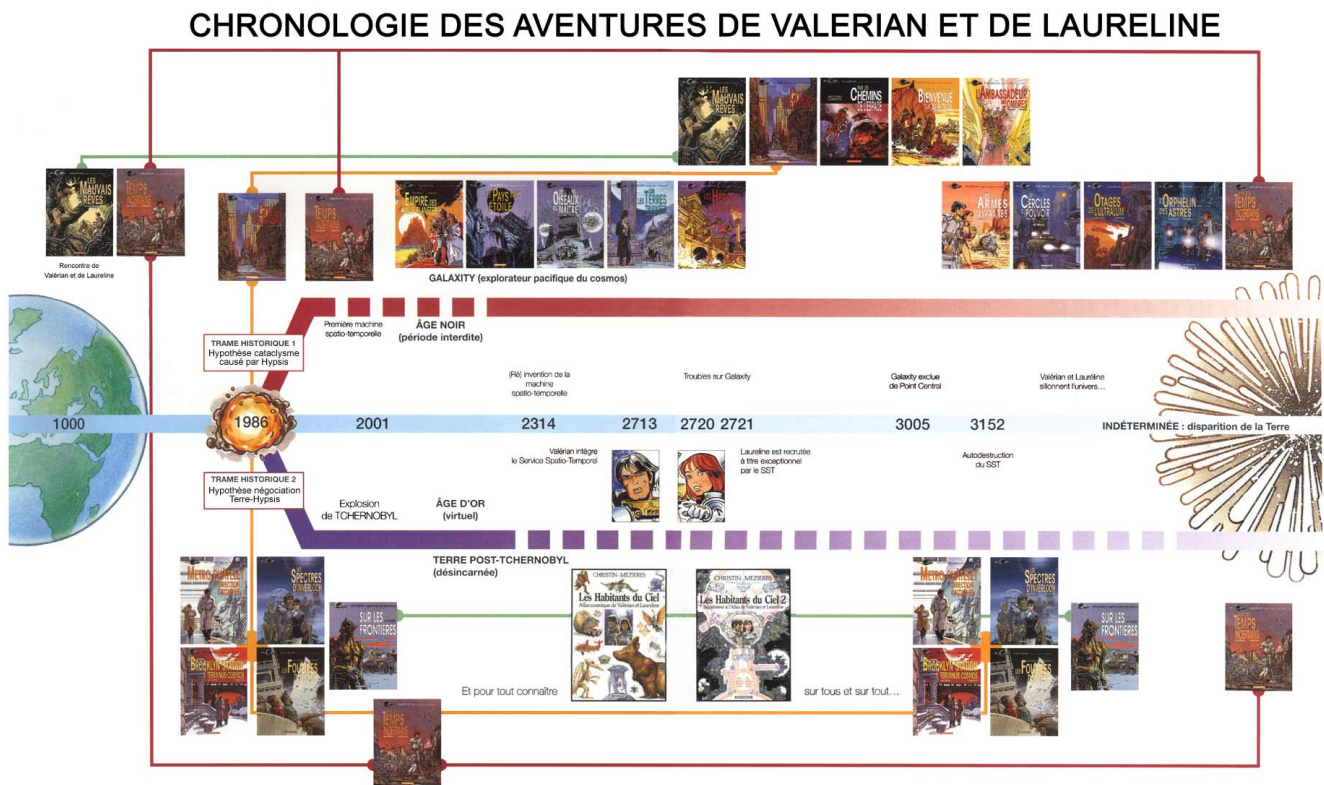


Figure 8 : Structure temporelle des aventures de Valérian et Laureline

Avant cette bifurcation du récit, les sauts spatio-temporels de Valérian et Laureline servaient essentiellement à explorer les confins de l'univers, à arpenter ses villes et ses paysages exotiques ou à représenter le *patchwork* intergalactique qui se rassemble à Point Central, sorte d'organisation des nations unies extraterrestre qui a inspiré certains de ses personnages à Georges Lucas. À l'instar de la « toupie du temps » de Brick Bradford, le vaisseau de Valérian et Laureline constituait ainsi un prétexte pour agréger un passé moyenâgeux (*Les Mauvais rêves*, 1967) ou un futur proche dystopique (*La Cité des eaux mouvantes*, 1968) à des mondes intergalactiques appartenant au registre du *space opera*. Sans l'influence de Pierre Christin, sans ce télescopage accidentel entre la temporalité réelle de la série et celle, fictive, de la catastrophe racontée dans *La Cité des eaux mouvantes*, il est probable que le dessinateur se serait volontiers gardé de s'engager dans les contraintes narratives inhérentes à une multiplication des lignes temporelles de l'histoire. En revanche, à partir du milieu des années 1980, d'autres séries

n'hésitent plus à s'engouffrer dans cette brèche, les cycles narratifs labyrinthiques imaginés par Andreas représentant certainement l'un des exemples les plus ambitieux d'une narration qui fait de la thématique des multivers – désormais davantage inspirés par les genres fantastique et horrifique engendrés par Poe et Lovecraft que par le merveilleux scientifique de Wells ou de Verne – une matrice dont dérivent un faisceau d'intrigues entremêlées, ces dernières s'agrégeant pour former des séries de plus en plus cohérentes (« Rork », « Capricorne », « Arq »), qui relève plus de l'intrication organique d'un réseau d'univers parallèles que de la logique linéaire du feuilleton¹⁴.

La bande dessinée, un genre populaire écartelé entre illustration et narration

Le traitement du voyage temporel dans la bande dessinée franco-belge jusque dans les années 1980, souligne que le média de la bande dessinée, à l'instar du cinéma de science-fiction, est d'abord une fabuleuse « machine à monde¹⁵ », pour reprendre les termes d'Alain Boillat (2014), c'est-à-dire qu'elle se présente comme un dispositif particulièrement adapté pour explorer graphiquement des espaces imaginaires. À travers leurs talents complémentaires, Pierre Christin et Jean-Claude Mézières ont su exploiter le plein potentiel narratif et visuel du motif de l'exploration du temps à une époque où le processus d'auteurisation était encore bourgeonnant. D'un côté, la double-page, la planche, la bande et la case, dans leurs fonctions les plus décoratives, sont des espaces visuels dans lesquels des mondes imaginaires peuvent se déployer sans subir les contraintes économiques et techniques inhérentes aux effets spéciaux du cinéma – ce qui explique pourquoi la bande dessinée a souvent anticipé les univers visuels des films de science-fiction, du moins avant que ces derniers n'accomplissent leur révolution numérique. Mais la bande dessinée est aussi un art séquentiel capable d'engendrer des trames narratives complexes. En cela, les aventures de Valérian apparaissent comme le témoignage d'une longue tradition marquée par une tension liée à la double nature de la bande dessinée, média à la fois verbal et visuel, écartelé entre ses fonctions narrative et illustrative. D'un côté, les scénarios de Pierre Christin, par leur richesse, soulignent le potentiel que sut reconnaître, dès la première moitié du XIX^e siècle, le genevois Rodolphe Töpffer, à travers ses histoires en estampes qu'il considérait comme une forme de littérature en images¹⁶. D'un autre côté, la richesse graphique des mondes inventés par Mézières et ses mises en page inventives, nous rapproche davantage de Winsor McCay, qui inaugura, au début du XX^e siècle, avec sa série *Little Nemo in Slumberland*, une approche beaucoup plus spectaculaire de la bande dessinée.

14. De ce point de vue, les premiers épisodes de la série « Rork », dont la publication débute en 1978, témoignent d'une découverte progressive du potentiel narratif des multivers dans la bande dessinée franco-belge. Andreas affirme en effet que ce n'est que rétrospectivement, alors que la série était déjà entamée depuis plusieurs années, qu'il a trouvé le moyen d'intégrer l'ensemble des épisodes dans une configuration globale qui tire sa cohérence, précisément, du recours à une logique de mondes parallèles, dans lesquels la temporalité devient une dimension relative.

15. Sur les rapports entre logique « mondaine » et littérature populaire, je renvoie aux nombreux travaux de Mathieu Letourneux (2010).

16. Sur les problèmes engendrés par un rapprochement entre littérature et bande dessinée, je renvoie à la réflexion de Jan Baetens : « Le succès indéniable des bandes dessinées littéraires ou, plus généralement encore, de la bande dessinée considérée comme une nouvelle forme de littérature, ne devrait pas dissimuler en effet un certain nombre de problèmes fondamentaux, qui représentent les limites actuelles du rapprochement entre les deux médias ou genres » (Baetens 2009 : §2)

Références citées

- Baetens, Jan (2009) « Littérature et bande dessinée. Enjeux et limites », *Cahiers de Narratologie*, n° 16.
Consulté le 22 janvier 2014, URL : <http://narratologie.revues.org/974>
- Boillat, Alain (2014), *Cinéma, machine à mondes. Essai sur les films à univers multiples*, Genève, Georg.
- Bosser, Frédéric (juillet-août 2013), « Christin, Mézières. Se souvenir des belles choses », *DBD*, n° 75, p. 2-11.
- Heinze, Rüdiger (2013) « The Whirligig of Time. Toward a Poetics of Unnatural Temporality », *Poetics of Unnatural Narrative*, J. Alber, H. Skov Nielsen & B. Richardson (dir.), Columbus, Ohio State University Press, p. 31-44.
- Letourneux, Mathieu (2010), *Le Roman d'aventures, 1870-1930*, Limoges, PULIM, coll. « Médiatextes ».
- Poncet, Dominique (hiver 1984), « Mézières, plein la page » dans *PLGPPUR*, n° 15, p. 26-39. Consulté le 22 janvier 2014, URL : <http://www.cybersfere.com/docs/mezieres-2.aspx?NumDoc=27&NombreImage=5>
- Richardson, Brian (2013), « Unnatural Stories and Sequences », *Poetics of Unnatural Narrative*, J. Alber, H. Skov Nielsen & B. Richardson (dir.), Columbus, Ohio State University Press, p. 16-30.
- Rosset, François (2013), « Tempêtes opportunes et dragons véritables : les voyages imaginaires », in *Souvenirs du futur*, Lausanne, Presses polytechniques et universitaires romandes, p. 40-55.

Raphaël Baroni est professeur de didactique à l'Université de Lausanne, où il est également membre du Groupe d'étude sur la bande dessinée (www.unil.ch/grebd). Il est l'auteur de plusieurs ouvrages sur la question du récit, dont *La tension narrative : Suspense, curiosité et surprise* (Seuil, 2007) et *L'œuvre du temps* (Seuil, 2009). Il est aussi écrivain, et a récemment publié un recueil de nouvelles, *Les Villes englouties* (Antipodes, 2011).

Email: Raphael.Baroni@unil.ch