



HAL
open science

Usages spatio-temporels dans un récit graphique SF : La Reine des Amazones de Valérie Mangin

Fatima Seddaoui

► **To cite this version:**

Fatima Seddaoui. Usages spatio-temporels dans un récit graphique SF : La Reine des Amazones de Valérie Mangin. Loxias, 2024, Temps et espace dans la science-fiction, 84. hal-04526570

HAL Id: hal-04526570

<https://hal.science/hal-04526570v1>

Submitted on 23 Apr 2024

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 4.0 International License

Usages spatio-temporels dans un récit graphique SF : *La Reine des Amazones* de Valérie Mangin

Fatima Seddaoui

Résumé :

Nous interrogeons les axes spatio-temporels dans une bande dessinée de science-fiction *La Reine des Amazones* de Valérie Mangin co-écrite avec Thierry Démarez. Y sont valorisées d'une part, une spatialité mythique de genre science fictionnel avec ses caractéristiques ; et d'autre part, une temporalité mettant en évidence une esthétique-poétique des images.

Mots-clefs :

Mangin (Valérie), bande dessinée, science-fiction, espace, temps

Abstract :

We examine the spatio-temporal axes in a science-fiction comic strip *La Reine des Amazones* by Valérie Mangin, co-written with Thierry Démarez. On the one hand, a mythical spatiality of the science-fiction genre with its own characteristics, and on the other, a temporality that highlights the aesthetic-poetics of the images.

Key words

Mangin (Valérie), Comics, Science-Fiction, Space, Time

Le temps et l'espace sont des éléments qui appartiennent au système narratif qu'il soit filmique, textuel ou graphique. Ces points sont aussi importants dans le genre de science-fiction. Valérie Mangin est l'autrice des *Chroniques de l'Antiquité galactique* qui regroupent quatre séries de bandes dessinées, *Le Fléau des dieux* (2000), *Le Dernier troyen* (2004), *La Guerre des Dieux* (2010) et *Imperator* (2012). *Le Dernier Troyen* est le travail d'une association avec son mari, Thierry Démarez. Cette œuvre est une édition intégrale composée de 6 tomes qui correspondent à la série inspirée de l'histoire d'Énée, survivant de la chute de Troie d'après *L'Odyssée* de Virgile, mêlant Histoire, mythologie, science-fiction et dystopie. Ce tome 2, intitulé *La Reine des amazones*¹, pris en charge par Virgile, auteur de *L'Énéide*, relate un épisode homérique sous forme d'un space opéra dans un cadre de science-fiction. Il faut savoir que les Amazones qui formaient un groupe de femmes guerrières installées sur le pourtour de la mer Noire, apparaissent dans les textes au VIII^e siècle av. J.-C. chez Homère où il y relate comment Penthésilée, la reine des Amazones secourt les Troyens en lutte contre les Grecs ; en outre, à la tête de ses guerrières, celle-ci affronte les troupes d'Agamemnon avant d'être tuée par Achille. Dans un contexte de science-fiction, Valérie Mangin adapte les mythes évoqués dans les épisodes de *L'Odyssée* d'Homère. Le cadre est l'espace, avec des personnages équipés de lasers, de scaphandres où la technologie de pointe intègre le quotidien de ces derniers. Dans le récit graphique, l'équipe d'Énée à la recherche d'Ulysse atterrit cette fois sur une planète Thrace, centrée autour de Thymbra, une ville imaginaire. Son équipage est accueilli par la reine Myrina qui lui fait le récit

¹ Je rappelle les titres des autres tomes qui s'inspirent là encore de l'œuvre homérique, Tome 1 : *Le Cheval de Troie* (2004) inspirée de *L'Odyssée* d'Homère), Tome 2 : *La Reine des amazones* (2004), Tome 3 : *Les Lotophages* (2005), Tome 4 : *Carthago* (2006), Tome 5 : *Au-delà du Styx* (2007), Tome 6 : *Rome* (Novembre 2008). De façon générale, cette série s'appuie sur une dimension mythique très développée dans un cadre de science-fiction : les récits et les voyages de *L'Iliade* et *L'Odyssée* et d'Homère et de *L'Énéide* de Virgile.

de la disparition de sa sœur Euryalé et de l’envahissement salé de l’espace, « en à peine 3 mois » suite à une fête donnée au palais à la gloire de Pyrrhus, ennemi des Amazones qui a réveillé le courroux de Minerve. En effet, c’est à partir de cette soirée, que la malédiction s’est amorcée. D’abord, les personnages se figent ou s’immobilisent ; ensuite, les alentours de la ville se transforment en un désert de sel blanc qui scande tout le récit graphique. Le temps et l’espace sont des données incontournables dans le système narratif. Tout d’abord, nous étudierons l’espace, celui de Thrace, son désert ainsi que le palais avant d’aborder le temps. Comment y sont-ils investis ? Comment fonctionnent-ils ? Pour y répondre, nous interrogeons d’abord, l’espace ; ensuite, le temps dans notre bande dessinée de science-fiction, *La Reine des amazones*. Tout d’abord, nous soulignerons l’importance de l’espace qui se déploie à l’image graphique pour se figer, en dialogue avec la notion du temps qui participent de la narration graphico-narrative. Le temps figé est en lien avec la Méduse mais aussi avec une poétique des chromatiques, visible dans les vignettes de la bande dessinée.

Une spatialité mythique d’un genre SF : caractéristiques

Les écrivains « leur donnent le cadre d’un genre – un cadre architextuel – et ce paysage spatial renvoie autant à des référents (réels ou imaginaires) qu’aux séries iconiques d’un genre, celui de la science-fiction ²». D’un point de vue graphico-narratif, l’espace est d’abord inter-stellaire dans lequel on identifie des personnages mythiques déjà présents dans le tome 1, *Le Cheval de Troie*. Dans ce tome, Énée et son équipage voyagent à la recherche d’Ulysse, épisode qui précède ses aventures dans la planète végétalisée des Lotophages, objet du tome 03, au point de faire intervenir Minerve dans sa lutte contre les pouvoirs du lotus euphorisant offert stratégiquement par ses habitants pour détruire Énée et son équipage. Voyons à présent comment l’espace s’organise dans *La Reine des amazones*. Celui-ci semble se déployer dans une dynamique d’opposition pour marquer un avant et un après la malédiction de Minerve. Un espace somme toute sous le régime de la dualité. D’abord, végétalisé avant d’être séché par le sel qui s’élargit à tout le pays. L’espace est celui de la planète Thrace, « jardin paradisiaque décrit par les cartes stellaires où les rivières coulaient partout en abondance », visible à l’arrière-fond de la planche 4, illustrée par une végétation féconde qui constitue son cadre. Thrace-la-verte est « envahie par ce désert salé qui ne cesse de grandir, d’envahir nos forêts et détruire à petit feu ³», dit Myrina, la reine des Amazones à Énée qui vient d’atterrir sur la planète verte devenue blanche. La dessinatrice choisit pour ancrer cet espace des vignettes généralement panoramiques, à valeur descriptive, qui permettent aux lecteurs d’apprécier l’étendu du contenu graphique, autrement dit le désert de sel notamment, dans celles des planches 5,7, 12 ou 17 qui occupent l’arrière-fond de celles-ci. Thrace est un espace salé blanc où les arbustes, les branches y sont à peine observables, qui peut être vaincu par un seul homme annoncé par Minerve dans la planche 10. Une vignette de la planche 11 panoramique et horizontale serrée est l’illustration notable du désert de sel saisi dans sa perspective qui semble s’étendre à perte de vue. À l’amorce de la vignette y est observable un serpent enlaçant des arbustes de chromatique marron. Par ailleurs, cette alternance de l’espace verdoyant opposé à celui du désert est marqueur d’une volonté de son exposition dans sa

² Irène Langlet, *Le paysage spatial dans la bande dessinée de science-fiction, Spatial landscape in science-fiction bande dessinée*, in *Présence de la science-fiction dans la bande dessinée d’expression française*, consulté le 16 Février 2024, <https://journals.openedition.org/resf/3374>.

³ Valérie Mangin, Thierry Desmarez, *La Reine des amazones*, Soleil Productions, 2004, vignette 1, planche 5.

dualité, végétal au profit du sel qui brûle la vie sous toutes ses formes. Il est donc minéral hostile à l'homme ou à toute forme vivante. Il faut noter que, grâce aux déplacements des personnages, il est aisé d'identifier les espaces, celui du palais (planches 14 et 15 ; 19 et 20) ; ensuite celui de la salle du festin (planches 29 à 32 incluse) donné à la gloire de Pyrrhus par les Amazones avant l'écroulement des murs ; enfin, le bunker qui servait de base pour l'équipe d'Énée (planches 42 à 44 incluse). Dans l'ensemble, ces espaces sont essentiellement associés au drame et à la mort. En se rendant au palais, lieu origine des phénomènes de gel par le sel, les personnages découvrent un environnement salé, à perte de vue. L'arrière-fond de la planche 4 est alors un panoramique où le point de fuite est celui des ruines de Thymbra, anciennement ville-capitale du port du plus beau port amazone sur la mer Thétys qui a été changé en sel par la malédiction. Pour compléter, la dessinatrice opte pour une vignette panoramique centrale qui occupe la planche 17 dont son port et l'espace aquatique se sont transformés en sel. En amorce de l'image, la ville y est dessinée qui entoure la mer désormais transformée en une montagne salée. Pour marquer l'envahissement salin, l'usage ternaire des vignettes de cette même planche détaille le contenu des trois dernières vignettes à la fois serrées et verticales. L'une esquisse un mur d'eau qui monte dans sa verticalité pour s'arrêter avec netteté ; une autre se focalise sur la faune marine détruite dont les milliers de poissons sont laissés statufiés sur le sable. Quant à la dernière vignette, en plan plus rapproché par rapport aux autres citées plus haut, n'est autre qu'une baleine échouée sur le même sable. La ville et ses expansions sont changées en poudre blanche par une malédiction dont ils ignorent au départ l'origine. Le palais est l'endroit où est apparu autour de cette nuit-là le chlorure de sodium qui a englouti toute la ville qui déborde à présent sur la forêt pour reprendre les propos de Myrina dans la vignette 2, serrée et verticale de la planche 9 : « et si on ne l'arrête pas, il va finir par envahir toute la planète et la détruire ». L'espace est alors celui de la destruction et du chaos dans les vignettes 1 et 3 de la planche 9 alternées avec celles 2 et 4 qui spatialisent la forêt dans laquelle Myrina relatent les événements à Énée et à son père Anchise qui l'interrogent : « et les Achéens, reine Myrina ? » ; « Je n'ai pas de nouvelles de Pyrrhus mais des survivantes ont vu le pentacontre d'Ulysse quitter l'astroport ». C'est pourquoi Énée et son équipage s'y rendent pour connaître les motifs de ce phénomène érigé finalement par Minerve, information véhiculée par Myrina à Énée dès les dernières vignettes, à échelle variée, dans le cadre d'un champ-contrechamp de la planche 8. La salle du festin est aussi un autre *locus dramaticus* qui regroupe les planches 29 à 31. Cet espace se présente tel un cercueil où des Amazones sont mortes enfouies sous des gros blocs du plafond et des colonnes du palais qui se sont effondrés sur celles-ci. Pour ce faire, la dessinatrice privilégie des vignettes cadrées, d'ensemble, à valeur panoramique, plus ou moins serrées pour esquisser cette scène tragique. Énée et Myrina et d'autres s'introduisent dans la salle en question, les corps sont écrasés, ces derniers debout avec leurs lampes ultra-lazer éclairent les squelettes qui jonchent le sol depuis plusieurs mois déjà, pourtant non transformés en sel. Plus loin, la vignette 4 centrale qui occupe presque toute la planche est un spectacle de l'horreur où des hommes en fuite sont arrêtés dans leurs mouvements, statufiés par le sel. Au milieu, parmi ces derniers, Pyrrhus, lance à sa main, est saisi dans un plan plus rapproché qui permet de voir son visage effrayé. La planche 30 revient sur la soirée du festin justifiant la scène d'horreur de la planche précédente avant l'intervention de la Méduse de la planche 31. Celle-ci n'est autre que la responsable des modifications salées et des destructions des amazones, de leur ville et de leurs espaces. Nommée aussi la Gorgone, celle-ci est dans la mythologie

grecque l'une des trois Gorgone avec ses sœurs Euryale et Sthéno. Fille de Phorcys et Ceto, c'est une divinité qui a des traits associés à l'image du serpent dont ses yeux ont le pouvoir de pétrifier tout mortel qui croise son regard. Si ses actions sont évoquées d'abord dans les planches inaugurales, elle apparaît concrètement dans la planche 31 à l'identique du personnage mythique, sous son apparence effrayante et dangereuse. Son apparition résulte de la querelle entre Pyrrhus et Ulysse qui ont provoqué sa colère dans la planche 30. Celle-ci occupe toute la planche 31, oscillant entre le rouge et l'orange, son visage tiré est en colère, ses yeux sont blancs et ses cheveux sont matérialisés par des serpents. Les vignettes incrustées plus ou moins serrées et verticales marquent les événements qui justifient alors l'aide de Minerve qui intervient en la faveur d'Ulysse qui élimine Pyrrhus. Les deux autres vignettes plus serrées et verticales y sont observables pour indiquer la colère et la rapidité des actions de la déesse dont ses serpents agités font office de cheveux. L'espace du bunker y est visible dans les planches 42 à 44 incluse où se sont enfermés les hommes d'Énée participe d'un espace tragique. Néanmoins, il est le lieu qui sert d'épilogue au récit graphico-narratif de science-fiction. La scène de la planche est une diversion de la part d'Énée et Myrina pour éloigner la Méduse qui a déjà piégé leurs collègues du bunker. Là encore, la dernière vignette est l'espace de ce bunker après l'arrivée de ces derniers, les personnages sont figés dans leurs mouvements devant leurs écrans, dans la dernière vignette de la planche 42 : « ils se sont fait piéger, le regard de la Méduse les a pétrifiés à travers la vidéo du bracelet d'Alphée » dit Énée qui s'est vu lui aussi figé dans la planche 40. L'espace est fermé dont son accès se fait par un escalier, emprunté par Énée, localisé à l'arrière-fond de la vignette tandis qu'à son avant les visages des personnages éclairés par leurs écrans sont fixés. De poursuivre notre propos, la vignette 1 panoramique serrée de la planche 43 à l'image du désespoir d'Énée, voit rétrécir comme peau de chagrin leurs chances de sortie. L'étau se resserre sur Énée et Andromaque, cet espace devenant bientôt un point de non-retour. Pour ce faire, dans la vignette 2 cadrée d'ensemble de la scène figé, de la planche 43, au milieu des autres, Énée décide de faire une vidéo-testament tandis que l'arrivée de la Méduse, localisée dans la vignette plus serrée verticale de la vignette 3 de la même planche menace leurs vies. Ce phénomène de fermeture s'appuie essentiellement sur le rétrécissement des vignettes, autant dans leurs verticalités que dans leurs horizontalités, présent dans d'autres planches de la bande dessinée marqueur de proximité de la mort. Néanmoins, celle-ci préfigure celle de la méduse, piégée par une caméra installée par Énée, finit par s'auto-détruire dans les dernières planches. Elle s'introduit dans le bunker, écarte Andromaque avant de s'avancer vers la caméra en question, observable dans la dernière vignette serrée verticale, dans le cadre d'un champ-contrechamp et ; face la multiplication des écrans présents, mis en scène par 4 vignettes incrustées, celle-ci se pétrifie elle-même avant de se réduire en poussière, dans la planche 45. D'après le mythe, Persée aidée par Athéna coupa la tête de Méduse, en veillant bien, pour ne pas être figé en pierre, de n'observer que l'image de la Gorgone, telle qu'elle se reflétait dans le miroir poli de son bouclier.

Une notion du temps dans le récit graphique : de l'arrivée d'Énée à la résolution de la malédiction

« Nous assistons depuis quelques décennies à une nouvelle forme de récit au

cinéma : le voyage qui nous permet de circuler dans le temps⁴ ». C'est ce dont il est question dans la bande dessinée de Valérie Mangin notamment *La Barque de Râ*, récit graphique narratif de science-fiction dans lequel les personnages circulent d'une époque à une autre, dans un registre inter-stellaire. Mais dans le cas de l'équipe d'Énée, le voyage d'une planète à une autre s'inscrit dans un temps diégétique. Thierry Groensteen dans son dernier ouvrage, *La Bande dessinée et le temps* « décrit les possibilités mises en œuvre pour figer le temps, synthétiser un processus ou freiner ou accélérer le cours de l'action au cœur même du récit dans lequel il est possible de réunir des temporalités opposées⁵ ». Qu'en est-il du temps dans le récit graphique ? Nous rappelons avant de poursuivre que le récit est pris en charge par le poète Virgile devant son assemblée, dès la planche inaugurale qu'il clôture dans la planche 48. Quant au système narratif que l'on va essayer de traiter dans cette partie, les cartouches servent d'axes temporels ce qui permet de suivre une chronologie des faits. Le festin donné à la gloire de Pyrrhus, donné « il y a 3 mois » sert de repère pour les événements racontés à Énée : « c'était le plus beau port amazone sur la mer Thétys, c'était le joyau de notre monde » dans la cartouche de la planche 5, point de départ temporel pour expliquer la sécheresse de la planète. Dans l'échange de Myrina avec Énée, il semble que l'adverbe « avant » fait opposer un temps contemporain par rapport à son propos diégétique, qui est expressément indiqué dans l'usage des cartouches de la planche 47 : « Il y a peu » en rapport à la beauté de la planète toujours évoquée par Myrina, précisée par l'adverbe : « Aujourd'hui » qui atteste la proximité avec les événements liés à la malédiction de Minerve. Elle poursuit : « cette même nuit, un grondement de tonnerre m'a réveillée la 2^e heure avant l'aube » dans la vignette incrustée 1 de la planche 8. « Maudits mortels, quittez ce palais avant que Pluton ne vous entraîne en enfer » s'écrie Minerve. Celui-ci occupe cette planche où le ciel devenu rouge-orange est traversé par des éclairs de foudre tandis que sa lance, en main incendie les bâtiments qui s'effondrent. Ce temps est celui du chaos érigé par la déesse Minerve elle-même. Cet événement marque aussi le début de l'exil des amazones dans la forêt. « Je me suis réfugiée dans la forêt et, le lendemain j'ai rassemblé mon peuple dans un campement de fortune » dans la vignette cadrée 2 de la planche 8. Et c'est précisément, dans la vignette 2 cadrée, d'ensemble de la planche 9 que Myrina formule à Enée et Anchise « le pire est que le sel est apparu autour du palais cette nuit-là, a englouti toute la ville et qu'il déborde à présent sur la forêt ». Tout bascule donc cette fameuse nuit de festin. De poursuivre le propos de Myrina : « j'ignore tout ce qui a déclenché la colère de la déesse et comment y mettre fin » en remontant dans le vaisseau, localisé dans la planche 9. Un peu plus loin, dans son récit, dans la vignette 1 incrustée de la planche 10, elle indique : « en désespoir de cause, j'ai donc offert un sacrifice solennel, il y a dix jours, à votre père protecteur divin, Mars-le-guerrier » en raison de l'arrivée d'Énée sur la planète. En outre, la temporalité du propos est signifiée par « mais maintenant » dans la vignette 2 de la planche 6, « mais le palais royal a été maudit par la déesse Minerve et notre splendide cité n'est plus qu'un labyrinthe hanté par la mort ». L'usage de cet adverbe met au jour l'actualité des événements, la ville Thymbra est devenue une cité en rapport avec la mort. Tout est arrivé durant le festin dit-elle à Énée, dans la vignette 3 de la planche

⁴ Sandy Torres, *Les Temps recomposés du film de science-fiction*, L'Harmattan Les Presses de l'Université Laval, 2001, p. 13.

⁵ Thierry Groensteen, *La Bande dessinée et le temps*, Presses universitaires François-Rabelais, coll. Iconotextes, 2022, voir introduction.

16. Par ailleurs, la mort de sa petite sœur Penthésilée tuée par Achille, le père de Pyrrhus coïncide avec son arrivée, mentionne Myrina dans la dernière vignette de la planche 16 qu'ils ont dû inviter pour festoyer. À leur arrivée dans le palais, autrement dit le jour même de l'atterrissage de celui-ci, Énée indique : s'il faut mourir d'ici 3 jours, j'aime autant que ce soit dans la demeure de mes ancêtres » dans la vignette serrée, verticale, extérieure de la vignette 8 de la planche 13. Encore, toujours durant la même journée, Antiope la panthère de sa sœur retrouvée sur les lieux est en vie. La dessinatrice choisit un plan en légère plongée, cadrée d'ensemble. En amont, les hommes ; à l'arrière-fond la panthère y est localisée au milieu de l'espace extérieur salé dans la vignette 3 de la planche 16. Le fauve vivant sert de repère temporel et démontre que la Méduse n'impacte pas sur la vie animalière. Par ailleurs, Énée et son équipage accompagnés de Myrina se donnent trois jours pour élucider le mystère de la malédiction de Minerve. Ainsi, il y est noté : « Ils nous reste trois jours pour découvrir la source de cette malédiction et y mettre fin » dans la vignette de la planche 15. Entre l'arrivée d'Énée et la malédiction, il s'est écoulé trois mois et ils se donnent trois jours pour trouver son origine. L'expédition composée d'Énée de ses hommes s'amorce le jour de son arrivée et se poursuit le lendemain, journée durant laquelle tout bascule. L'action est la suivante : ils s'introduisent dans la salle où les amazones et Pyrrhus ont été transformés en statues de sel dans la planche 29, tout cela à cause de la querelle de Pyrrhus avec Ulysse. « Au bout de quelques heures » dans la cartouche de la planche 32, Énée retrouve Andromaque, esclave de Pyrrhus qui s'est cachée durant 3 mois dans les ruines du palais, à proximité des animaux. Dans les planches 36 et 37, la Méduse qui n'est autre qu'Euryalé dans le récit graphico-narratif foudroie sa sœur Myrina ainsi que d'autres amazones localisées à l'extérieur, devant le palais. S'ensuivent les morts d'Alphée qui pensait lutter contre celle-ci, celles des membres de son équipage, restés enfermés dans le bunker, piégés et statufiés par l'écran de la montre d'Alphée (planches 38 à 40) avant l'exécution de celle-ci par Énée (planche 44 et 45). Tout est donc résolu, le lendemain de la rencontre de Myrina avec Énée qui venait d'atterrir sur la planète Thrace. En outre, tout tend à s'arrêter lors du passage de la Méduse. Ainsi, le temps s'arrête-t-il. Le figement des personnages est concordant avec le figement temporel. Tout s'arrête quand la méduse intervient. Les personnages s'arrêtent dans leurs élans ce qui est indiqué par l'usage fréquent des images dans lesquelles ils sont fixes un instant ou bien, ils le sont restés durant 3 mois comme l'équipe retrouvée dans la salle du palais et la découverte de Pyrrhus saisi dans son immobilisme. Il convient de mentionner que la couleur est associée au temps figé. Quand le temps s'arrête, les chromatiques semblent changer. Si le vert est symbole de végétalisation ou le marron signe de vie, l'apparition du sel s'élabore avec l'intrusion d'un chromatique claire voire blanc ou bien l'oscillation entre le gris et le blanc qui mime la vie qui s'éclipse ainsi que l'illustre la vignette 1 de la planche 9 qui a pour objet l'écroulement de la coupole du palais. Par ailleurs, la planche 12 à dominance blanche atteste de ce phénomène en lien avec la mort. Il en est de même dans certaines vignettes, serrées et verticales, de la planche 15 associées à l'usage du rythme quaternaire marqueur de précipitation des actions s'opposant au figement animalier localisé devant le palais. Le cheval ou le lion est alors blanc et, arrêté dans sa fuite. La malédiction sèche l'eau, il n'y a que le sang, chromatique rouge qui engendre le mouvement, signe de vie. Pour cela la vignette 2 horizontale et serrée de la planche 16 est l'emblème de cet état de fait. Ainsi, la panthère Antiope, blessée mais en vie, est tachée de son sang sur le museau. *In fine*, la Méduse est associée aux chromatiques orange et rouge, avec des serpents sifflants

qui matérialisent sa chevelure. Ses yeux blancs, symboles de mort pétrifient avant de mettre en poudre tout objet de son regard. Pour rappel, son auto-destruction résulte de son regard reflété sur la caméra et démultiplié sur les écrans. D'ailleurs, on apprendra à la fin du récit graphique, vignette 5 de la planche 47 : « La transformation en sel ne touchait bien que les hommes mais elle s'opérait en fonction de l'essence des êtres et non de leur sexe physique », c'est la raison pour laquelle les miroirs étaient absents du décor.

Conclusion

Les coordonnées spatio-temporelles de la bande dessinée de science-fiction, *La Reine des amazones* font apparaître un traitement à part. D'abord, l'espace est celui d'une ville imaginaire Thymbra, localisée dans la planète Thrace où la végétalisation et l'homme tendent à disparaître pour laisser place à un monde de désertification, sans vie. Énée avec son équipage parvient en peu de temps, autrement dit en 24h00 à résoudre la malédiction de Minerve, en détruisant la Méduse par le biais d'une caméra démultipliant son reflet dans des écrans. Celle-ci réalisable le lendemain de son arrivée, après les morts respectifs des amazones, d'Alphée, de ses 3 membres de son équipage et, après avoir retrouvé Andromaque avant la destruction de la Méduse. Les points que nous avons suivis émergent d'une volonté de la dessinatrice d'inscrire des mythes dans un cadre de science-fiction dans lequel les dimensions spatio-temporelles sont conformes au genre et se poursuivent dans le tome suivant, *Les Lotophages* où l'espace est une autre planète végétale qui en très peu de jours finit aussi par se détruire grâce encore à Minerve, divinité mythique adjuvante à la liberté d'Énée et de son équipage.

Bibliographie récapitulative

Œuvres

MANGIN Valérie, DESMAREZ Thierry, *La Reine des Amazones*, Soleil Productions, 2004

Autres textes

MANGIN Valérie, *Le Fléau des dieux*, aux éditions Quadrants, 2000, réédités en 2012

MANGIN Valérie, *Le Dernier troyen*, aux éditions Quadrants, 2004 réédités en 2012

MANGIN Valérie, DEAN Yazghi, *La Guerre des Dieux*, Soleil, aux éditions Quadrants solaires, 2010

MANGIN Valérie, MAX VON fafner, *Imperator, Tome 1 ; Les fascistes sont éternels*, Soleil Quadrants, Avril 2012

MANGIN Valérie, DESMAREZ Thierry, *Le Dernier Troyen, intégrale*, Toulon, Quadrants, 2012

MANGIN Valérie, DESMAREZ Thierry, *Les Lotophages*, Quadrants, 2005

Études

BARONI Raphaël. *La Tension narrative*, Seuil coll « Poétique », 2007

BAKHTINE, Mikhaïl, *Esthétique et Théorie du roman*, Paris, Gallimard, 1978

GENETTE Gérard, *Figure I*, Éditions du Seuil, Paris, 1966

GENETTE Gérard, *Figure II*, Éditions du Seuil, Paris, Points, Essais, 106, 1969

GENETTE Gérard, *Figure III*, Éditions Points, Essais, 868, 2019

RICOEUR Paul. - Temps et récit T I, Éditions du Seuil, Paris, 1983

- Temps et récit T II, Éditions du Seuil, Paris, 1984

- Temps et récit T III, Éditions du Seuil, Paris, 1993

GROENSTEEN Thierry, *La Bande dessinée et le temps*, Tours, Presses

universitaires François-Rabelais, coll. Iconotextes, 2022

SANDY Torres, *Les Temps recomposés du film de science-fiction*, L'Harmattan Les Presses de l'Université Laval, 2001, p. 13.

Fatima Seddaoui est docteure ès Lettres, membre associée au laboratoire, LLA-CREATIS de l'Université Toulouse-Jean Jaurès. Ses thèmes d'études se résument à la littérature et à ses croisements avec les arts visuels que ce soit le film ou la bande dessinée. Sa dernière publication sur la bande dessinée : « *Carmen*, version graphique », Varia n°25, HB Revue internationale d'études stendhaliennes, Janvier 2022.