



HAL
open science

La restitution infographique à la lumière de la bande dessinée historique

Jessica de Bideran

► **To cite this version:**

Jessica de Bideran. La restitution infographique à la lumière de la bande dessinée historique : Récit médiatique et enjeux scientifiques. La bande dessinée historique, Nov 2011, Pau, France. hal-01399483

HAL Id: hal-01399483

<https://hal.science/hal-01399483>

Submitted on 18 Nov 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License

LA RESTITUTION INFOGRAPHIQUE À LA LUMIÈRE DE LA BANDE DESSINÉE HISTORIQUE. RÉCIT MÉDIATIQUE ET ENJEUX SCIENTIFIQUES.

JESSICA FÈVRES-DE BIDERAN¹

Au XIX^e siècle, en même temps « qu'elle se constituait comme science, la discipline archéologique a suscité de nouveaux imaginaires [...] qui, bien souvent, l'ont emporté face à la science² ». Or, à l'heure où se multiplient les représentations infographiques d'un passé mis en scène et reconstruit, où ces images de synthèse circulent au sein de l'espace public avec une si grande facilité, il peut être utile d'analyser ces images à la lumière de cette autre forme de récit graphique et médiatique que constitue la bande dessinée historique. Quelle filiation peut-on établir entre bande dessinée historique et restitutions infographiques? Existe-t-il des parallèles entre le travail du dessinateur et celui de l'infographiste? Comment ceux-ci gèrent-ils les incertitudes que laisse inévitablement l'archéologie? De quel type de documentation ou de spécialistes ceux-ci s'entourent-ils? Autant de questions auxquelles nous tenterons de répondre au cours de cet article et qui seront l'occasion, d'une part, de relativiser la modernité trop souvent associée à ces pratiques graphiques et, d'autre part, de suivre l'évolution du rapport complexe qu'entretiennent les savoirs avec les images.

1. L'ARCHITECTURE ANTIQUE RESTITUÉE

Ce n'est réellement qu'à partir du XIX^e siècle que le rapport entre espace public et images évolue considérablement. Avec la reproduction mécanisée des images et les avancées techniques, celles-ci se popularisent, sortent de cette sphère érudite, envahissent l'espace public et participent, en ce qui nous concerne, à la mise en place d'une matrice culturelle de représentations du passé. Cette matrice correspond à « un ensemble de représentations systématiquement articulées entre elles [...] liées à la mémoire d'un groupe, à sa mémoire collective³ » qui circulent d'un média à l'autre, d'une époque à

l'autre et qui conditionnent, en définitive, le rapport des publics au passé et à l'archéologie.

Le motif médiatique et signifiant de cette matrice est un passé recomposé et mis en scène où le monument est restitué et peuplé des hommes qui l'ont construit, façonné ou habité. Ce motif trouve bien sûr son origine dans un ensemble de représentations appartenant au XIX^e siècle, siècle de l'Histoire s'il en est, qui voit donc à la fois se professionnaliser la science historique et se développer de grandes entreprises de vulgarisation⁴.

La peinture d'histoire d'abord joue un rôle particulier, déjà souligné par de nombreux auteurs⁵. Jean-Léon Gérôme (1824-1904) notamment occupe une place à part en jouant sur l'ambiguïté de ses représentations, comme les auteurs de romans historiques jouent sur la dualité de leur récit : création artistique certes, mais aussi création scrupuleuse, en phase avec les recherches archéologiques de son époque. Jugeant son *Ave Caesar imperator, morituri te salutant* trop peu documenté, il déclare que ce tableau :

Pèche à certains points de vue archéologiques et, dans le cas présent, c'est une faute grave car, en effet, les gladiateurs étaient des êtres à part qui ne ressemblaient en aucune façon aux soldats de ce temps-là : casques bizarres et énormes, armes offensives et défensives d'un caractère et d'une forme très particuliers. C'est ici que la vérité du détail est importante, car elle ajoute à la physionomie et donne aux personnages un aspect barbare, sauvage et étrange, [...] [mais] la restitution du cirque sous son *velum* avait été recherchée avec beaucoup de soin⁶.

Le peintre ne cesse ainsi d'enrichir sa documentation et va même jusqu'à converser avec Viollet-le-Duc sur l'architecture de l'arène romaine. Bien que créations artistiques, donc de l'ordre de la fiction, ces tableaux de scènes historiques sont finalement donnés pour vrais et représentent personnages et décors

en cherchant à imiter le réel, en suivant l'état des connaissances historiques.

Toutefois, l'imprégnation de ces images dans l'imaginaire collectif n'est pas tant due à cette scrupuleuse recherche d'une figuration érudite de l'histoire qu'à la massivediffusion qu'elles connaissent. Car l'association de Gérôme avec Adolphe Goupil (1806-1893), dont il épouse la fille, fait naître une puissante entreprise de commerce qui fait circuler ces images dans le monde entier, à une vitesse de plus en plus grande. Ce modèle de production est lourd de conséquences sur la mise en place de cette matrice culturelle de représentation de « l'Histoire en spectacle⁷ ». Images théâtralisées et séduisantes d'un passé recomposé, elles traversent donc les époques et circulent d'un média à l'autre pour finalement illustrer plus d'un siècle après leur réalisation, une couverture d'une revue de vulgarisation d'archéologie (fig. 1).

Christian Landes, auteur de ce dossier, rappelle à juste titre l'imaginaire collectif entourant les gladiateurs :

des condamnés livrés aux bêtes ou des paires de gladiateurs combattants. [...] Ce sont les peintres et les architectes qui en ont fixé des images inoubliables dont se souviendront les cinéastes de la première moitié du XX^e siècle⁸...

Cinéastes, mais aussi et plus modestement illustrateurs divers et variés; car cette matrice est en effet reprise par de nouvelles formes de communications visuelles et envahit les sphères populaires. Des chromos, souvent édités par séries thématiques, sont ainsi inspirés du patrimoine monumental: cathédrales et châteaux de France sont désormais à collectionner. En outre, et parallèlement à ces entreprises commerciales, l'enseignement de l'Histoire s'appuie massivement sur des documents iconographiques émanant de cette matrice et littéralement « destinés à gaver les enfants du peuple de connaissances élémentaires⁹ ». D'abord destinées à une sphère restreinte la sphère élitiste qui se retrouve dans les Salons, ces représentations forment donc une matrice qui se diffuse dans un espace plus large et intègre l'imaginaire collectif; finalement reprise par les industries culturelles de la seconde moitié du XX^e siècle, elle appartient désormais à la culture visuelle populaire.

2. L'ARCHITECTURE ANTIQUE RESTITUÉE OU L'ARCHÉOLOGIE TRAVESTIE

C'est en effet à la même source que puise Jacques Martin lorsque celui-ci dessine *Alix*. Interrogé par Thierry Groensteen en 1984, l'auteur fustige en particulier les revues récentes d'archéologie et interroge les archéologues contemporains sur l'absence de restitution au sein de leurs travaux. De fait, il affirme trouver sa source d'inspiration dans les dessins d'architectes du XIX^e siècle, telle une « Restauration » du Parthénon réalisée par l'architecte Benoît-Édouard Loviot dans le cadre de son ouvrage de 4^e année en 1879 et cite comme principale source érudite le *Dictionnaire des Antiquités grecques et romaines* de Charles-Victor Daremberg et Edmond Saglio, qui comprend neuf volumes publiés chez Hachette entre 1877 et 1912¹⁰. La référence à des ouvrages si anciens prouve bien son attachement à cette matrice construite au XIX^e siècle¹¹. Dans ces documents, le dessinateur retrouve cet « effet d'histoire¹² » et ce creusement de l'image chers aux peintres pompiers comme aux architectes antiquaires, qui se font par accumulation de détails, par citation de tels décors, même anachroniques; autant d'éléments qui confèrent sans nul doute un effet de véracité à ces représentations graphiques.



Fig. 1: Couverture des *Dossiers Histoire et Archéologie*, n° 116, mai 1987. Reprise d'un détail du tableau de Jean-Léon Gérôme, *Pollice Verso*, 1872, huile sur toile, Phoenix Art Museum, Arizona.

L'image que nous avons encore aujourd'hui des spectacles de l'amphithéâtre puise ses racines dans les représentations qui en ont été faites au XIX^e et au début du XX^e siècle; vision d'un monde cruel et impitoyable mais aussi baroque et épique. Dans un décor exubérant, l'immense foule des gradins regarde dans l'arène des chasseurs aux prises avec des fauves,

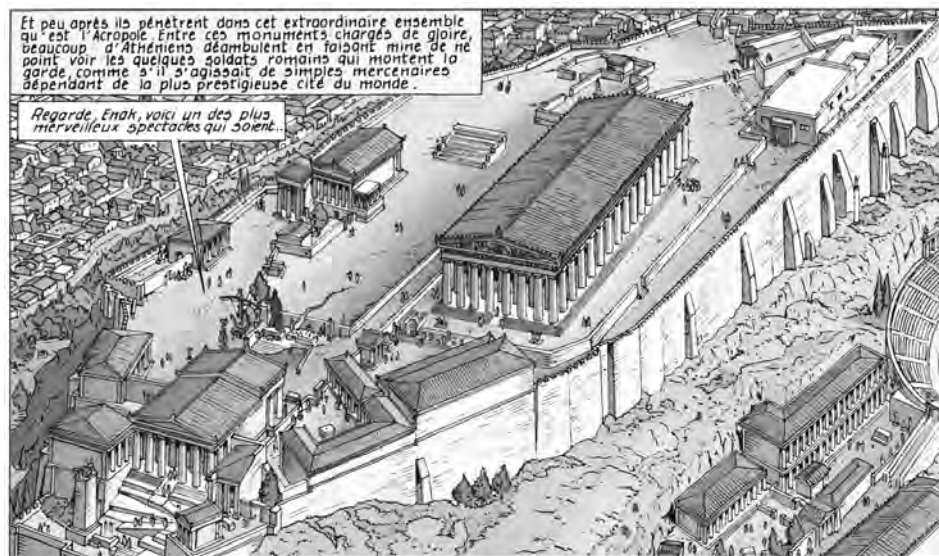


Fig. 2: *Alix* 15 – *L'Enfant grec*, p. 28, case 3, Martin © Casterman 1980.
Avec l'aimable autorisation des auteurs et des Éditions Casterman.

Pour autant, et malgré ce réel souci de véracité, la réception de son œuvre au sein de la communauté des spécialistes est loin d'être aisée. Ainsi Jean-Pierre Adam publie en 1988 un article particulièrement dur à l'encontre de l'auteur d'*Alix*; et cela même après une première tentative de rapprochement relatée par Jacques Martin lui-même quatre ans auparavant¹³. L'archéologue, à propos de la vue de l'Acropole (fig. 2), parle alors d'« archéologie travestie » et rapporte

qu'en fait d'études, Jacques Martin s'est contenté de calquer sans en rien modifier, le dessin de l'Acropole dû à N. Gouvoussis et publié dans son Guide de l'Acropole d'Athènes vendu aux touristes à l'entrée du site et dans lequel l'auteur, dans un but de simplification didactique, a restitué à la fois tous les monuments antiques, sauf la basilique byzantine, et dessiné les édifices modernes visibles sur et autour de la colline. [...] On imagine sans peine la surprise des connaisseurs de l'Acropole lorsqu'ils découvrent sur la planche de l'Enfant grec les contreforts turcs et vénitiens soutenant le mur, le belvédère aménagé en 1850 pour la reine Amélie qui venait y admirer le coucher de soleil et, sucrerie suprême, le musée en béton, construit en 1953, dans un creux vide de vestiges du secteur oriental¹⁴!

Ces remarques portent toutefois et principalement sur le comportement de l'auteur de bande dessinée, à qui le chercheur reproche l'attitude résolument professorale et autoritaire, ce dernier se plaçant au-dessus de toute critique.

3. DES TENSIONS AUX PREMIERS RAPPROCHEMENTS

Or, ce réquisitoire sans appel reçoit une réponse sans équivoque d'un autre archéologue quelques années plus tard. René Ginouvès, s'interrogeant sur les images de l'archéologie précise ainsi :

[qu']on ne peut concevoir la circulation de l'information entre spécialistes sans les images des publications et des études; et ce n'est pas vrai seulement des ouvrages destinés aux chercheurs: désormais le grand public lui-même, et le public scolaire, peuvent prendre une bonne vue des réalités matérielles de l'Antiquité à travers des figures qui reconstituent le passé avec beaucoup de précision et souvent de charme; même la bande dessinée contribue à populariser cette approche quotidienne de la *vie* antique, et tant pis si, sur une certaine restitution de l'Acropole d'Athènes antique, figurent aussi des contreforts d'époque franque, un belvédère construit au XIX^e siècle pour que la reine Olga [sic] puisse admirer les couchers de soleil, et même le musée bâti au XX^e siècle¹⁵.

Face au nouveau contexte médiatique, plusieurs chercheurs se penchent en effet sur l'image des sciences historiques, véhiculée par les médias et des expériences originales ont lieu. Des chercheurs bordelais, par exemple, publient en 1983 une *Histoire de Bordeaux* en bande dessinée (fig. 3). L'écriture des textes réunit autour de Charles Higounet tout un aréopage de professeurs: Robert Etienne, Pierre Guillaume, Claude Lasserre et Jean-Pierre Poussou. Les dessins sont de Lionel Labeyrie, dessinateur de bande dessinée.

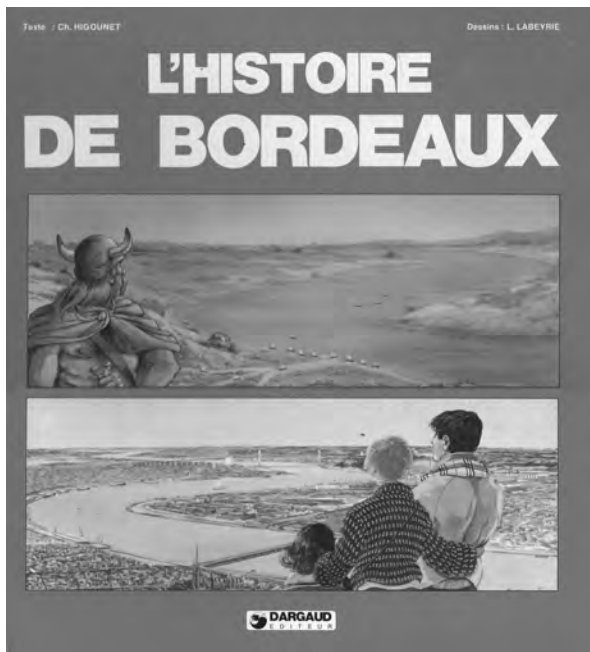


Fig. 3: *L'Histoire de Bordeaux*, couv. © Higounet-Labeyrie/Dargaud 1983. Avec l'aimable autorisation des auteurs et des Éditions Dargaud.

Toutefois la prise de risque est importante pour ces chercheurs car l'affirmation au cours de la première moitié du XX^e siècle d'une archéologie monumentale scientifique et professionnelle s'est inscrite dans la pensée scientifique du XIX^e siècle, marquée par l'influence positiviste où seule prime l'observation des faits. Dans cet esprit, la représentation architecturale scientifique est parfaitement codifiée et normalisée. Celle-ci se caractérise par quatre principes qui vont à l'encontre de la représentation populaire: 1) l'exclusion de la perspective: plan, coupe et élévation en géométral sont préférés au profit de ce code de représentation lisible par des spécialistes à même de restituer mentalement l'objet dans les trois dimensions de l'espace; 2) l'abstraction fonctionnelle: la représentation de l'architecture élimine toutes les composantes ornementales. Elle perd de son réalisme mais se centre sur les éléments de l'efficacité fonctionnelle de l'image, telles les mesures du monument avec l'investissement de l'échelle, ou les matériaux recensés et détaillés en légende; 3) la décontextualisation: l'édifice, auparavant baigné dans un environnement paysager ou urbain, est présenté coupé de tout élément contextuel et comme suspendu à lui-même (éclairage frontal, absence de sol, édifice coupé en structures autonomes); 4) la déshumanisation: toute représentation humaine s'évanouit au sein de la figuration, le contexte social, comme environnemental, disparaît totalement.

En apparence, ces tendances vont dans le sens d'une disparition du sens subjectif, au bénéfice de l'information la plus stricte. Dans ce contexte

positiviste, les restitutions se font rares et reprennent les codes du relevé. Mais cet « abus de rigueur¹⁶ » n'est pas sans conséquence sur la discipline archéologique qui se coupe ainsi de l'espace public. Or, en ce dernier quart du siècle, la tendance idéologique et politique, nous dit l'archéologue Jean-Paul Demoule, « a été de considérer qu'une part toujours plus grande des activités collectives [devait] devenir la source d'activités concurrentielles privées¹⁷ ». Dans ces conditions, loin de constituer une menace pour l'archéologie, ces représentations symboliques redeviennent l'instrument de leur justification sociale; il ne s'agit pas seulement de transmettre l'attrait pour l'Histoire ou l'envie de conserver les monuments, mais aussi de prouver l'intérêt des investissements financiers. La communication n'est de fait plus un simple « devoir » pour le chercheur, mais une nécessité pour la communauté scientifique, qui justifie ainsi son existence. Ce second mouvement de communication réinvestit donc les représentations symboliques de l'imaginaire collectif, de la culture grand public, « ces ressorts profonds de l'investissement historique, ce noyau d'identification mythique dont on est en train de s'apercevoir qu'il n'est pas, sans eux, de pédagogie historique possible¹⁸ ».

4. NOUVEAUX DISCOURS ET NOUVELLES VISIONS

C'est dans ce contexte économique que s'inscrit la réalisation du film *Héros de Nîmes*. En 2005, la société de gestion de sites historiques Culturespaces est sollicitée par la Mairie de Nîmes pour ouvrir au public trois de ses monuments, dont la Maison Carrée. La réalisation d'un film de 20 minutes évoquant l'histoire de la ville au travers de quelques-uns de ses personnages marquants est commandée à la société AmaK¹⁹. Ce genre filmique qu'est le docu-fiction peut être défini ainsi:

Son style est fondé sur la « fictionnalisation » de l'histoire, [...] qui conjugue, entre autres, la dramatisation à outrance, le recours à des adaptateurs, à des dialoguistes, le tout servi par des comédiens livrant un texte pré-écrit, environnés par des figurants costumés. S'est ainsi généralisée une nouvelle didactique historique, à prétention érudite, très inspirée de la fiction où, sur l'exposé des faits, dominent la scénarisation et l'image romancée²⁰.

Cette définition de ce type de production médiatique n'est bien sûr pas sans rappeler l'œuvre artistique du peintre Gérôme évoqué ci-dessus, où imaginaire et savoir se mêlent intimement. Elle rapproche également ces productions audiovisuelles des bandes dessinées historiques didactiques racontant des histoires dites « vraies ». Diffusé

dans un contexte patrimonial particulier, au sein de la Maison Carrée, ce film se doit en effet de véhiculer une image « vraisemblable » de l'édifice. Or, comme pour l'auteur de bande dessinée, l'infographiste se doit de combler les manques laissés par les chercheurs; il s'agit alors de rassembler un faisceau d'indices directs – c'est-à-dire propres au monument – et indirects, de citer des modèles connus pour saturer l'image finale, et ainsi produire cet effet d'histoire. De la coupe transversale restituée par Robert Amy et Pierre Gros (fig. 4), il faut, pour produire l'évocation d'un rituel de divination au sein de la Maison Carrée au 1^{er} siècle, procéder par recoupements, comparaisons et citations de modèles connus. L'image proposée (fig. 5) perd incontestablement de sa valeur scientifique mais acquiert une fonction symbolique, en tant qu'elle se propose de

nous relier directement à notre passé en nous faisant vivre ce que pouvaient visualiser nos prédécesseurs.

Ce rapport direct au passé est renforcé par le type de projection retenue; le docu-fiction projeté au cœur de la Maison Carrée efface en effet le médiateur traditionnel et joue sur l'immersion et l'identification. Le communiqué de presse insiste en effet sur le fait que la scène de divination, fil rouge du film, est diffusée dans la perspective exacte du spectateur placé au cœur du bâtiment; ce dispositif à la fois immersif et illusionniste n'est toutefois pas sans effacer le monument d'aujourd'hui pour y substituer un double virtuel et numérique²¹. La filiation avec la matrice culturelle de représentation est évidente: comment ne pas penser à Gérôme dans cette représentation du combat entre les gladiateurs Xantus et Eros en 142 apr. J.-C. dans

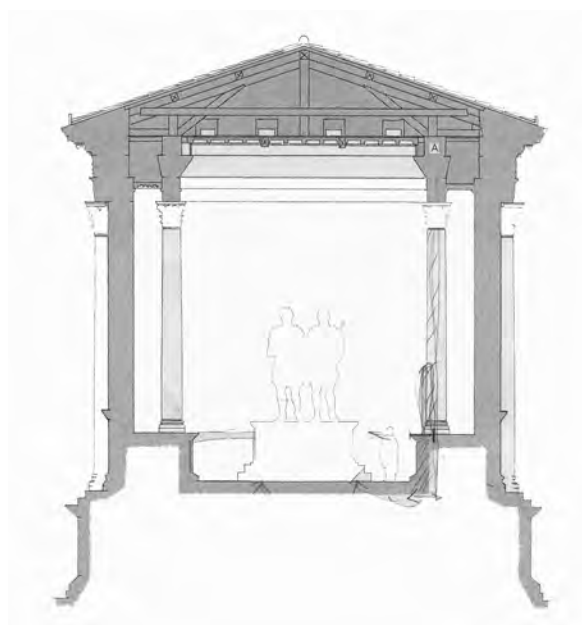


Fig. 4: Coupe transversale restituée de l'intérieur de la Maison Carrée de Nîmes, *La Maison Carrée de Nîmes*, vol. 2, pl. 80 © Amy/Gros 1979.

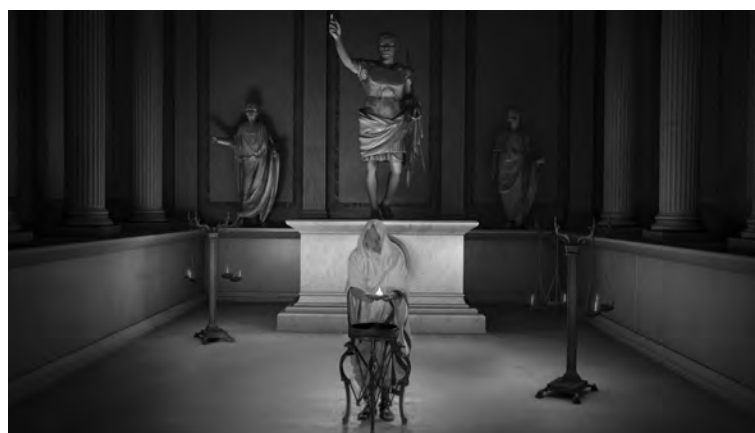


Fig. 5: Un rituel de divination dans la Maison Carrée, photogramme extrait du film *Héros de Nîmes* © GARNIER/Culturespaces/AmaK 2006.



Fig. 6: Un combat entre les gladiateurs Xantus et Eros dans l'amphithéâtre, photogramme extrait du film *Héros de Nîmes* © GARNIER/Culturespaces/AmaK 2006.



Fig. 7: Final sur la restitution de la Maison Carrée au centre de la ville romaine, photogramme extrait du film *Héros de Nîmes* © GARNIER/Culturespaces/AmaK 2006.

l'amphithéâtre²² (fig. 6), mais aussi à Martin dans cette vue en perspective cavalière proposant une restitution infographique de la Maison Carrée et de la cité de Nîmes (fig. 7)²³ ?

Toutefois, si les références sont là, cette matrice est aujourd'hui réactualisée par l'apport des dernières recherches et la collaboration avec des scientifiques de plus en plus nombreux à participer à ce type de projet, assurant ainsi le bien-fondé des interprétations, conforme en cela à l'objectif de médiation de ce film. Ainsi, les scènes de combats entre gladiateurs et camisards ont été supervisées par Éric Teyssier, Maître de Conférences HDR en Histoire romaine à l'Université de Nîmes, spécialiste en particulier de la gladiature et alors président d'Acta, association d'archéologie expérimentale spécialisée dans le sport antique. Car face à la médiatisation actuelle de l'espace public, et au risque de recevoir l'opprobre des collègues, de plus en plus nombreux sont en effet les spécialistes à réinvestir cette matrice culturelle; une nouvelle typologie d'acteur apparaît dans la création de cet imaginaire collectif, l'expert. Comme le souligne en effet Patrice Flichy, la montée en puissance des amateurs au

sein de l'espace médiatique entraîne de « nouveaux rapports sociaux [qui] obligent le spécialiste à changer de position et de ton, [...] il doit s'inscrire dans une relation plus égalitaire où il faut expliquer, dialoguer, convaincre²⁴ ». Issu de l'affaiblissement des tensions entre cultures savante et populaire, l'expert est le savant de la culture actuelle, celui qui atteste auprès du grand public de la rigueur du travail accompli. Cette nouvelle mission pour l'archéologue s'inscrit dans l'explosion communicationnelle que connaît l'espace public depuis les années 1980 et la prise de conscience concomitante du besoin de diffuser le savoir auprès du grand public. Elle n'est cependant pas sans remettre en question certains principes moraux de la communauté scientifique, en particulier l'universalisme du travail scientifique, logiquement impersonnel; avec l'expert celui-ci est désormais illustré par une figure médiatique tutélaire. Omniprésent dans les docu-fictions²⁵, il apparaît également dans des créations logiquement plus autonomes; c'est le cas par exemple de la bande dessinée *Le Casque d'Agris*, dont le premier tome est préfacé par Christian Goudineau²⁶. Et si Jean Dufaux, scénariste de *Murena*, reconnaît que « son » empereur Claude « est né d'une image

[qu'il a] vue tout petit, un fameux tableau, celui d'Alma-Tadema, *Mort de Caligula et proclamation de Claude empereur* (1871), où un soldat soulève une tenture et voit Claude²⁷ », celui-ci n'hésite pas à citer ses nombreuses et érudites sources, principe d'écriture pourtant habituellement spécifique à la communauté scientifique.

En définitive, alors que créations artistiques et productions scientifiques s'étaient détachées à la fin du XIX^e et au début du XX^e siècles, la scientificité investit aujourd'hui les images produites par les industries culturelles. Ce mouvement voit la perte d'influence du positivisme en science, au profit d'un nouveau paradigme, celui du jugement expert. La réactivation par les spécialistes de cette matrice culturelle de représentations est le signe non pas tant de l'avancée des découvertes scientifiques que de la volonté d'occuper les réseaux de communication investis par les industries culturelles.

L'idéal scientifique de l'objectivité est relativisé par un idéal démocratique, où chaque individu doit pouvoir accéder à la culture savante. Comme aux temps de Gérôme, l'artiste, pour créer son image, cherche à s'entourer de l'expert susceptible de l'aider à produire l'image de ce passé recomposé. Avec une différence fondamentale: alors qu'hier l'image s'assumait comme une création artistique,

c'est la science qui alimente aujourd'hui le feu des rêves. En puisant dans ce bouillant chaudron, les industries culturelles s'avèrent bel et bien capables d'incarner l'invisible, et se servent des images pour créer des mondes. Comme la culture chrétienne médiévale, le système mass-médiatique [...] s'appuie sur la puissance de la figuration pour favoriser l'objectivation du récit. Comme elle, il fait de l'imaginaire le moteur d'une société²⁸.

CORPUS DE BD

Alix 15. *L'Enfant grec* (Casterman, 1980).
Scénario et dessin: Jacques MARTIN.

Histoire de Bordeaux (Dargaud, 1983).
Scénario: Charles HIGOUNET.
Dessin: Lionel LABEYRIE.

BIBLIOGRAPHIE

ADAM Jean-Pierre, « L'archéologie travestie », dans *L'Image de l'archéologie, Actes du colloque Rencontres internationales d'archéologie et d'histoire d'Antibes, 29-30 au 31 octobre 1987*, Juan-les-Pin, CNRS et Musée archéologique d'Antibes, 1988, p. 185-199.

AMY Robert et GROS Pierre, *La Maison Carrée de Nîmes*, 2 vol., Coll. « Gallia », Supplément n° 38, Paris, CNRS, 1979.

AZIZA Claude et DUFAUX Jean, « Le vrai et le faux dans *Murena* », *L'Histoire, Hors-Série*, 2009, p. 100-107.

BIGORNE Régine, « Visions de l'Antique », dans LAFONT-COUTURIER Hélène, *Gérôme & Goupil, Art et entreprise, Catalogue de l'exposition, Musée Goupil, octobre 2000-Janvier 2001*, Paris, Réunion des Musées Nationaux, 2000, p. 93-107.

CARS Laurence (de), FONT-REAUX Dominique (de), PAPET Édouard et al., *Jean-Léon Gérôme (1824-1904), L'Histoire en spectacle, Catalogue de l'exposition, Musée d'Orsay, octobre 2010-janvier 2011*, Paris, Skira-Flammarion, 2010.

DEMOULE Jean-Paul (dir.), *La France archéologique: vingt ans d'aménagements et de découvertes*, Paris, Hazan et Inrap, 2004.

FRESNAULT-DERUELLE Pierre, « L'effet d'Histoire », dans *Histoire et bande dessinée, Actes du deuxième colloque international Éducation et bande dessinée, La Roque d'Anthéron, 16-17 janvier 1979*, La Roque d'Anthéron, Objectif Promo-Durance, 1979, p. 98-104.

GARÇON François, « Le documentaire historique au péril du 'docufiction' », *Vingtième Siècle*, n° 88, 2005, p. 95-108.

GINOUVES René et GUIMIER-SORBETS Anne-Marie, « L'image dans l'archéologie », *Bulletin du CTHS, L'image et la science*, 1992, p. 231-248.

GROENSTEEN Thierry et MARTIN Jacques, *Avec Alix*, Paris, Casterman, 1984.

GUNTHERT André, « La Lune est pour demain. La promesse des images », dans DIERKENS André, BARTHOLEYNS Gilles et GOLSENNE Thierry, *La Performance des images*, Bruxelles, Université de Bruxelles, 2010, p. 169-178.

FLICHY Patrice, *Le Sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil, 2010.

LANDES Christian, « Les Gladiateurs », *Dossiers Histoire et Archéologie*, n° 116, 1987, p. 16-25.

LE GOFF Jacques, « Vigilance, courage, imagination », *Vingtième Siècle*, n° 15, 1987, p. 126-128.

MOLLIER Jean-Yves, « Le manuel scolaire et la bibliothèque du peuple », *Romantisme*, n° 80, 1993, p. 79-93.

PERRIN-SAMINADAYAR Éric, « Présentation », dans PERRIN-SAMINADAYAR Éric, *Rêver l'archéologie au XIX^e siècle. De la science à l'imaginaire*, Saint-Étienne,

Publications de l'Université de Saint-Étienne, 2001, p. 9-13.

SCHALL Céline, *La Médiation de l'archéologie à la télévision: la construction d'une relation au passé*, Université d'Avignon, Université de Montréal, thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, sous la dir. de Jean Davallon, Jean-Christophe Vilatte et Bernard Schiele, 2010.

THIÉBAUT Michel, « Culture populaire et culture savante: l'Antiquité dans la bande dessinée », *Dialogues d'Histoire ancienne*, n° 24, 1998, p. 232-243.

VERGNIEUX Robert, « Réalité virtuelle: un outil pour l'archéologie », dans VERGNIEUX Robert et DELEVOIE Caroline (éd.), *Actes du colloque Virtual Retrospect 2003, Archéovision n° 1*, Bordeaux, Ausonius, 2004, p. 13-16.

Notes

1 Docteur en Histoire de l'art, Institut Ausonius UMR 5607, Université de Bordeaux 3, Carnet de recherche personnel, URL : <<http://lageduvirtuel.hypotheses.org/>>. URL : <http://crphll.univ-pau.fr/live/archives/Bande-dessinee_historique_2011/Programme-colloque/Fevres-De-Bideran_Jessica>.

2 PERRIN-SAMINADAYAR (2001 : 10).

3 SCHALL (2009 : 49).

4 Ce terme apparaît d'ailleurs pour la première fois dans un texte de Michelet en 1846 et désigne alors l'action de mettre à la portée de tous le savoir.

5 THIÉBAUT (1998 : 235-238).

6 BIGORNE (2000 : 104).

7 Nous reprenons ici le titre du catalogue de l'exposition qui a eu lieu au Musée d'Orsay en 2010 (cf. CARS Laurence (de) *et al.* : 2010).

8 LANDES (1987 : 17).

9 MOLLIER (1993 : 79).

10 Jacques Martin a d'ailleurs regretté d'avoir dû le rendre à la bibliothèque; aujourd'hui, cet ouvrage, qui a fait l'objet d'une numérisation, est consultable en ligne sur le site de l'Université de Toulouse II-le Mirail:

URL : <<http://dagr.univ-tlse2.fr/sdx/dagr/index.xsp>> (consultée en avril 2011).

11 GROENSTEEN et MARTIN (1984 : 62-63).

12 FRESNAULT-DERUELLE (1979).

13 L'archéologue est en effet cité par Jacques Martin comme ayant collaboré avec lui pour rectifier une restitution dans *Le Dernier Spartiate* en particulier, et sur les costumes en général, dans GROENSTEEN et MARTIN (1984 : 64).

14 ADAM (1988 : 189-190).

15 GINOUVES et GUIMIER-SORBETS (1992 : 248).

16 Selon les termes de Robert Vergnieux, qui constate que « le XX^e siècle a vu triompher les sciences exactes

faites de rigueur. Dans un même esprit, la communauté des historiens de l'Antiquité et des archéologues s'est autocensurée en s'interdisant de visualiser les espaces antiques disparus de peur que la matérialisation sur le papier des restitutions fige définitivement une hypothèse au détriment des autres. Ainsi, à de rares exceptions près, plus aucune visualisation d'édifices disparus n'est proposée dans les publications scientifiques. » (VERGNIEUX, 2004 : 13).

17 DEMOULE (2004 : 256).

18 LE GOFF (1987 : 128).

19 Réalisé en 2005 par François Garnier, production AmaK pour Culturespaces et la ville de Nîmes, film en haute définition et en relief, projeté sur grand écran dans la Maison Carrée de Nîmes. La société Axyz a été sollicitée pour la réalisation des décors en images de synthèse incrustés sur certains plans où les acteurs ont été filmés sur fond vert. Cette production est ainsi présentée sur le site Internet de Culturespaces : « Ce film de 20 minutes est articulé autour d'un augure, cérémonie majeure des anciens temples romains. Lors d'un rituel de divination, un haruspice matérialise tour à tour différents héros de Nîmes. Aux gladiateurs des premiers temps se substitue[nt] le plaisir du jeu sportif des tournois, la découverte du Pont du Gard, la beauté plastique de la gestuelle du torero. Les images jaillissent de l'écran, le son englobe la salle, les frontières spatio-temporelles disparaissent: le visiteur devient l'un des héros de Nîmes et la Maison Carrée une porte temporelle vers le passé et l'histoire de Nîmes. »

20 GARÇON (2005 : 98).

21 Soulignons enfin que ce dispositif peut être rapproché de productions plus anciennes et notamment des dioramas inventés par Daguerre, autre inventeur de « nouvelles images », et dont il ne reste qu'un seul exemple, celui de l'église de Bry-sur-Marne créé en 1842 et actuellement en restauration. On peut d'ailleurs regretter que cette mise en scène illusionniste masque aujourd'hui l'intérieur du « vrai » monument historique qu'est la Maison Carrée.

22 Seuls le sol et les acteurs sont « vrais »; foule dans les gradins et vélums sont réalisés en images de synthèse et rajoutés sur la vidéo lors de la phase de truccages numériques.

23 Cette vue « à vol d'oiseau », système de visualisation très souvent exploité lors de restitution infographique, a été réalisée à partir d'une aquarelle réalisée par Jean-Claude Golvin à la demande de Culturespaces.

24 FLICHY (2010 : 91).

25 Tel Yves Coppens pour la préhistoire, dont la participation à la série de docu-fictions de Jacques Malaterre a entraîné de vives critiques de la part de la communauté scientifique; cf. Boris VALENTIN, Jean-Michel GENESTE, Serge MAURY, Hélène ROCHE et Jacques PELEGRIN, « 'Homo sapiens' pouvait être plus savant », *Libération*, 29 30 janvier 2005.

26 La présentation de cette série met d'ailleurs en avant cette forte proximité avec la science: « *Le Casque d'Agrès* est une bande dessinée réalisée entièrement avec le concours de l'archéologie. Elle a pour objectif de redonner une image plus juste et plus réaliste de l'univers de « nos

*La restitution infographique à la lumière de la bande dessinée historique
Récit médiatique et enjeux scientifiques*

ancêtres les Gaulois” en se basant sur les dernières découvertes archéologiques et les travaux des chercheurs. Pour cela, le scénario a été écrit en tenant compte de cette nouvelle vision des Gaulois et les dessins réalisés en étroite collaboration avec plusieurs “archéologues conseils”. »

URL : <<http://www.lecasquedagris.com/bd-agris-tome-1-le-sanctuaire-interdit>> (consulté en juillet 2011).

27 AZIZA et DUFAUX (2009 : 106).

28 GUNTHER (2010 : 169).

