1

MICROCOPY RESOLUTION TEST CHART
NATIONAL BUREAU OF STANDARDS
STANDARD REFERENCE MATERIAL 1010a
(ANSI and ISO TEST CHART No. 2)

National Library
of Canada

Acquisitions and
Bibliographic Services Branch

395 Wellington Street
Ottawa, Ontario
K1A 0N4

Bibliothèque nationale
du Canada

Direction des acquisitions et
des services bibliographiques

395, rue Wellington
Ottawa (Ontario)
K1A 0N4

Your file - Votre référence

Our file - Notre référence

NOTICE

The quality of this microform is heavily dependent upon the quality of the original thesis submitted for microfilming. Every effort has been made to ensure the highest quality of reproduction possible.

If pages are missing, contact the university which granted the degree.

Some pages may have indistinct print especially if the original pages were typed with a poor typewriter ribbon or if the university sent us an inferior photocopy.

Reproduction in full or in part of this microform is governed by the Canadian Copyright Act, R.S.C. 1970, c. C-30, and subsequent amendments.

AVIS

La qualité de cette microforme dépend grandement de la qualité de la thèse soumise au microfilmage. Nous avons tout fait pour assurer une qualité supérieure de reproduction.

S'il manque des pages, veuillez communiquer avec l'université qui a conféré le grade.

La qualité d'impression de certaines pages peut laisser à désirer, surtout si les pages originales ont été dactylographiées à l'aide d'un ruban usé ou si l'université nous a fait parvenir une photocopie de qualité inférieure.

La reproduction, même partielle, de cette microforme est soumise à la Loi canadienne sur le droit d'auteur, SRC 1970, c. C-30, et ses amendements subséquents.

Canada

Noms, ballons, allusions:

Quelques aspects du comique dans la bande dessinée

Astérix le Gaulois

par

Catherine Khordoc

**Thèse soumise à la «Faculty of Graduate Studies
and Research» comme exigence partielle
en vue de l'obtention de la
maîtrise ès arts
(Master of Arts)**

**Carleton University
Ottawa, Ontario.**

26 août 1993

**© copyright
Catherine Khordoc, 1993**

National Library
of Canada

Acquisitions and
Bibliographic Services Branch

395 Wellington Street
Ottawa, Ontario
K1A 0N4

Bibliothèque nationale
du Canada

Direction des acquisitions et
des services bibliographiques

395, rue Wellington
Ottawa (Ontario)
K1A 0N4

Your file   Votre référence

Our file   Notre référence

The author has granted an irrevocable non-exclusive licence allowing the National Library of Canada to reproduce, loan, distribute or sell copies of his/her thesis by any means and in any form or format, making this thesis available to interested persons.

L'auteur a accordé une licence irrévocable et non exclusive permettant à la Bibliothèque nationale du Canada de reproduire, prêter, distribuer ou vendre des copies de sa thèse de quelque manière et sous quelque forme que ce soit pour mettre des exemplaires de cette thèse à la disposition des personnes intéressées.

The author retains ownership of the copyright in his/her thesis. Neither the thesis nor substantial extracts from it may be printed or otherwise reproduced without his/her permission.

L'auteur conserve la propriété du droit d'auteur qui protège sa thèse. Ni la thèse ni des extraits substantiels de celle-ci ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

ISBN 0-315-89858-5

Canada

Name **KHORDOC, Catherine**

Dissertation Abstracts International is arranged by broad, general subject categories. Please select the one subject which most nearly describes the content of your dissertation. Enter the corresponding four-digit code in the spaces provided.

French

SUBJECT TERM

0355 U·M·I
SUBJECT CODE

Subject Categories

THE HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES

COMMUNICATIONS AND THE ARTS

Architecture 0729
Art History 0377
Cinema 0900
Dance 0378
Fine Arts 0357
Information Science 0723
Journalism 0391
Library Science 0399
Mass Communications 0708
Music 0413
Speech Communication 0459
Theater 0465

EDUCATION

General 0515
Administration 0514
Adult and Continuing 0516
Agricultural 0517
Art 0273
Bilingual and Multicultural 0282
Business 0688
Community College 0275
Curriculum and Instruction 0727
Early Childhood 0518
Elementary 0524
Finance 0277
Guidance and Counseling 0519
Health 0680
Higher 0745
History of 0520
Home Economics 0278
Industrial 0521
Language and Literature 0279
Mathematics 0280
Music 0522
Philosophy of 0998
Physical 0523

Psychology 0525
Reading 0535
Religious 0527
Sciences 0714
Secondary 0533
Social Sciences 0534
Sociology of 0340
Special 0529
Teacher Training 0530
Technology 0710
Tests and Measurements 0288
Vocational 0747

LANGUAGE, LITERATURE AND LINGUISTICS

Language 0679
General 0289
Ancient 0290
Linguistics 0291
Modern 0401
Literature 0294
General 0295
Classical 0297
Comparative 0298
Medieval 0316
Modern 0591
African 0305
American 0352
Asian 0355
Canadian (English) 0593
Canadian (French) 0311
English 0312
Germanic 0315
Latin American 0313
Middle Eastern 0314
Romance 0370
Slavic and East European 0372

FRENCH

PHILOSOPHY, RELIGION AND THEOLOGY

Philosophy 0422
Religion 0318
General 0321
Biblical Studies 0319
Clergy 0320
History of 0322
Philosophy of 0469
Theology 0323

SOCIAL SCIENCES

American Studies 0323
Anthropology 0324
Archaeology 0326
Cultural 0327
Physical 0310
Business Administration 0272
General 0770
Accounting 0454
Banking 0338
Management 0385
Marketing 0501
Canadian Studies 0503
Economics 0505
General 0509
Agricultural 0510
Commerce Business 0511
Finance 0358
History 0366
Labor 0351
Theory 0578
Folklore 0366
Geography 0351
Gerontology 0578
History 0578
General 0578

Ancient 0579
Medieval 0581
Modern 0582
Black 0328
African 0331
Asia, Australia and Oceania 0332
Canadian 0334
European 0335
Latin American 0336
Middle Eastern 0333
United States 0337
History of Science 0585
Law 0398
Political Science 0615
General 0616
International Law and 0617
Relations 0814
Public Administration 0452
Recreation 0626
Social Work 0627
Sociology 0938
General 0631
Criminology and Penology 0628
Demography 0629
Ethnic and Racial Studies 0630
Individual and Family 0700
Studies 0344
Industrial and Labor 0709
Relations 0999
Public and Social Welfare 0453
Social Structure and 0453
Development 0453
Theory and Methods 0453
Transportation 0453
Urban and Regional Planning 0453
Women's Studies 0453

THE SCIENCES AND ENGINEERING

BIOLOGICAL SCIENCES

Agriculture 0473
General 0285
Agronomy 0475
Animal Culture and 0476
Nutrition 0359
Animal Pathology 0478
Food Science and 0479
Technology 0480
Forestry and Wildlife 0817
Plant Culture 0777
Plant Pathology 0746
Plant Physiology 0306
Range Management 0287
Wood Technology 0308
Biology 0309
General 0379
Anatomy 0329
Biostatistics 0353
Botany 0369
Cell 0793
Ecology 0410
Entomology 0307
Genetics 0317
Limnology 0416
Microbiology 0433
Molecular 0821
Neuroscience 0778
Oceanography 0472
Physiology 0786
Radiation 0760
Veterinary Science 0786
Zoology 0760
Biophysics 0786
General 0760
Medical 0760

EARTH SCIENCES

Biogeochemistry 0425
Geochemistry 0996

Geodesy 0370
Geology 0372
Geophysics 0373
Hydrology 0388
Mineralogy 0411
Paleobotany 0345
Paleoecology 0426
Paleontology 0418
Paleozoology 0985
Palynology 0427
Physical Geography 0368
Physical Oceanography 0415

HEALTH AND ENVIRONMENTAL SCIENCES

Environmental Sciences 0768
Health Sciences 0566
General 0300
Audiology 0992
Chemotherapy 0567
Dentistry 0350
Education 0769
Hospital Management 0758
Human Development 0982
Immunology 0564
Medicine and Surgery 0347
Mental Health 0569
Nursing 0570
Nutrition 0288
Obstetrics and Gynecology 0354
Occupational Health and 0381
Therapy 0571
Ophthalmology 0419
Pathology 0572
Pharmacology 0382
Pharmacy 0573
Physical Therapy 0574
Public Health 0575
Radiology 0575
Recreation 0575

Speech Pathology 0460
Toxicology 0383
Home Economics 0386

PHYSICAL SCIENCES

Pure Sciences 0485
Chemistry 0749
General 0486
Agricultural 0487
Analytical 0488
Biochemistry 0738
Inorganic 0490
Nuclear 0491
Organic 0494
Pharmaceutical 0495
Physical 0754
Polymer 0405
Radiation 0605
Mathematics 0986
Physics 0606
General 0608
Acoustics 0748
Astronomy and 0607
Astrophysics 0798
Atmospheric Science 0759
Atomic 0609
Electronics and Electricity 0610
Elementary Particles and 0752
High Energy 0756
Fluid and Plasma 0611
Molecular 0463
Nuclear 0346
Optics 0984
Radiation 0346
Solid State 0984
Statistics 0346
Applied Sciences 0984
Applied Mechanics 0346
Computer Science 0984

Engineering 0537
General 0538
Aerospace 0539
Agricultural 0540
Automotive 0541
Biomedical 0542
Chemical 0543
Civil 0544
Electronics and Electrical 0348
Heat and Thermodynamics 0545
Hydraulic 0546
Industrial 0547
Marine 0794
Materials Science 0548
Mechanical 0743
Metallurgy 0551
Mining 0552
Nuclear 0549
Packaging 0765
Petroleum 0554
Sanitary and Municipal 0790
System Science 0428
Geotechnology 0796
Operations Research 0795
Plastics Technology 0994
Textile Technology 0994

PSYCHOLOGY

General 0621
Behavioral 0384
Clinical 0622
Developmental 0620
Experimental 0623
Industrial 0624
Personality 0625
Physiological 0989
Psychobiology 0349
Psychometrics 0632
Social 0451

Carleton University
Ottawa, Canada K1S 5J7

30

Thesis contains black and white and/or coloured graphs/tables/photographs which when microfilmed may lose their significance. The hardcopy of the thesis is available upon request from Carleton University Library.

Thesis Acceptance Form

M.A. CANDIDATE

**The undersigned recommend to the Faculty of Graduate Studies
and Research acceptance of the Thesis**

"Noms, ballons, allusions:

Quelques aspects du comique dans la bande dessinée

Astérix le Gaulois"

submitted by Catherine Khordoc, B.A.

**in partial fulfilment of the requirements for
the degree of Master of Arts**

C. Doutrelepon, Thesis supervisor

Chair, Department of French

Carleton University

September 24, 1993

Sommaire

Cette étude porte sur quelques aspects du comique dans la bande dessinée intitulée Astérix le Gaulois. Cette étude est divisée en trois chapitres. Le premier chapitre aborde la nomination dans la série. On constate que la plupart des noms propres sont des noms fictifs formés à partir de noms communs qui sont modifiés pour créer un effet comique. Le deuxième chapitre porte sur les ballons, un des éléments qui distinguent le plus nettement la bande dessinée des autres genres littéraires et para-littéraires. Finalement, dans le troisième chapitre, nous avons étudié les jeux de mots, les allusions historiques, et les références intertextuelles. Nous montrons que tous ces éléments contribuent au comique, ne sont pas indépendants les uns des autres et fonctionnent ensemble pour produire cet effet comique. Ce travail nous permet par ailleurs de préciser que le lecteur d'Astérix est un lecteur adulte parce qu'un jeune lecteur pourrait difficilement repérer et interpréter le comique qui présuppose des connaissances diverses, historiques, linguistiques et littéraires, entre autres.

Remerciements

Cette thèse n'aurait pas pu être réalisée sans l'aide et l'appui de plusieurs personnes. Elles sont: les professeurs E. Zimmerman, J. LeBlanc et J.-J. van Vlasselaer pour leur encouragement tout au long de mon programme de maîtrise; mes amis et ma famille qui m'ont prêté leurs albums d'Astérix et qui m'ont fait connaître leurs idées sur cette B.D.; finalement, mon directeur de thèse, le professeur C. Doutrelepon, qui m'a aidé à réaliser un rêve.

Table des matières

Sommaire.	ii
Remerciements	iii
Table des matières.	iv
Table des illustrations	v
Epigraphe	6
Introduction.	7
Chapitre premier -- Les noms propres.	16
A) La formation des noms de personnages.	18
B) Les Gaulois	25
C) Les Romains	29
D) Bretons et Egyptiens.	33
E) Noms de lieux	36
Chapitre deuxième -- Les ballons.	43
A) Ballons «sonores».	45
(i) La voix.	45
(ii) Les langues	56
B) Ballons «silencieux»	61
(i) Les interventions du narrateur	62
(ii) Les ballons «silencieux» avec texte	66
(iii) Les ballons «silencieux» sans texte.	67
C) Les ballons «absents».	73
Chapitre troisième -- Quelques procédés comiques	81
A) Les jeux de mots	84
B) Les allusions historiques.	91
C) Les références intertextuelles	102
Conclusion	115
Bibliographie.	126
Annexe	133

Table des illustrations

Illustration A --	<u>Astérix le Gaulois</u>	134
Illustration B --	<u>Astérix et Cléopâtre</u>	135
Illustration C --	<u>Astérix et Cléopâtre</u>	136
Illustration D --	<u>Astérix chez les Bretons</u>	137
Illustration E --	<u>Astérix chez les Bretons</u>	138
Illustration F --	<u>La Zizanie</u>	139

«Lorsque l'étude de la bande dessinée aura dépassé le stade ésotérique et que le public cultivé sera disposé à y prêter la même attention soutenue qu'il apporte aujourd'hui à la sonate, à l'opérette ou la ballade, on pourra -- à travers une étude systématique de sa signification -- dégager son importance pour l'élaboration de notre environnement quotidien et de nos activités culturelles.»

Umberto Eco, 1972.

Introduction

La bande dessinée a souvent été considérée comme une sous-littérature ou une littérature marginale¹. Les commentaires qui la dénigrent sont communs: «Le livre nécessite de la part du lecteur un effort soutenu ... Le lecteur de B.D. devient paresseux ...»; «La B.D. est à la littérature ce que le cri primal est au langage articulé.» En fait, si la bande dessinée est un type de récit qui s'appuie à la fois sur le mot et l'image, il convient de l'envisager, sinon comme littérature, comme para-littérature. Fresnault-Deruelle préfère ce terme pour désigner la B.D. pour deux raisons qu'il explique:

D'une part, sur le plan commercial, la B.D. se situe à côté (cf. le préfixe «para») de la production «classique» (et non marginalement, ni parallèlement); d'autre part, le mot «para-littérature» semble dénué de tout jugement de valeur (contrairement à ceux d'«infra-littérature», etc.), ce qui implique que la B.D. et la littérature possèdent chacune des chefs d'oeuvre et des ouvrages mineurs ...²

Parmi les «chefs d'oeuvre» de ce genre para-littéraire,

---

¹Pierre Fresnault-Deruelle, La bande dessinée: Essai d'analyse sémiotique (Paris: Librairie Hachette, 1972): 9.

²Annie Baron-Carvais, La Bande dessinée (Paris: Presses universitaires de France, Collection «Que Sais-Je?», 1985): 73.

³Fresnault-Deruelle, 9.

on retrouvera des B.D. de nature plutôt éducative, informative, créative, divertissante, etc. Ces B.D. ont un point commun: elles exigent une lecture active, à différents niveaux, afin d'être appréciées. La lecture active d'une bande dessinée suppose une lecture du texte accompagnée des images. Ou peut-être faudrait-il dire des images accompagnées du texte, car il est bien connu qu'une B.D. sans images n'est pas une B.D. et que certaines bandes dessinées n'ont pas besoin de texte. Il est donc essentiel de lire le texte et les images ensemble.

Dans un article intitulé «Rhétorique de l'image», Barthes aborde les rapports complémentaires entre la parole, le texte de la bande dessinée et l'image⁴. Il mentionne que les paroles font partie d'un «syntagme plus général»; c'est dire qu'on ne peut comprendre ce qui se passe dans la B.D. sans lire ensemble texte et image. Cette association du texte et de l'image peut mener à plusieurs lectures possibles. Barthes ajoute que c'est un aspect important de ce type de lecture:

Ce qui fait l'originalité de ce système, c'est que le nombre des lectures d'une même lexie (d'une même image) est variable selon les individus.⁵

Mais le texte et l'image dans la B.D. guide la lecture;

---

⁴Roland Barthes, «La rhétorique de l'image,» Communications 4 (1964) 45.

⁵Barthes, 48.

Barthes poursuit son explication en ajoutant :

Cependant la variation des lectures n'est pas anarchique, elle dépend des différents savoirs investis dans l'image (savoirs pratique, national, culturel, esthétique)⁶.

Nous pouvons appliquer ce que Barthes écrit à la lecture de la bande dessinée.

La lecture active d'une bande dessinée se caractérise donc par la prise en considération des images et du texte. C'est ce que suggère Peeters lorsqu'il écrit que «la bande dessinée est bien vivante. Il suffit d'ouvrir les yeux et de véritablement la lire.»⁷

Les questions de lecture, d'interprétation et de code de la B.D. ont fait l'objet de plusieurs études. Pierre Fresnault-Deruelle, Alain Rey⁸, Benoît Peeters et Jean-Louis Tilleuil⁹ ne sont que quelques-uns des critiques qui ont publié livres et articles à propos de la bande dessinée. Certaines de ces recherches ont une portée plutôt générale, alors que d'autres sont consacrées à quelques bandes

---

⁶Barthes, 48.

⁷Benoît Peeters, Case, planche, récit: Comment lire une bande dessinée (Belgique: Casterman, 1991): 6.

⁸Alain Rey, Les Spectres de la bande. (Paris: Editions Minuit, 1978).

⁹Jean-Louis Tilleuil, Lectures de la bande dessinée. (Bruxelles: Academia, 1991).

dessinées en particulier.

Parmi ces travaux, très peu sont consacrés à la série des Aventures d'Astérix le Gaulois. La plupart des travaux portent sur d'autres B.D., les Aventures de Tintin, entre autres. La série des Aventures d'Astérix a toutefois intéressé les sociologues¹⁰, et Stoll, Barraud et de Sède l'ont étudiée par rapport aux mythes qu'elle véhicule. Mais peu d'études traitent des Aventures d'Astérix en tant que bande dessinée proprement dite. La question des rapports entre le texte et l'image n'a guère été envisagée. Il en va de même pour l'étude du comique

Cette constatation est étonnante lorsqu'on considère la popularité de cette bande dessinée. Une enquête indiquait, en 1969, que deux Français sur trois avaient lu Astérix¹¹. Un peu plus récemment, en 1985, une trentaine d'album avaient été vendus à 200 millions d'exemplaires et traduits en 40 langues et dialectes¹².

Popularité mise à part, les Aventures d'Astérix

---

¹⁰Pierre Fresnault-Deruelle, Dessins et bulles: La bande dessinée comme moyen d'expression (Paris: Bordas, Collection Thèmes et enquêtes, 1972) 6.

¹¹Hervé Barraud et S. de Sède, «La mythologie d'Astérix,» La Nouvelle critique 26 septembre (1969): 35. (Le titre de l'enquête n'est pas cité.)

¹²Baron-Carvais, 97.

méritent d'être étudiées pour plusieurs autres raisons: les différents épisodes, c'est-à-dire, les différents albums de la série, regorgent d'allusions au XX^e siècle, alors qu'ils se déroulent en 50 avant Jésus Christ. Cette série se distingue aussi sur le plan de la quantité d'albums produits: une trentaine d'albums publiés qui mettent en scène les mêmes héros gaulois. Ces albums sont aussi reliés entre eux par toute une série de renvois intertextuels. Tous ces éléments contribuent au comique de cette B.D. qui remplit essentiellement une fonction récréative¹³.

En effet, dans les Aventures d'Astérix le Gaulois, le comique fonctionne sur plusieurs plans. L'aventure, c'est-à-dire, les différentes actions des personnages -- les bagarres, par exemple -- contribuent, sur un premier plan, au comique de cette B.D. Mais, au delà de l'action proprement dite, la nomination, les ballons, les jeux de mots, les allusions historiques et les références intertextuelles apparaissent également comme indissociables du comique de cette B.D. C'est à ces éléments que nous nous intéressons spécifiquement dans cette thèse.

Nous diviserons cette étude en trois chapitres. Le premier chapitre portera sur les noms propres, le deuxième

---

¹³Barraud et de Sède, 35. Goscinny lui-même a dit que tout ce qu'il a voulu être, c'est «amusateur.» Cf. Michel Pierre, La bande dessinée (Paris: Librairie Larousse, 1976) 28.

sur les ballons et le troisième sur quelques procédés comiques. S'il est certain que l'on retrouve noms propres, ballons et procédés comiques dans d'autres bandes dessinées, ces éléments sont particulièrement riches dans les Aventures d'Astérix le Gaulois.

Les noms propres dans cette série ne ressemblent pas aux noms que l'on retrouve dans d'autres B.D. ou d'autres genres littéraires, tel le roman classique. La plupart des noms de personnages dans la série d'Astérix ne sont pas vraisemblables. La plupart des noms dans Astérix sont formés à partir de noms communs qui sont modifiés pour créer un effet comique. Les noms de lieux, que nous aborderons également, désignent dans certains cas, des lieux qui ont une valeur référentielle, et dans d'autres cas, des lieux fictifs.

Nous aborderons, dans le deuxième chapitre, les ballons parce qu'ils sont un des éléments qui distinguent la B.D. de tout autre genre. Or, le ballon est le lien entre l'image et le texte. On lit la B.D. à travers le texte qui se trouve dans les ballons. Mais il ne faut pas seulement lire une bande dessinée, il faut aussi l'«entendre.» On lit le texte dans les ballons, mais les ballons sont des indices de lecture. Ils correspondent à un code de lecture et contribuent fortement au comique.

Si les ballons sont caractéristiques de la B.D. et contribuent au comique de façon directe, nous examinerons dans le dernier chapitre, quelques procédés qui contribuent encore plus directement au comique de cette B.D. Nous avons choisi d'étudier les jeux de mots, les références intertextuelles et les allusions historiques parce qu'elles sont fréquentes et caractérisent la série.

La lecture peut donc être faite à différents niveaux et peut servir d'indication sur le lecteur envisagé. Traditionnellement, la bande dessinée est considérée comme une lecture destinée aux enfants et aux adolescents¹⁴. Mais en examinant le comique nous verrons qu'un autre type de lecteur peut être envisagé pour cette B.D.

Ajoutons enfin que nous devons nous limiter quant au nombre d'albums que nous examinerons. Etudier tous les albums serait sans doute répétitif, puisque ballons, noms propres et procédés comiques reviennent à des degrés divers dans tous les albums. Nous avons donc décidé de nous limiter à quatre albums qui nous permettront d'illustrer les principaux procédés de la série. Nous avons choisi le tout premier album, Astérix le Gaulois¹⁵, puisqu'il sert à

---

¹⁴Jean-Claude Gagnon. Lire une bande dessinée: Pratique, théorie, pratiques. (Montréal: Editions Ville-Marie, 1983) 54.

¹⁵René Goscinny, Astérix le Gaulois (Paris: Dargaud, 1961).

établir plusieurs «règles» de la série. Nous examinerons La Zizanie¹⁶ parce que les héros gaulois ne quittent pas la Gaule et que l'aventure se concentre sur les relations gallo-romaines. Nous étudierons également Astérix et Cléopâtre¹⁷ et Astérix chez les Bretons¹⁸ parce que l'évocation de cultures et de langues «étrangères» par rapport à la Gaule et à Rome contribuent de façon intéressante à l'humour. Exceptionnellement, nous nous référerons à d'autres albums.

---

¹⁶Goscinny, La Zizanie (Paris: Dargaud, 1970).

¹⁷Goscinny, Astérix et Cléopâtre (Paris: Dargaud, 1965).

¹⁸Goscinny, Astérix chez les Bretons (Paris: Dargaud, 1966). Par la suite, les titres de ces albums seront cités sous forme abrégée: Gaulois, Zizanie, Cléopâtre et Bretons.

Chapitre premier -- Les noms propres

Il y a plusieurs éléments qui distinguent la bande dessinée des autres genres littéraires ou para-littéraires. Si les images, et la présence de la couleur, entre autres, caractérisent la bande dessinée, d'autres procédés permettent de la considérer comme un genre spécifique. Bien qu'elle ne soit pas propre à la B.D., la nomination entre autre signale parfois le genre. Alors que dans de nombreuses B.D. la nomination n'est pas très différente de celle du roman classique, dans d'autres bandes dessinées, par contre, la nomination est moins «vraisemblable.» Citons certains noms de la série des Aventures de Tintin, Tintin lui-même et le capitaine Haddock, par exemple.

Dans le cas de la série des Aventures d'Astérix, la nomination est particulièrement intéressante, parce qu'elle n'est pas conventionnelle. Les noms de personnages et certains noms de lieux sont formés à partir de noms communs, ces noms étant légèrement modifiés par rapport à la langue standard. Ce procédé est employé pour la plupart des noms propres dans tous les albums. Ils contribuent par ailleurs à créer un effet comique. Nous examinerons donc dans un premier temps comment les noms de personnages sont formés;

ensuite, nous étudierons le lien entre le nom et le personnage, et cela pour plusieurs personnages gaulois, romains, bretons et égyptiens; finalement, nous examinerons les noms de lieux.

A) La formation des noms de personnages

La première remarque que l'on peut faire à propos de la nomination, c'est qu'elle suit différents principes. Pour ce qui est des Gaulois invincibles, les héros du récit, ils sont identifiés par un prénom, conformément à ce que l'Histoire nous apprend. A l'époque où se déroulent les Aventures d'Astérix, il n'était pas commun pour un Gaulois d'avoir un nom et un prénom. En France, cette coutume n'a été adoptée que plus tard, vers le XV^e siècle. L'usage du prénom implique par ailleurs une certaine intimité, et rapproche le lecteur du personnage gaulois. Passons à la formation de ces prénoms.

Dans la série, les prénoms ont, en principe, comme base, un ou plusieurs mots modifiés selon divers procédés. Dans la plupart des cas, il s'agit d'expressions ou de noms communs qui sont modifiés sur le plan de l'orthographe; certaines lettres en ont été éliminées, comme dans le nom «Abraracourcix», par exemple, qui devrait être écrit «à bras raccourcis.» Le «s» du mot «bras», le deuxième «c» et le

«s» final dans «raccourcis» ont été éliminés dans l'orthographe de ce nom. Dans d'autres noms, la transcription d'un son ne correspond pas tout à fait à la pratique standard; le «é» de «Cétautomatix», par exemple, remplace le «est» de l'expression «c'est automatique.» Dans ces deux exemples, les mots qui en réalité forment une expression ne sont pas séparés comme ils le sont traditionnellement et l'oeil a parfois de la difficulté à les reconnaître. Le nom du poissonnier gaulois, Ordralfabétix, par exemple, est une modification de l'expression «ordre alphabétique.» Si, avec ces modifications, il est parfois difficile de reconnaître quels mots composent un nom, il est souvent utile de lire les noms à voix haute pour y reconnaître le mot ou l'expression de base.

Les noms ont pour fonction d'identifier les personnages, mais ils identifient aussi à quel peuple appartiennent ces personnages. Dans les albums étudiés, chaque peuple est associé à un suffixe particulier. Tous les noms de personnages gaulois sont pourvus d'une terminaison qui les distingue des noms des Romains, des Egyptiens, des Bretons, etc. Les Gaulois ont ainsi tous un nom qui se termine par «ix.» Ce suffixe rappelle le nom «du» Gaulois illustre: Vercingétorix. Commandant en chef des Gaulois, il est «le» héros gaulois à cause de sa

victoire contre Jules César lors de la bataille de Gergovie. Le suffixe «ix» commun à ce héros historique et aux personnages gaulois fait rejaillir sa gloire et son héroïsme sur les personnages de la B.D.

Dans le premier épisode de la série, le rôle de ce suffixe est d'ailleurs explicité par le récit. Dans cet épisode, un espion romain, nommé Caligula Minus, est déguisé en Gaulois pour s'infiltrer dans le village et découvrir le secret de l'invincibilité des héros. Lorsque Astérix lui demande son nom, il hésite un peu avant de répondre: «Je suis Calig ... Euh ... Caliguliminix.»¹ La transformation du nom romain en nom gaulois confirme que la terminaison des noms est le signe qui indique à quel peuple appartient le personnage. Cette transformation crée un effet d'ironie dramatique. Le lecteur, comme le spectateur au théâtre, a ici des connaissances que les personnages «sur scène», c'est-à-dire les personnages gaulois, n'ont pas, car le lecteur sait que «Caliguliminix» est un espion romain. Selon Pavis, cette technique donne au «spectateur [...] une position de supériorité»².

Les Gaulois ne sont pas les seuls à être identifiés par

---

¹Gaulois, 13.

²Patrice Pavis, Dictionnaire du théâtre (Paris: Messidor/Editions sociales, 1987): 210.

des noms caractérisés par un suffixe. Tous les noms des personnages romains se terminent par le suffixe «us.» Cette terminaison est vraisemblable, puisqu'il s'agit d'un suffixe typique du latin, suffixe qui identifie les noms communs masculins. Citons quelques noms de Romains: Caius Bonus, Julius Pompilius, Marcus Cæcilius. S'ils font tous partie du peuple romain par le nom, les personnages romains ont en réalité un prénom et un nom. Historiquement, au contraire des Gaulois, les Romains avaient déjà à cette époque noms et prénoms, ce qui crée un effet de réel sur le plan du récit. Cette «double» nomination a aussi pour effet d'imposer une distance entre le lecteur et les personnages romains, qui sont, avant tout, les ennemis des héros.

Les Egyptiens ont des noms qui se terminent en «is»: Numérobis, Tumehéris, Amonbofis, Tournevis, etc. Bien qu'elle n'ait guère de base linguistique, cette terminaison rappelle les noms de dieux égyptiens: Osiris, Anubis, Onuris, Isis, etc. Comme pour les noms gaulois, les noms égyptiens rappellent, par leur terminaison, les noms de personnages importants dans la culture égyptienne.

Le village breton de l'album Astérix chez les Bretons regroupe des personnages de peuples différents: des Bretons ainsi que des Hiberniens et des Calédoniens. Les noms reflètent ce multiculturalisme. Les Bretons ont des noms

qui se terminent soit par «ax» (Jolitorax, Surtax, Relax, etc.), soit par «os», mais cette dernière terminaison ne se retrouve que dans les noms des chefs: Cassivellaunos et Zebigbos. Les noms des personnages qui appartiennent aux peuples de la Calédonie et de l'Hibernie sont caractérisés par des préfixes. On peut deviner l'origine des personnages calédoniens par leur nom: MacAnotérapix est calédonien, ce qui est confirmé par son pantalon en tissu plaid³. Selon le dictionnaire, le préfixe «Mac» veut dire «fils de ...» dans les noms écossais et irlandais. L'Irlandais du village porte aussi un nom qui a un préfixe typique en O': il s'agit d'O'Torinolaringologix. Le préfixe «O'» désigne les «descendants de ...» dans les noms irlandais-gaéliques. Si les noms des personnages calédoniens et hiberniens sont caractérisés par leur préfixe, ils partagent le suffixe des noms gaulois: le «ix.» Ce procédé rappelle que ces peuples gaulois, calédoniens, hiberniens distincts sont tous d'origine celtique.

Il y a peu de femmes dans Astérix et il y en a encore moins qui ont un nom ou un prénom. Toutefois, pour le petit nombre de personnages féminins que l'on rencontre, on peut remarquer que la construction des noms de femmes ressemble à celle utilisée pour les noms de peuples et suit le principe des suffixes. Les noms des quelques personnages féminins

---

³Bretons, 7.

identifiés par un prénom ont tous une terminaison commune : «ine.» La femme du chef s'appelle Bonemine, sa belle-soeur, Galantine⁴, et la femme d'Ordralfabétix, le poissonnier, s'appelle Iélosubmarine. Or, ce suffixe, selon Le Bon Usage, a «une valeur diminutive ou péjorative.»⁵ Dans le monde des Gaulois en 50 avant Jésus-Christ, et peut-être aussi celui de Goscinny dans les années 1960, les femmes ne semblent pas être valorisées. Non seulement ce suffixe a-t-il une valeur péjorative, mais c'est un suffixe qui s'oppose au «ix» qui caractérise les noms gaulois. Bien que le sexe d'une personne ne puisse être considéré comme étant parallèle à la nationalité, les femmes appartiennent dans cette B.D. à un groupe spécifique par leur nom. Les femmes gauloises ne font pas partie du peuple gaulois. Elles sont séparées des héros gaulois par leur nom, comme les Gaulois eux-mêmes sont isolés des Romains.

S'il est difficile d'en dire plus sur les femmes dans les albums que Goscinny a écrits, car elles y sont peu nombreuses, il n'en va pas de même dans le dernier album paru en 1991, La Rose et le glaive, écrit par Uderzo. Cet auteur traite un thème quasi féministe, puisque cet album raconte l'histoire de Maestria qui pousse les femmes du

---

⁴Goscinny, Les Lauriers de César (Paris: Dargaud, 1972) 9.

⁵Grevisse, Le Bon usage (Paris: Editions J. Duculot, 1964) 83.

village gaulois à revendiquer leurs droits face aux hommes. Si ce nom dénote la «maîtrise, habileté de maître dans l'exécution d'une oeuvre d'art et, par extension, de toute entreprise»⁶, on peut croire que la femme devient plus importante, plus reconnue. Le mot «Maestria» peut également faire penser à une féminisation du mot «maestro», compositeur ou chef d'orchestre célèbre. Mais «Maestria» peut aussi être interprété dans le sens d'«institutrice» ou, dans un sens qui peut être péjoratif, celui de «femme ayant des relations intimes avec un homme qui n'est pas son époux.»⁷ Ce nom représente un changement dans le nom des femmes. Par rapport à la terminaison péjorative en «ine», la terminaison en «a» comporte moins de connotations négatives. Si en français moderne, le «a» correspond à une terminaison de noms communs qui sont généralement masculins⁸, en latin, il indique les noms communs féminins. Ce nom ne se termine pas par le suffixe «ix» typique des Gaulois, les femmes ne faisant pas partie à part entière du monde d'Astérix, mais le personnage de «Maestria» ne fait pas non plus partie du groupe des Gauloises dans cet album. Vraisemblablement, pour assurer la cohérence de la série, elles portent toujours leur nom en «ine.» Maestria est de Lutétia, ville qui ne résiste pas à l'occupation romaine;

---

⁶Dictionnaire actuel de langue française, 672.

⁷Dictionnaire, 677.

⁸Le Bon usage, 200.

son nom avec sa terminaison qui provient du latin suggère qu'elle a été assimilée et que, tout en étant une femme moderne, elle est moins «gauloise» que les autres personnages féminins de la série.

Les noms des personnages, comme nous venons de le voir, identifient le personnage et indiquent le peuple ou le groupe auquel il appartient. Certaines terminaisons des peuples servent à caractériser les personnages. Le «ix» suggère le courage et l'héroïsme, le «ine», le mépris.

B) Les Gaulois: nom et personnage

Si nous savons par le nom que certains personnages sont des Gaulois, il y a des rapports entre nom et personnage qui ne peuvent être négligés pour saisir le fonctionnement du comique dans cette B.D. Le nom du personnage doit être examiné par rapport à la signification qu'il suggère, au dessin qui représente le personnage en question et aux actions du personnage. C'est particulièrement évident dans le cas d'Astérix, la «star» de la B.D. et ce n'est pas par hasard qu'il est nommé ainsi.

Ce nom renvoie sans doute aux mots «astérisque»⁹ et

---

⁹André Stoll, Astérix: L'Epopée burlesque de la France (Bruxelles: Editions Complexe, 1978) 36.

«astre» avec leurs dérivés tels «astérisme» et «astérie.» Par dérivation toujours, le mot désigne aussi, on le sait, le signe conventionnel, en forme de petite étoile, indiquant dans un texte la présence d'une note explicative en bas de page. Le renvoi à l'étoile dans le nom d'Astérix n'est pas une coïncidence. Astérix est effectivement l'«étoile» du village et l'ensemble des albums porte le nom du personnage en surtitre: Une aventure d'Astérix le Gaulois.

Physiquement, ses yeux sont grands, par rapport à ceux des autres personnages, et par leur grandeur, ils paraissent intelligents et brillants¹⁰, comme les étoiles. En raison de l'allitération, les trois premières lettres de ce nom peuvent aussi faire penser à un des traits caractéristiques de ce personnage: l'astuce. C'est presque toujours Astérix qui trouve la solution pour régler «la» crise afin que l'épisode se termine par un banquet, et il se fie pour cela autant à la ruse qu'à la potion magique.

Obélix, l'inséparable ami d'Astérix, porte un nom qui reflète sa stature physique et son métier, ainsi que sa personnalité. Le nom renvoie à «obélisque», monument ou pierre «en forme d'aiguille quadrangulaire.»¹¹ Or, Obélix a souvent un monument en pierre sur le dos, puisqu'il est tailleur et porteur de menhirs. Le lien entre l'obélisque

---

¹⁰Voir la couverture d'Astérix et Cléopâtre.

¹¹Le Petit Robert, 1291.

et le menhir ne peut être ignoré, ces deux objets étant de grandes pierres de forme oblongue. La forme de ces deux pierres n'est pas très éloignée de la forme du corps d'Obélix, plus large dans le bas que dans le haut. On peut aussi lire dans «Obélix» le mot «obèse.» Or, on remarque que le personnage grossit entre le premier épisode, Astérix le Gaulois, et le cinquième, Astérix et Cléopâtre, paru quatre ans plus tard. On retrouve enfin dans le nom Obélix le mot «obel», «signe employé dans les anciens manuscrits pour indiquer interpolations, fausses leçons, etc.»¹²

Constation intéressante, elle fait songer à la naïveté d'Obélix, à ses bêtises, à son manque d'esprit. Dans Astérix et Cléopâtre, par exemple, Astérix demande à Obélix de retrouver le sarcophage où Numérobis a été emprisonné. Astérix explique à Obélix qu'un sarcophage est «une grosse boîte très, très lourde»¹³; Obélix trouve une boîte, mais, signe de sa naïveté, il ne la trouve pas lourde du tout, en raison bien sûr de sa force surhumaine. Par la suite, lorsqu'il libère Numérobis des rubans qui le retiennent en le déroulant à toute vitesse, et que celui-ci dit qu'il a le vertige, Obélix dit, nouvel indice de sa naïveté, que c'est «sans doute à cause des privations.»¹⁴ Le nom Obélix peut enfin faire penser au verbe «obéir», à cause de

---

¹²Dictionnaire, 778.

¹³Cléopâtre, 34.

¹⁴Cléopâtre, 35.

l'allitération entre le verbe et le prénom. Nous savons bien qu'Obélix fait tout ce qu'on lui dit. Dans La Zizanie, Panoramix demande à Obélix et Astérix de retenir les Romains en attendant que la potion soit prête¹⁵. Obélix le fait sans hésiter. Un peu plus tard, le druide lui demande d'aller chercher du gui dans la forêt. Obélix de nouveau obéit même si ce n'est pas de bon gré: «On m'a dit que j'allais retenir les Romains et maintenant on m'envoie chercher des légumes.»¹⁶ Il agit comme un enfant qui n'aime pas trop qu'on lui dise quoi faire, mais qui le fait quand même, parce que c'est un personnage qui représente l'autorité qui le lui demande. Le nom d'Obélix supporte donc plusieurs connotations qui s'accumulent au fil des albums pour développer ce personnage presque simplet et au fond, très «humain.»

Le troisième personnage principal s'appelle Panoramix. Le dessin qui le représente correspond au stéréotype du vieux mage à la longue barbe blanche enveloppé dans sa longue tunique blanche. Le titre de «druide» pourrait être suffisant pour caractériser le personnage car, selon Stoll, ce terme signifie «le très voyant, le très-savant.»¹⁷ Mais le nom «Panoramix» souligne les vastes connaissances et les

---

¹⁵Zizanie, 39.

¹⁶Zizanie, 40.

¹⁷Stoll, 55.

pouvoirs du druide, puisque ce nom renvoie bien sûr à panorama ou panoramique. Le druide a donc des connaissances «panoramiques»; il connaît les potions secrètes qui gurantissent la résistance du village face aux Romains.

Mais une aventure d'Astérix ne compte pas que des héros gaulois. Comme dans les comédies de Molière, la présence d'antagonistes est nécessaire pour créer chaque fois le conflit qui lance l'aventure. Si l'antagoniste qui trouble «la paix qui règne dans le village des irréductibles gaulois»¹⁸ est toujours un personnage romain, il s'agit chaque fois d'un personnage différent.

C) Les Romains: nom et personnage

Du point de vue des rapports entre nomination et personnage, trois noms méritent d'être examinés dans La Zizanie: Stradivarius, Savancosinus, et Tullius Détritus. Stradivarius, un vieux sénateur romain, demande à César «d'assurer la paix romaine à l'intérieur de ses conquêtes.»¹⁹ Ce personnage n'a pas un rôle très important si ce n'est que c'est lui qui met en marche cette aventure, puisqu'il pousse César à trouver un moyen de faire

---

¹⁸Cléopâtre, 7. Il s'agit d'une phrase qui, légèrement modifiée, revient dans la plupart des épisodes.

¹⁹Zizanie, 5.

disparaître le village gaulois. Ce qui est humoristique c'est le rapport entre ce nom, homonyme des célèbres violons et la description faite par le narrateur qui qualifie sa voix de «bien modulée habituée à faire vibrer les foules.»²⁰ Le narrateur suggère ainsi qu'il faut bien écouter ce sénateur comme on doit écouter un violon réputé. Le personnage et le violon partagent d'autres caractéristiques: ils sont tous les deux très vieux et très rares. Ce personnage ne réapparaît pas dans cette aventure, mais ce nom constitue la toute première source d'humour de l'album.

Un deuxième personnage, secondaire lui aussi, de La Zizanie c'est Savancosinus. Pour comprendre ce nom, il suffit d'avoir une familiarité minimale avec les mathématiques. En effet, si la première partie de ce nom, «savant», est facile à comprendre, la seconde partie, le mot «cosinus», est une expression mathématique connue. La théorie des «sinus» et «cosinus» relève de la trigonométrie que l'on enseigne au niveau secondaire. On pourrait penser que Savancosinus est doué, qu'il est expert en maths. Mais ce n'est pas du tout le cas. Le nom fait l'ironie, car le personnage n'est en fait pas très intelligent. Savancosinus est un légionnaire romain assez gros, avec une petite tête, qui a l'air un peu bête. En forêt, pour lancer «la première

---

²⁰Zizanie, 5.

offensive de la guerre psychologique», il ne comprend rien du tout à la «fine psychologie» de la stratégie²¹. Son imbécillité est confirmée un peu plus tard, lorsqu'il assomme tous les légionnaires avec une matraque, pour essayer de leur expliquer ce qu'est que la guerre psychologique²². L'humour provient de la distance entre la signification du nom du personnage et ses actions. Pour en terminer avec ce nom, on notera qu'il s'agit peut-être d'un emprunt intertextuel à une bande dessinée datant du XIX^e siècle, celle de Christophe qui est un des premiers auteurs de B.D. en France, à créer une bande dessinée qui paraîsse en feuilletons hebdomadaires. Une de ses B.D., publiée entre 1893 et 1899, est intitulée Vie et Mésaventures du savant Cosinus²³.

Le dernier nom sur lequel nous nous attarderons est celui du personnage romain de La Zizanie: Tullius Détritrus. C'est lui qui sème, au départ du récit, la zizanie dans le village gaulois. Le mot «détritrus» signifie bien sûr le «résidu d'une substance décomposée. Débris, décombres.»²⁴ Le dessin qui représente ce personnage fait aussi penser à

---

²¹Zizanie, 24.

²²Zizanie, 26.

²³Francis Lacassin, Pour un neuvième art -- La bande dessinée (Paris: Union générale d'éditions, 10/18, 1971) 72.

²⁴Dictionnaire, 330.

un détritrus: le personnage est petit, avec une grosse tête et de long membres poilus; il va pieds nus et porte une tunique grise déchirée; il est à moitié chauve et sa barbe n'est pas rasée; il a un sourire malhonnête et une dent qui dépasse ses lèvres²⁵; il est répugnant et ne porte que trop bien son nom. Nous pouvons relier un autre terme à ce personnage: celui de «destruction.» Il ne détruit rien matériellement, mais il provoque les disputes qui finissent souvent en bagarre. Lorsque César réunit ses conseillers pour trouver une solution au problème gaulois, Tullis Détritrus ne fait que rentrer dans la pièce; sa seule présence provoque une dispute. Et avec une remarque bien placée, c'est la bagarre qui commence devant César: «Nobles seigneurs, du calme, je ne voudrais pas être la cause de cette dispute. Si, dans le temps, vous avez profité de la naïveté de César ...»²⁶. En fait, partout où il va, il incite le désaccord: entre les collaborateurs de César²⁷, entre les lions qui se dévorent entre eux lorsqu'il est condamné au cirque²⁸, entre les marins qui l'emmènent en Gaule²⁹. Si le nom choisi n'exige pas de grandes connaissances, il souligne le caractère de ce personnage.

---

²⁵Zizanie, 7-9.

²⁶Zizanie, 8.

²⁷Zizanie, 8.

²⁸Zizanie, 6.

²⁹Zizanie, 9.

D) Bretons et Egyptiens: nom et personnage

Dans Astérix chez les Bretons, un nom suppose que le lecteur a des connaissances minimales de l'anglais. Le chef du village breton qui résiste à l'invasion romaine s'appelle «Zebigbos.» Le rôle de ce personnage n'est pas très important et celui-ci est donc peu caractérisé. Mais le nom contribue à l'humour, car on peut le considérer comme un trait d'ironie. Ce nom qui signifie «le grand patron», constitue d'abord une moquerie sur la façon que les Français parlent anglais. Les francophones déforment souvent le «th» anglais, difficile à prononcer, en un «z» maladroit. Pour apprécier l'ironie, il est nécessaire que le lecteur sache lire ce mot afin d'y dénicher l'expression anglaise, qu'il sache ce qu'elle veut dire et qu'il comprenne comment l'expression anglaise a été déformée. Une fois comprise, cette expression fera certainement sourire.

Un des personnages bretons qui joue un rôle important dans cet album s'appelle Jolitorax. Jolitorax est un cousin d'Astérix; il traverse la Manche en ramant, tout seul, dans «un frêle esquif.»³⁰ Le narrateur explique que Jolitorax est un excellent rameur, parce qu'il vient de la «tribu des Cambridges.» S'il était un bon rameur, on pourrait s'attendre à ce qu'il soit très musclé, surtout dans le haut

---

³⁰Bretons, 7.

du corps, ce qui confirmerait le nom du personnage, «Jolitorax.» Le dessin qui représente le personnage, toutefois, est ironique, parce que Jolitorax est très maigre, surtout à la poitrine.

Numérobis est celui qui, dans Astérix et Cléopâtre, demande à Panoramix de l'aide pour la construction d'un palais à Alexandrie. Ce nom contient bien sûr le mot «numéro» et suggère un lien entre le personnage et les chiffres. Le personnage est architecte, profession qui suppose évidemment des connaissances solides dans le domaine des mathématiques. Mais ironiquement, Numérobis a souvent des problèmes à calculer. On le constate à sa maison³¹, avec ses colonnes, sa porte et ses fenêtres inégales. Dans ce nom, il y a aussi la particule «bis» qui a plusieurs sens possibles. «Bis» peut renvoyer au préfixe «à sens péjoratif signifiant mal, de travers.»³² Or, nous avons vu que les constructions de Numérobis étaient mal faites; tout au long du récit abondent ainsi les remarques à propos de ses calculs erronés et de ses travaux mal faits. Mais il y a plus; le nom en tant que tel est contraire aux règles de la grammaire, puisque «bis» est un préfixe et non un suffixe. Le mot «bis» enfin a une autre signification, celle

---

³¹Cléopâtre, 12.

³²Dictionnaire, 127.

indiquant «une seconde fois.»³³ Or, au cours de l'épisode, on voit souvent Numérobis recommencer ce qu'il fait, soit à cause des actes de sabotage de son rival, Amonbofis, soit à cause de César, qui envoie ses légionnaires pour «ralentir» la construction du palais en le détruisant³⁴.

Enfin, le nom d'un autre personnage relativement mineur dans Astérix et Cléopâtre vaut la peine d'être mentionné: Ginfis. Ginfis est envoyé par César pour espionner le chantier pour voir comment se déroule la construction du palais. Ginfis se fait engager comme «manoeuvre léger.»³⁵ On lui donne de la potion magique, mais lorsqu'il va tout raconter à César, l'empereur incrédule se demande si Ginfis «n'a pas bu autre chose que de la potion.» Peut-être a-t-il bu un peu trop de *gin fizz*?

Les noms de personnages sont, pour la plupart, des noms invraisemblables. Ce procédé peut contribuer au comique de deux façons: le nom est confirmé par le dessin et les actions du personnage ou il est ironique par rapport aux dessins et aux actions. Passons aux noms de lieux qui sont, presque tous, des noms qui ont une valeur référentielle extratextuelle.

---

³³Petit Robert 1, 186.

³⁴Cléopâtre, 39.

³⁵Cléopâtre, 36.

E) Noms de lieux

Les noms propres désignent aussi des lieux et on constate d'abord que ces noms ne sont pas aussi invraisemblables que ceux des personnages, et que souvent, ils désignent des lieux non-fictifs. Parfois, ils sont transformés pour être intégrés au style du récit, ou bien, le nom ancien du lieu est utilisé, afin de créer un «effet de réel», renvoyant à l'époque à laquelle les Aventures d'Astérix se déroulent. Ainsi plusieurs détails sont-ils authentiques alors que d'autres sont fictifs.

Dans les quatre albums étudiés, nous n'avons relevé, comme noms de lieux fictifs que les noms des camps romains: Babaorum, Laudanum, Petibonum, Aquarium. A nouveau, la terminaison en «um» renvoie au latin, cette fois, à la finale des noms communs neutres qui désignent dans cette langue les choses et les lieux. Ces noms contribuent à l'humour en renvoyant à des mots qui ont très peu de rapport avec des camps romains: un baba au rhum, du laudanum, un petit bonhomme et un aquarium. Ces noms sont tellement invraisemblables qu'ils soulignent la fictionalité de ces noms et de ces camps.

Le petit village gaulois n'a pas de nom du tout. Si le

village avait été identifié par un nom clairement fictif, il serait illogique de se demander si ce village a réellement existé. Le choix d'un nom référentiel aurait été d'autre part difficile, car il aurait fallu que ce nom soit vraisemblable. L'absence de nom rend le village anonyme, ce qui conserve la possibilité qu'il ait existé à un moment donné.

Comme plusieurs autres albums, Astérix chez les Bretons contient plusieurs références à des lieux géographiques non-fictifs. La première image de cet épisode est une carte de la Grande Bretagne et du nord de la France tels qu'on connaît ces lieux aujourd'hui, mais les noms inscrits sur cette carte sont les noms anciens de ces lieux: la Bretagne, Londinium, la Gaule, Portus Itus et le Mare Britannicum³⁶. La région désignée par le mot «Bretagne» est en fait l'Angleterre d'aujourd'hui; «Londinium» désigne Londres; la «Gaule» correspond à la France; selon le narrateur, «Portus Itus» renvoie à Boulogne; «Mare Britannicum» à la Manche. Une deuxième carte³⁷ qui ressemble beaucoup à la première indique l'emplacement de la «Calédonie», c'est-à-dire l'Ecosse actuelle; l'«Hibernie» correspond à l'Irlande. Au cas où le lecteur ne comprendrait pas que «Londinium» est en fait Londres, le

---

³⁶Bretons, 5.

³⁷Bretons, 6.

narrateur ajoute une petite note au bas d'une case, mais seulement après le premier quart de l'aventure³⁸. Vers la fin de l'épisode, il traduit le terme «Calédonien» par Ecossais³⁹. Il nous semble qu'en ne donnant pas ces traductions dès le début, les auteurs présument que les lecteurs connaissent ces lieux, et ils se moquent de ceux qui dépendraient d'une traduction *ad hoc*.

Autre nom de lieu, Cambridge, ce nom dans Astérix chez les Bretons n'est pas transformé, mais contrairement à l'affirmation du narrateur, on ne connaît pas vraiment de «tribu» de Cambridge au sens propre. Cambridge, ville d'Angleterre fondée au XII^e siècle, est connue pour son université prestigieuse, aussi bien que pour l'excellente réputation de ses équipes d'avirons. Pour le lecteur qui connaît cette réputation, la remarque du narrateur est humoristique: «Jolitorax a été élevé dans la tribu des Cambridges qui sont, avant tout, d'excellents rameurs.»⁴⁰ Cette information ironique est confirmée par la traversée de la Manche de Jolitorax dans un frêle esquif.

La Londinium Tour, où Obélix et Relax sont emprisonnés, est une prison qui a bel et bien existé, mais qui n'était

---

³⁸Bretons, 16.

³⁹Bretons, 35.

⁴⁰Bretons, 7.

pas encore construite à l'époque de Jules César. La Tour de Londres a été construite dans les années 1066, et demeure aujourd'hui une attraction touristique qui symbolise Londres. La représentation de la Tour de Londres dans Astérix crée un effet de réel et confirme que l'épisode se déroule à Londres. Toutefois, le dessin qui représente la Tour de Londres⁴¹ ne ressemble pas beaucoup à la tour d'aujourd'hui; le dessin fait sinistre et médiéval. La représentation de la Tour de Londres dans un dessin qui ne lui ressemble pas suggère qu'elle n'existait pas à cette époque. L'effet de réel premier se trouve mis en cause.

Dans Astérix et Cléopâtre, les remarques des personnages gaulois et égyptiens à propos de la ville d'Alexandrie supposent des connaissances historiques assez larges. En arrivant à Alexandrie, Astérix demande à Numérobis quelle est «cette lueur à l'horizon.»⁴² «C'est la tour de l'île de Pharos dont le feu guide les navires», lui explique Numérobis. Panoramix ajoute qu'il s'agit d'une des merveilles du monde. Si en 50 avant Jésus-Christ, à l'époque du voyage des héros, le phare existait, il a été détruit au XIV^e siècle par un tremblement de terre. Panoramix avec ses connaissances «panoramiques» sert d'instructeur.

---

⁴¹Bretons, 29.

⁴²Cléopâtre, 10.

Mais les renseignements de Panoramix, sont-ils destinés à Obélix, ou aux lecteurs aussi? Ces renseignements qui renvoient à une certaine référence, comment s'intègrent-ils à un récit fictif? Un des renseignements de Panoramix est vrai: ce phare est bien «une des merveilles du monde.»⁴³ Mais faut-il en déduire que tous les autres commentaires de Panoramix dans la série sont référentiels?

Si l'on peut se poser des questions sur la fiction et la non-fiction dans le roman, nous pouvons en faire autant pour la bande dessinée. La série des Aventures d'Astérix, à premier abord, ne paraît pas être autre chose qu'une fiction, avec ces noms de personnages loufoques et ces potions magiques. Il y a toutefois des éléments qui sont référentiels, tels certains lieux et certains faits historiques.

En réalité, on retrouve dans les Aventures d'Astérix des noms de lieux dans les Aventure d'Astérix qui sont référentiels, mais cela n'entraîne pas qu'il faille lire cette B.D. comme un livre d'histoire, car des «faits réels» côtoient la fiction. La Tour de Londres est un lieu réel, mais n'existait pas en 50 avant Jésus-Christ. Il y a aussi des lieux non-référentiels, comme les camps romains. Ce mélange d'éléments fictifs et non fictifs au sein de la B.D.

---

⁴³Cléopâtre, 10.

crée l'humour. L'exemple des rameurs de Cambridge est typique. On ne s'attend pas à envisager la réputation, au XX^e siècle, d'une université alors que le récit se déroule 50 ans avant Jésus Christ.

Les noms de personnages fonctionnent différemment des noms de lieux. Les noms propres de personnages, formés à partir de noms communs, demandent à être interprétés en raison de la richesse de leurs connotations. Pour déchiffrer les noms de personnages, le lecteur doit faire appel à ses propres connaissances qui le pousseront vers les multiples connotations de ces noms. Les noms dans Astérix nous renseignent sur les personnages en question mais tantôt le nom, le dessin et les action concordent, tantôt, ils s'opposent. Ces deux procédés contribuent au comique de cette B.D.

Comme les personnages gaulois reviennent dans chaque épisode, le lecteur qui les retrouve au fil des albums, associe au nom de chaque personnage tout ce qui se rattache au personnage et au nom. Le «pouvoir d'exploration», terme que nous empruntons à Barthes⁴⁴, suggère que l'on additionne pour un personnage toutes les connaissances acquises antérieurement. Si l'on rencontre un personnage

---

⁴⁴Roland Barthes, «Proust et les noms,» Les Critiques de notre temps et Proust. (Paris: Garnier, 1971) 166.

plusieurs fois, on se souvient de traits connus et on ajoute de nouvelles connaissances à celles que l'on a déjà.

Obélix, par exemple, est tombé dans la potion magique lorsqu'il était petit et après avoir lu un album, on sait, dans les albums lus par la suite, pourquoi Panoramix ne lui donne pas de potion. Pour que cela soit possible, il est essentiel que le nom ne renvoie qu'à un seul personnage. Dans l'univers de cette B.D., il n'y a qu'un personnage qui répond au nom de «Obélix.»

Nous pourrions ajouter que le lecteur qui profite de cette lecture est un adulte, ou tout au moins un lycéen, car un enfant n'a pas, en principe, le bagage que requiert une lecture active de cette B.D. Un enfant n'a pas les connaissances nécessaires à ce type de lecture pour ce qui est de l'anglais, des préfixes écossais et irlandais, des suffixes gaulois, romains ou égyptiens entre autres. Il n'a pas encore un vocabulaire assez vaste pour repérer les jeux de mots et ne pourra assurément pas saisir les allusions au monde de l'adulte. Un enfant ne disposera pas d'assez de connaissances historiques, pour comprendre l'humour lié aux événements, aux lieux, aux personnages que l'on observe dans les noms de lieux. L'emploi ironique du terme «gin fizz» pour désigner un personnage n'échappera pas à un adulte, alors qu'il risque d'être ignoré d'un plus jeune.

Chapitre deuxième -- Les ballons

La manière dont le texte est disposé dans les bandes dessinées n'est pas conventionnelle; le texte est inscrit à l'intérieur de «ballons.» Or, comme l'indique Fresnault-Deruelle,

la disposition typographique d'un poème nous renseigne immédiatement sur la nature du passage que nous avons sous les yeux: de même le ballon s'impose comme un signal préliminaire [de la bande dessinée]¹.

Ce signal indique au lecteur qu'il se trouve devant un texte particulier, correspondant à un mode de lecture spécifique qui suppose un décodage de texte et d'images. Le ballon crée une sorte de lien entre le texte et l'image, puisque le texte s'insère dans le ballon et que le ballon lui-même est intégré à la case. Comme nous allons le voir, le ballon permet par ailleurs de décoder texte et image. Le code des ballons indique au lecteur ce qu'il doit lire et comment lire ce texte. Fresnault-Deruelle écrit au sujet des ballons qu'«ils possèdent leur propres éléments de description; en d'autres termes, ils s'affichent comme langage et méta-langage.»²

---

¹Pierre Fresnault-Deruelle, "Le verbal dans les bandes dessinées," Communications 15 (1970): 146. (Cf. U. Eco, Apocalittici et integrati. Milano: Bompiani, 1964.)

²Fresnault-Deruelle, 146.

Dans la série des Aventures d'Astérix, les ballons correspondent aussi à un langage, à un code spécifique. Dans cette B.D., ce code apparaît en outre comme nettement plus développé que celui d'autres B.D., et ceci particulièrement en raison de la variété des éléments codés auxquels Goscinny et Uderzo recourent.

Nous allons montrer que, dans cette perspective, les formes et les contenus des ballons correspondent à des messages différents, et que l'on peut classer les ballons en trois catégories: les ballons «sonores», les ballons «silencieux» et les ballons «absents.» Nous allons les examiner successivement afin de tenter de préciser le fonctionnement de ce code essentiel.

A) Ballons «sonores»

(i) La voix

Dans une B.D., le texte est presque entièrement présenté sous forme de discours direct. Pour l'essentiel, le texte est constitué de dialogues qui sont rapportés dans les ballons, et cela directement, sans qu'un narrateur n'intervienne, contrairement à ce qui se produit dans le roman traditionnel. Par rapport au roman, on pourrait qualifier les interventions du narrateur dans la B.D. comme

étant à «focalisation interne»³ selon le terme de Genette, parce que le narrateur n'ajoute que quelques explications; essentiellement, le récit est raconté à travers les images⁴ et les répliques des personnages. Dans les pages qui suivent, tous les ballons où figurent des répliques directement rapportées seront considérés comme des ballons «sonores.» Avant de les examiner plus en détails, nous rappellerons comment les messages sont véhiculés à travers les ballons en général.

En principe, on trouve un énoncé par ballon: cet énoncé correspond chaque fois à la réplique d'un personnage. Lorsqu'il y a plusieurs ballons dans une case, ce qui est souvent le cas, ils sont placés dans un certain ordre et le lecteur peut suivre «logiquement» le dialogue. En français, comme dans plusieurs autres langues, on lit de gauche à droite et de haut en bas. Cette règle est, bien sûr, suivie dans cette B.D. Dans une case donnée, la première réplique se trouve donc dans un ballon qui est placé dans la partie supérieure gauche de la case⁵. De façon générale, une case contient un ballon par réplique par personnage. Il en va ainsi, typiquement de la quatrième case de la troisième

---

³Gérard Genette. Figures III. (Paris: Seuil, 1972) 206.

⁴Nous reprendrons la question du narrateur un peu plus loin, sous la rubrique des ballons «silencieux.»

⁵Pierre Masson. Lire la bande dessinée. (Lyon: Presse universitaires de Lyon, 1985) 29.

bande de la page 13 d'Astérix le Gaulois. Cette case compte trois ballons, correspondant chacun à une réplique d'un des trois personnages dessinés, Astérix, Obélix et Caliguliminix, dans ce cas⁶. La première réplique se trouve à l'extrême gauche de la case, la deuxième au centre et la dernière se trouve à l'extrême droite.

Généralement, le lecteur voit clairement qui parle, car le ballon «sonore» est muni d'un petit crochet, c'est-à-dire d'un appendice⁷ qui désigne le personnage d'où provient l'énoncé. L'appendice agit comme «intermédiaire entre le texte et l'image.»⁸ Dans plusieurs cas, on ne voit pas qui parle, mais on peut le savoir grâce à des «indices» sûrs. Pierre Masson appelle ces indices des «points de repères sonores» qui permettent de détecter «la présence de personnages qui sont invisibles.»⁹

Dans Astérix et Cléopâtre, par exemple, Jules César continue à «parler» alors qu'il quitte le salon de Cléopâtre¹⁰. L'image représente un coin de couloir de même

---

⁶Gaulois, 13, case C4. Pour identifier les cases, nous avons identifié les bandes (verticales) par des lettres, A, B, C, D; les cases (horizontales) de ces bandes sont numérotées.

⁷Fresnault-Deruelle, 149.

⁸Fresnault-Deruelle, 149.

⁹Masson, 29.

¹⁰Cléopâtre, 5, case D3.

qu'une partie de la toge et du pied de César. Toge et pied fonctionnent à titre d'«indices» et permettent de savoir de façon sûre où César se trouve; l'appendice pointe d'ailleurs vers l'extrémité gauche de la case, là où le lecteur peut s'imaginer la tête de César. L'appendice suggère donc clairement que l'énoncé provient de César qui quitte la pièce. Bien que César soit presque invisible, ce qu'il dit apparaît au lecteur comme la continuation de ce qu'il disait dans la case précédente. Nous pourrions comparer ce procédé à un changement de scène au théâtre, lorsque le spectateur entend les dernières paroles d'un personnage qui quitte la scène.

Par son appendice, le ballon indique le personnage qui parle. Le ballon peut aussi indiquer comment ce personnage parle. Les ballons peuvent suggérer un volume de voix, un ton ainsi qu'un accent.

La plupart des ballons simulent une conversation normale. Les répliques sont imprimées en caractères noirs qui ne sont dans ce cas ni particulièrement larges, ni spécialement petits. Les exemples en sont nombreux et nous citerons une réplique typique entre Astérix et Panoramix¹¹: les deux personnages sont dessinés dans une seule case; le druide est en train de préparer de la potion magique;

---

¹¹Gaulois, 8, case B1.

Astérix lui demande la recette de sa potion, mais le druide lui répond qu'il ne peut la lui divulguer. Les ballons de cette case sont de format assez typique. Ils ont entre trois et quatre centimètres de largeur. La typographie est également typique: lettres noires, toutes en majuscules, et d'une épaisseur ressemblant à celle d'un stylo moyen. La conversation se tient à un volume normal.

D'autres énoncés ne suivent cependant pas ce principe. On peut supposer pour plusieurs énoncés qu'ils sont dits d'une voix au volume élevé. Les caractères sont alors plus grands et plus gras que la norme. Par exemple, dans le premier album, lorsqu'Astérix appelle le druide qui est invisible parce qu'il est caché dans un arbre, il est clair que cet appel n'est pas prononcé au volume normal d'une conversation¹². On constate une différence nette dans la forme et le contenu du ballon. Ce ballon n'est pas plus large que les autres, mais il est un peu plus long -- un peu plus de deux centimètres --, les autres ballons de cette page mesurant environ un centimètre ou un centimètre et demi. Les lettres sont aussi nettement plus grandes et plus épaisses. Les paroles d'Astérix sont en outre suivies de trois points d'exclamation. Tous ces signes suggèrent que le volume de la voix n'est pas celui de l'exemple précédent; Astérix crie pour appeler le druide caché au sommet de l'arbre.

---

¹²Gaulois, 7, case C1.

Nous avons montré que de grandes lettres épaisses peuvent indiquer un volume élevé. Le contraire est également vrai; lorsque les lettres sont très petites, c'est que le volume de la voix est faible, et que ce qui se dit ne doit pas être «entendu» par tous les personnages. Dans Astérix chez les Bretons¹³, Astérix essaie de calmer un Obélix ivre pour ne pas attirer l'attention de la patrouille romaine qui passe à côté d'eux. Le ballon qui correspond aux paroles d'Astérix est d'un format régulier, mais les caractères en sont minuscules. L'espace blanc qui est laissé par l'absence de lettres dans le ballon donne l'impression que ce ballon est vide. Les paroles d'Astérix, «Du calme Obélix!», doivent être «entendues» par Obélix et, bien sûr, «lues» par le lecteur, mais ignorées des légionnaires romains; les Gaulois pourraient avoir des ennuis s'il n'en était pas ainsi.

Si la typographie sert à représenter le volume de la voix, d'autres indications servent à simuler le ton de la voix. En principe, les ballons ont un contour noir, délimité par une ligne assez régulière; ils sont de forme plutôt arrondie. Mais certains ballons font exception. Par exemple, les ballons dont le contour est en zigzag indiquent une émotion dans la voix. Il y a dans Astérix et

---

¹³Bretons, 27, case A1.

Cléopâtre¹⁴, un exemple de ce phénomène, à savoir, lorsque Obélix et Astérix se présentent chez Amonbofis qui croyait que les deux Gaulois avaient été jetés aux crocodiles. Le ballon a une dimension moyenne, mais le contour en zigzag suggère la stupéfaction dans la voix d'Amonbofis.

Le ton de la voix peut être suggéré par la forme du ballon, mais il peut l'être aussi par l'appendice. D'habitude, l'appendice à la forme d'une pointe qui indique qui parle. Mais parfois, l'appendice prend la forme d'un zigzag pour indiquer un ton de voix méchant et autoritaire. Le zigzag rappelle la foudre associée à Zeus, le dieu grec qui, selon le mythe, recourt bien sûr au tonnerre pour exprimer sa colère et son autorité¹⁵. Dans Astérix et Cléopâtre, Cléopâtre «imite» donc Zeus, lorsqu'elle parle à Numérobis¹⁶. Le recours à un appendice long en forme de zigzag suggère que le ton de la voix de Cléopâtre est autoritaire, presque méchant.

Certains ballons ont plus d'un appendice et ce type de ballon est assez commun dans la B.D. C'est ce qui se produit pour la case où Astérix et Obélix s'engagent à aller

---

¹⁴Cléopâtre, 33, case D1.

¹⁵Peter Clayton. Great Figures of Mythology. (London: Bison Books, 1990) 191.

¹⁶Cléopâtre, 6.

en Egypte avec Panoramix¹⁷. Dans cette case, le ballon a deux appendices ce qui indique que les deux personnages parlent en même temps. Nous pouvons y voir un signe de leur complicité et de leur enthousiasme pour une nouvelle aventure. Mais ce procédé indique surtout que deux personnages parlent en même temps. La technique est propre à la bande dessinée; il est impossible de représenter ce type de situation dans un roman sans l'intervention du narrateur.

Certains signes iconiques peuvent aussi indiquer un ton de voix. Les petites fleurs qui entourent les mots d'un ballon, entre autres, suggèrent un ton sarcastique. C'est ce qui se produit dans La Zizanie¹⁸, par exemple, quand le centurion Aérobus s'adresse au légionnaire qui l'accompagne en ces mots: «Tu n'as pas compris mes ordres?» Si, au premier abord, les fleurs roses, jaunes et oranges peuvent donner l'impression que le centurion est patient, gentil, compréhensif envers son subordonné, les fleurs évoquent un ton ironique, car dans la case suivante, où le centurion est furieux contre le légionnaire, on sait que le ton de la voix du centurion n'était pas mielleux, mais sarcastique.

A côté des petites fleurs, un certain nombre de signes

---

¹⁷Cléopâtre, 7, case D2.

¹⁸Zizanie, 36, case D1.

iconiques s'observent dans la série des Aventures d'Astérix, comme dans la majorité des bandes dessinées. Ces petits dessins, tête de mort, éclairs, étoiles, etc., représentent d'habitude des insultes ou des jurons censurés en même temps qu'ils suggèrent un ton de voix.

Comme exemple, nous pouvons citer le passage où Amonbofis tombe dans les escaliers de la maison de Numérobis¹⁹ Amonbofis quitte la demeure de son rival en le maudissant. Une sorte de chauve-souris ainsi que des têtes de morts et une spirale figurent dans le ballon. Il est impossible de savoir exactement quelles paroles Amonbofis prononce, mais elles sont sans aucun doute grossières. En vertu de la loi française sur les publications destinées à la jeunesse²⁰, ces paroles ne pouvaient être publiées, mais cette autocensure crée un effet humoristique et généralement, le lecteur a le plaisir de suppléer ce qui est sous-entendu.

Un dernier élément qui suggère un ton de voix, c'est la couleur des ballons. La plupart des ballons ont un fond blanc. Mais quelques ballons sont colorés, et cette couleur suggère parfois un ton de voix. Un des exemples les plus

---

¹⁹Cléopâtre, 13, case C4. (Voir illustration B, p. 135.)

²⁰Loi n° 49956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la Jeunesse. (Verso de la page titre de la plupart des albums d'Astérix.)

intéressants est celui de La Zizanie²¹. Dans cet épisode, les ballons sonores sont soit blancs, soit verts. Dans les autres albums, il y a bien des ballons en couleur, mais cet album est le seul, à notre connaissance, qui présente une telle prédominance d'une seule couleur dans les ballons: 91 ballons verts pour 15 pages de l'album. Dès que Tullius Détritus entre dans une pièce, les autres personnages commencent à se disputer; les conseillers de Jules César²², les gardes²³, les marins²⁴, les pirates²⁵, etc. Tous les personnages «parlent» ainsi par ballons verts «interposés» lorsqu'ils sont en présence de Tullius Détritus, le semeur de zizanie. La prédominance du vert suggère le ton accusateur, méchant, vil, haineux de personnages qui se disputent. Même les Gaulois sont amenés à «parler en vert» à cause de Tullius Détritus. Pour Toussaint, l'importance de la couleur de ces ballons s'explique ainsi:

La «parole» destructrice et perfide du traître se répand parmi son entourage pour y semer désordre et haine, or cette «parole», très marquée sémantiquement et connotativement (le poison se répand), est enfermée dans un phylactère qui, peu à peu, verdit jusqu'à ce qu'éclate la discorde totale (la zizanie). Ainsi, le signe (couleur verte) devient symbole

---

²¹Voir illustration F, p. 139.

²²Zizanie, 8.

²³Zizanie, 7.

²⁴Zizanie, 9.

²⁵Zizanie, 11.

(zizanie).²⁶

L'intensité de la couleur verte des ballons est donc relative à l'intensité des émotions des personnages. On le constate à l'occasion de la dispute entre Astérix et Obélix²⁷. Les paroles d'Obélix en colère alors qu'il quitte la maison d'Astérix, se lisent dans un ballon coloré d'un vert foncé. Mais dans les trois cases qui suivent, Obélix est de moins en moins en colère contre Astérix. Les ballons sont alors de moins en moins verts, jusqu'au moment où ils deviennent blancs, signe du calme d'Obélix et de la réconciliation entre Obélix et Astérix.

Enfin, certains éléments des ballons peuvent indiquer un accent. Dans le cas du pirate noir, qui revient dans toute la série des Aventures d'Astérix, quelques consonnes sont absentes du texte correspondant aux paroles qu'il prononce. Le «r» est la consonne qui manque le plus fréquemment: «Eno'mément de 'omains! La me' est couve'te de 'omains!»²⁸ C'est là un exemple parmi d'autres. En lisant les énoncés de ce personnage, on peut presque l'«entendre» parler français avec un accent africain.

---

²⁶Bernard Toussaint, «Idéographie et bande dessinée» Communications 24 (1976): 90.

²⁷Zizanie, 17-18.

²⁸Bretons, 5.

Parallèlement au pirate noir qui parle le français avec un accent, Obélix parle aussi la langue de l'ancienne Egypte avec un accent. Comme cette «langue» est représentée sous formes d'hiéroglyphes, les paroles d'Obélix prennent aussi la forme des hiéroglyphes. Mais, par rapport aux «beaux» caractères hiéroglyphiques qui correspondent aux paroles d'un scribe égyptien qui parle bien, les hiéroglyphes qui représentent les paroles d'Obélix sont «mal» dessinés²⁹. Les traits du dessin sont ceux tracés par une main qui hésiterait; bouche de travers, représentation caricaturale et enfantine de l'homme dessiné. Ce caractère hiéroglyphique indique qu'Obélix n'a pas un bon accent, lorsqu'il parle la langue de l'ancienne Egypte. L'emploi des hiéroglyphes pose d'ailleurs la question de la représentation écrite d'une langue. Ceci nous amène à la représentation des différentes langues dans la série d'Astérix, un aspect central de cette B.D.

(ii) Les langues

Nous avons vu que les ballons «sonores» sont liés à des phénomènes qui relèvent de la voix: le volume, le ton, l'accent. Les ballons peuvent aussi évoquer une langue

---

²⁹Voir illustration C, p. 136.

étrangère par divers procédés: des signes iconiques, une typographie, une grammaire irrégulière, etc.

L'exemple le plus intéressant se trouve dans Astérix et Cléopâtre, où la langue des Egyptiens est, comme nous l'avons vu, représentée par des caractères hiéroglyphiques. Bien que les icônes des ballons ne soient pas des caractères hiéroglyphiques authentiques, ces icônes rappellent toutefois les hiéroglyphes de l'ancienne Egypte qui ont été en usage jusqu'au troisième siècle après Jésus Christ. Or, si les signes iconiques qui imitent les hiéroglyphes rappellent la langue égyptienne, ces signes sont déchiffrables selon un code qu'un lecteur français peut interpréter. Toussaint l'explique ainsi:

Dans cette série, les hiéroglyphes égyptiens caricaturés deviennent des idéogrammes-rébus dont le référent est puisé dans le vocabulaire français moderne.³⁰

Les caractères hiéroglyphiques symbolisent donc des idées que l'on peut interpréter. Lorsque les ouvriers, par exemple, sont chargés de débarquer des pierres dans le Nil, ils ne comprennent pas bien les ordres du chef et le trouvent même un peu fou. Deux ouvriers invisibles «discutent» des ordres du chef. Dans un premier ballon, un homme lève les épaules et tourne ses paumes vers le haut:

---

³⁰Toussaint, 90.

on peut y lire aisément la réaction de l'ouvrier qui ne comprend pas les ordres du chef. Le deuxième ballon, qui correspond à la réplique du second ouvrier, illustre un homme qui pointe son doigt vers sa tête; on peut y voir aisément le symbole traditionnel de la folie³¹, celle du chef. Le narrateur ajoute une «traduction» au bas de la case même si ces symboles sont déchiffrables.

Si des signes iconiques représentent l'ancien égyptien, le choix d'une typographie peut parallèlement suggérer une «autre» langue. Dans Astérix et les Goths³², les paroles des Goths sont du français, mais ce français est transcrit en caractères gothiques. L'emploi de l'écriture gothique suggère que les Goths parlent une autre langue, le «gothique.» Mais comme le texte est écrit en français, le lecteur n'a aucun problème de compréhension. Il n'en va pas de même pour les personnages gaulois qui ne comprennent pas cette langue qui leur est étrangère. Le lecteur se trouve en position de supériorité et peut rire des personnages, ce qui contribue au comique. Astérix rend explicite le fait que l'écriture romaine et l'écriture gothique représentent deux langues distinctes lorsqu'il dit: «Je ne comprends pas le gothique, mais je crois qu'il demande qui nous sommes

---

³¹Cléopâtre, 18, case C2.

³²Goscinnny. Astérix et les Goths. (Paris: Dargaud, 1963).

...»³³

Un autre exemple de ce jeu sur les langues s'observe dans Astérix chez les Belges conformément à la «réalité.» La langue des Belges dans cet album est du français, mais un français qui présente quelques variations sur le plan du vocabulaire et de quelques expressions typiques. Comme il se doit, les distinctions entre la langue des Gaulois et la langue des Belges sont moins nettes que dans les cas des Goths ou des Egyptiens. Par rapport au français standard, la «grammaire» des Belges varie donc un peu. Un exemple en est l'usage des pronoms de la deuxième personne du singulier et du pluriel qui n'est pas constant. Les personnage «belges» emploient parfois le «vous» et le «tu» dans la même phrase pour s'adresser à un seul et même personnage. Citons une des répliques du chef belge: «Ah oué, par ici vous risquez d'en rencontrer, tu sais ...»³⁴ Les personnages belges ont aussi un vocabulaire légèrement différent de celui des Gaulois. Par exemple, ils se servent du mot «dîner» pour «déjeuner.»³⁵ Encore une fois, cette «langue» ne présente aucun problème de compréhension pour le lecteur puisque c'est du français. Pour les personnages gaulois,

---

³³Astérix et les Goths, 25.

³⁴Goscinny. Astérix chez les Belges. (Paris: Dargaud, 1979) 14.

³⁵Astérix chez les Belges, 19.

c'est une autre langue qu'ils ne comprennent pas. Obélix remarque: «Si nous parlions la même langue, nous pourrions nous croire chez nous!»³⁶ On sait bien qu'il y a en fait peu de différences entre le français des Belges et le français des Français. Dans cet album, ces différences sont exagérées et créent un effet comique.

Dans Astérix chez les Bretons, la langue des Bretons se fait «entendre» en raison d'une syntaxe irrégulière et des expressions traduites littéralement de l'anglais. La «langue» des Bretons imite donc les constructions anglaises, mais c'est encore une fois du français. Dans plusieurs énoncés, les adjectifs et les noms sont inversés comme dans cet exemple: «Il nous faut de la magique potion pour combattre les romaines armées.»³⁷ Les expressions attribuées aux Bretons sont formées à partir d'expressions anglaises traduites, mais cette traduction est, notons-le, littérale. Ce procédé crée le comique. Lorsque Astérix présente Obélix à Jolitorax, ce dernier lui dit «secouons-nous les mains.» Obélix interprète littéralement l'expression et secoue Jolitorax. L'expression «se serrer la main», se traduit en anglais par les mots «to shake hands» mais le mot «shake» veut dire littéralement «secouer.» La traduction de l'expression est littérale, le

---

³⁶Astérix chez les Belges, 20.

³⁷Bretons, 9, case A1.

verbe est traduit hors-contexte. A nouveau, cette «langue» n'est pas une véritable «langue étrangère», et les personnages gaulois, comme le lecteur, comprennent sans difficulté. Cette technique permet donc d'évoquer une «autre» langue tout en maintenant la communication entre le texte et le lecteur.

Nous avons vu que plusieurs procédés sont donc mis en place et contribue à la création d'un effet de vocalité, de théâtralité. La dimension des lettres et l'épaisseur des caractères indiquent le volume des voix. Un ton autoritaire ou colérique est suggéré par la forme de l'appendice. La couleur ou de petits dessins évoquent d'autres tons de voix. L'accent peut être perceptible. Signes iconographiques, typographie, vocabulaire et grammaire évoquent des langues étrangères. Tous ces éléments s'organisent pour créer un code de lecture des ballons «sonores.»

Passons maintenant à un autre type de ballon, le ballon silencieux, ainsi nommé parce que le message n'est pas la reproduction d'un son ou d'une parole.

B) Ballons «silencieux»

Les ballons silencieux véhiculent trois types de messages: intervention du narrateur, pensée et émotion de

personnage. Ces messages ne sont pas «destinés» aux autres personnages, mais uniquement au lecteur.

(1) Les interventions du narrateur

Les ballons qui véhiculent les interventions du narrateur ne ressemblent pas aux autres ballons. Comme on peut s'y attendre, ces ballons ne comportent pas d'appendice indiquant le personnage qui parle. Le texte du narrateur se trouve dans un cadre rectangulaire, situé dans un des coins de la case, souvent, le coin supérieur gauche de celle-ci. Ces ballons sont habituellement jaunes. Parfois, ils sont d'un jaune foncé qui tire sur l'orange; rarement sont-ils blancs. Le choix de cette couleur particulière ne semble pas avoir de valeur autre qu'esthétique, mais le fait qu'ils soient colorés les distingue nettement des ballons «sonores.»

Sur le plan du contenu, les ballons silencieux donnent au lecteur des renseignements que les personnages ne pourraient «communiquer eux-mêmes» au lecteur. Ces renseignements sont de nature explicative et le narrateur, en principe, ne passe pas de jugement sur les personnages ou l'action. Des exemples typiques d'interventions du narrateur sont «peu après», «le lendemain matin», «un peu plus tard», etc. A quelques occasions, le narrateur précise

un lieu, ou décrit une scène, comme on le constate à la première case de La Zizanie: «Le petit village gaulois que nous connaissons bien, vit en paix, et, comme toujours, ses habitants sont gais et amicaux.»³⁸ Pour l'essentiel, ce sont les conversations et les actions des personnages qui font avancer le récit. Le rôle du narrateur, à ce point de vue, est minimal.

Dans La Zizanie cependant, le rôle du narrateur est exceptionnel. Il fait avancer le récit lorsque, dans cet album, plus personne ne parle³⁹. Le fait qu'il n'y ait aucun ballon «sonore» sur presque toute une page, et que le narrateur soit le seul qui «parle» souligne l'atmosphère tendue du village à ce moment. Sur cette page, l'intervention du narrateur est coupée en deux et déborde sur deux ballons. Le premier, en jaune, se situe au haut de la case; le deuxième, au bas de la case et de la page, en rouge vif, contient les mots: «.... la fin du village!» Ces mots sont imprimés en larges caractères gras. Cette case exceptionnelle représente la table du banquet traditionnel qui cloture chaque épisode et rassemble tous les Gaulois dans le bonheur et la paix. Mais cette fois, Assurancetourix y est assis tout seul, et tous les autres Gaulois sont ligotés. Le dessin constitue l'image contraire

---

³⁸Zizanie, 5.

³⁹Zizanie, 21.

du joyeux banquet qui met fin à tous les albums. L'image catastrophique souligne la gravité de la situation des Gaulois et crée un effet de suspense. C'est un des rares exemples où le narrateur passe un jugement sur l'action et nous avons à faire à un récit à focalisation zéro⁴⁰. L'effet est d'autant plus saisissant.

Il y a d'autres interventions du narrateur qui nous semblent intéressantes: celles-ci sont en principe de nature humoristique. Ces commentaires humoristiques ne constituent pas un jugement sur l'action ou sur les personnages, mais sont en fait des allusions à des réalités de l'époque moderne. Par exemple, lorsque Numérobis annonce à Cléopâtre que le palais est terminé dans les délais convenus, le narrateur ajoute une petite note au bas de la case: «A cette époque, c'était très rare dans la construction.»⁴¹ Ce commentaire est ironique, car il souligne un problème qui existe encore au XX^e siècle.

Le narrateur évoque aussi les problèmes techniques de doublage en cinématographie, dans Astérix et Cléopâtre. Il explique:

Le mouvement des lèvres ne correspond pas très bien à la parole car, à cette lointaine époque, la technique du

---

⁴⁰Genette, 1972, 206.

⁴¹Cléopâtre, 45.

doublage n'était pas encore au point.⁴²

La forme des lèvres dans le dessin en question, en raison de la nature statique de tout dessin, est bien sûr sans rapport avec les «mots» que prononce Numérobis. Mais les techniques de doublage étant ce qu'elles sont de nos jours, le mouvement des lèvres des comédiens ne correspond pas toujours non plus aux mots que l'on entend sur la bande sonore d'un film doublé. L'intervention du narrateur est un commentaire ironique sur la qualité du doublage moderne et contribue à l'humour.

Si le rôle du narrateur, en général, n'est pas très important pour l'avancement du récit, nous avons vu que dans La Zizanie, au moins, il n'en va pas ainsi. Il est le seul qui puisse communiquer au lecteur puisque les autres personnages ne parlent plus. Les commentaires du narrateur, par ailleurs, font allusion aux temps modernes plutôt que juger le récit. Ces commentaires, destinés explicitement au lecteur, le mettent dans une position de supériorité. C'est de cette manière, en principe, que les ballons «silencieux» du narrateur contribuent au comique.

Les interventions du narrateur ne sont qu'un type de ballon «silencieux.» Deux autres types de ballons «silencieux» expriment les pensées de personnages et leurs

---

⁴²Cléopâtre, 6.

émotions, mais cela de deux manières différentes. Certains ballons «silencieux» contiennent un message transcrit à l'aide de mots et de phrases. D'autres ballons «silencieux» véhiculent un message à travers des dessins ou uniquement par l'entremise de signes de ponctuation.

(ii) Les ballons «silencieux» avec texte

Dans un roman, les pensées de personnages constituent des monologues intérieurs. Comme le suggère Dujardin dans sa définition du monologue intérieur⁴³, ces énoncés ne sont pas prononcés. Les monologues intérieurs dans la B.D. s'observent uniquement dans des ballons que nous qualifions de «silencieux.» Ces ballons se distinguent des ballons «sonores» sur trois plans. Ils prennent souvent la forme de nuages; l'«appendice» est constitué d'une série de petites bulles qui évoquent elles aussi des nuages; le texte est en italiques. Le monologue de Numérobis dans Astérix et Cléopâtre en est un bon exemple.

Lorsque Cléopâtre ordonne à Numérobis de lui construire un palais, celui-ci est perturbé par la tâche qu'il a devant lui: «Trois mois!... Pour réussir ce travail, il faudrait que j'aie des pouvoirs surnaturels! Que je sois aidé par un

---

⁴³E. Dujardin. Le Monologue intérieur. (Rome: Bulzoni, 1977) 192.

mage ...»⁴⁴ Si le monologue intérieur contenu dans le ballon indique l'angoisse du personnage, le ballon qui nous communique ce message présente des caractéristiques précises: le ballon a la forme d'un nuage; l'appendice est formé de quatre petites bulles; le texte est en italiques. Ce type de ballon permet de communiquer au lecteur qu'il s'agit de «pensées» de personnage sans que le narrateur n'ait à intervenir.

(iii) Les ballons «silencieux» sans texte

Les messages ne sont pas tous véhiculés à travers des énoncés linguistiquement standards. On trouve de nombreux dessins ou des signes de ponctuation qui servent à transmettre des messages plus rapidement que des mcts. Pour Fresnault-Deruelle, ces dessins ont une fonction «quasi linguistique», car ils remplacent le message linguistique:

C'est un autre dessin (et non plus un texte) qui vient compléter le dessin, avec toutefois certains caractères propres au message linguistique de la bande dessinée: son aspect explicitement conventionnel (le trait du ballon).⁴⁵

Quand Astérix, dans Astérix chez les Bretons, a une idée, elle est représentée par une lampe à huile⁴⁶. Si

---

⁴⁴Cléopâtre, 6, case 82.

⁴⁵Fresnault-Deruelle, 151.

⁴⁶Bretons, 45, case A2.

d'autres bandes dessinées représentent une bonne idée par une ampoule électrique, ce mode de représentation ne serait pas très réaliste dans le contexte historique d'Astérix, puisque l'électricité n'existait pas à cette époque. La lampe à huile communique tout de même la notion d'idée «brillante.»

Un autre exemple emprunté au même album, évoque par un dessin comment Obélix se sent après avoir trop bu. Dans un ballon en forme de nuage, on retrouve le dessin d'une bûche en forme de visage, cette bûche étant traversée par une hache⁴⁷. Ce dessin représente les signifiants de l'expression, avoir la «gueule de bois.» Le dessin agit comme une sorte de rébus qui remplace l'expression linguistique.

Les ballons «silencieux» servent aussi à illustrer les «pensées» du petit chien Idéfix. Cet actant ne peut évidemment pas «parler», comme les personnages «humains», mais il «comprend» tout ce qu'on lui dit. Des dessins qui représentent ses «pensées» montrent qu'il comprend ce que lui dit son maître, même s'il est incapable de répondre. Dans Astérix et Cléopâtre, lorsqu'Obélix promet à Idéfix un «bel os» s'il est «sage»⁴⁸, les «pensées» d'Idéfix sont

---

⁴⁷Bretons, 30. (Voir illustration E, p. 138.)

⁴⁸Cléopâtre, 23.

représentées par le dessin d'un os. Après avoir sauvé la vie des trois Gaulois, Idéfix devrait être récompensé par un très gros os. Le dessin change pour représenter un plus gros os. Obélix devient par la suite de plus en plus généreux: «Tu auras deux gros os!» Et lorsqu'ils sortent de la pyramide, il lui promet «des tas de gros os!»⁴⁹ Avec chaque nouvelle promesse, la représentation des os change. Les os deviennent, au fur et à mesure, plus gros et plus nombreux. L'effet comique est encore plus puissant lorsqu'Obélix remarque, «Quelquefois, j'ai l'impression qu'il comprend tout ce que je lui dis!»⁵⁰ On a ici une adresse au lecteur, celui-ci agit comme une sorte de témoin du fait qu'Idéfix «comprend.» Le passage se moque d'Obélix et parodie les humains qui parlent à leurs chiens et s'imaginent que les animaux comprennent tout.

Finalement, plusieurs ballons «silencieux» contiennent des signes de ponctuation, des points d'exclamation et d'interrogation. Il ne s'agit pas de monologues, mais ces ballons servent à illustrer une émotion ou un sentiment ressenti par un personnage. Parfois, le signe de ponctuation est seul dans le ballon. Parfois, il y a plusieurs signes dans un ballon. Les signes se trouvent dans des ballons standards, c'est-à-dire, dans des ballons

---

⁴⁹Cléopâtre, 25.

⁵⁰Cléopâtre, 25, case D2.

dont l'appendice est pointu plutôt qu'en forme de petites bulles.

Isolé dans un ballon, le point d'interrogation signifie d'habitude que le personnage se pose une question qui n'est pas exprimée. Selon Toussaint,

«il s'agit donc d'une marque elliptique de la question au profit d'un codage signalétique (interrogation muette), ce signe avec les signes olfactifs, ne transcrit aucun «bruit», aucun son émis.»⁵¹

On peut néanmoins déduire quelle est la question que le personnage se pose. Dans Astérix et Cléopâtre, par exemple, Obélix ne doit pas emmener Idéfix avec lui en Egypte, mais Astérix «entend» un petit «ouah!»⁵² qui provient du sac qu'Obélix transporte sur son dos. La réaction d'Astérix est exprimée par un point d'interrogation dans un ballon sans texte. Ce point d'interrogation représente la question qu'Astérix doit se poser: quel est ce bruit, est-ce Idéfix caché dans le sac d'Obélix?

Une page particulièrement comique d'Astérix le Gaulois contient cinq points d'interrogation et sept points d'exclamation⁵³. Cette page représente des Romains qui

---

⁵¹Toussaint, 86.

⁵²Cléopâtre, 8, case D1.

⁵³Gaulois, 39. (Voir illustration A, p. 134.)

réalisent que leur barbe et leurs cheveux poussent à vue d'oeil. Ces points d'interrogations remplacent ici des questions moins exactement identifiables que dans l'exemple précédent. Le premier point d'interrogation suggère, plutôt qu'une question précise, un étonnement, la surprise de Caius Bonus lorsqu'il réalise qu'il n'est pas doué d'une force surhumaine (case A2); le deuxième, l'incompréhension de Panoramix et Astérix qui rient aux éclats en tombant l'un sur l'autre (case B2). Marcus Sacapus était pourtant bien sûr de s'être rasé, mais le troisième point d'interrogation indique qu'il ne comprend pas la remarque de Caius Bonus (case C1). Bien qu'il soit difficile de formuler des questions précises à partir de ces points d'interrogation, il s'agit tout de même de situations où les personnages se questionnent.

Lorsque Marcus Sacapus constate, en se touchant le visage, que sa barbe a repoussé, il ne dit rien, mais il y a un ballon au-dessus de sa tête qui contient un point d'exclamation. Ce point d'exclamation suggère l'incompréhension et la surprise du personnage. Le point d'exclamation, selon Toussaint, ne représente pas, comme le point d'interrogation, une marque elliptique, «mais au contraire un renforcement sémantique d'une situation donnée.»⁵⁴ Selon le cas, ces marques de ponctuation

---

⁵⁴Toussaint, 87.

suggèrent donc la confusion, la surprise ou l'incompréhension.

Sur cette page exemplaire, les points d'exclamations s'accumulent: il y en a trois dans un ballon qui a un double-appendice qui renvoie aux sentiments de Caius Bonus et de Marcus Sacapus (case D2). Ces points d'exclamation expriment une surprise et une incompréhension encore plus grande que celle qui est représentés par les cases précédentes: dans cette case, tous les légionnaires sont devenus barbus. Ajoutons que le va-et-vient entre points d'exclamation et d'interrogation, et l'absence de mots sur cette page contribuent à évoquer l'atmosphère de panique qui s'est emparée des Romains et qui est à la base du comique de situation. De «simples» mots seraient insuffisants et beaucoup trop lents pour exprimer les sentiments des personnages.

Nous pouvons conclure sur les ballons «silencieux.» Ceux-ci contiennent des énoncés destinés spécifiquement au lecteur. Certains de ces ballons, ceux du premier type, sont des interventions du narrateur. La plupart de ces interventions sont explicatives, mais il y en a d'autres qui sont des commentaires sur l'action ou des allusions à des réalités modernes. Un deuxième type de ballon «silencieux» correspond au monologue intérieur. Les ballons qui

contiennent des monologues rapportés linguistiquement se distinguent par leur forme et leur appendice qui rappellent la forme d'un nuage. Enfin, le troisième type de ballon, celui des émotions non-verbalisées, communique son message par des dessins et des signes de ponctuation.

Il y a enfin des passages où les mots et les signes de ponctuation ne sont pas encerclés d'un ballon. C'est ce que nous appelons les ballons «absents.» Nous allons les examiner.

C) Les ballons «absents»: textes hors ballons

Plusieurs messages dans la B.D. ne sont pas encerclés d'un ballon; ce sont les ballons que nous appelons «absents.» Ces messages se distinguent des autres, parce qu'ils ne relèvent pas du dialogue entre personnages. Ils consistent pour la plupart en mots courts et monosyllabiques qui sont, en principe, des onomatopées. En voici un exemple emprunté à Astérix et Cléopâtre. Lorsque Cléopâtre lance un vase par terre et qu'il se casse en plusieurs morceaux, le bruit est représenté par un «crac!»⁵⁵

Le mot acquiert une qualité iconographique, car il fait partie de l'image. La dimension des lettres est plus grande

---

⁵⁵Cléopâtre, 5.

que d'habitude et les caractères sont gras. Comme nous l'avons vu, le texte d'une conversation «normale» dans un ballon «sonore» est imprimé comme s'il avait été écrit avec un stylo moyen. Or, les caractères de l'onomatopée sont beaucoup plus épais et semblent être peints au pinceau. L'onomatopée devient dessin.

Le son évoqué par l'onomatopée n'est pas directement lié aux paroles ou aux pensées d'un personnage, mais résulte directement d'une action ou d'un geste d'un personnage. Les onomatopées se trouvent à l'endroit approprié dans la case pour refléter d'où provient le bruit qu'elles «imitent.» Elles ne sont pas, par ailleurs, à lire selon l'ordre de lecture des ballons «sonores.» Les sons issus des actions s'ajoutent aux discours et l'ensemble peut évoquer une scène complète, avec ses bruits de fond. Ce procédé rappelle les effets du cinéma ou du théâtre, effets qui imitent les bruits typiques d'un environnement donné.

Nous nous attarderons sur la scène de l'ouverture des tonneaux, dans Astérix chez les Bretons, car elle constitue un bel exemple du procédé. Au moment où une cohorte de légionnaires est prête à goûter plusieurs tonneaux de vin pour trouver celui qui contient de la potion magique, le centurion qui les commande exige «de l'ordre, de la

discipline»⁵⁶ et ordonne de percer les tonneaux. Les dix légionnaires percent alors les dix tonneaux en même temps. Le son produit par l'ouverture des barriques est représenté par un immense «tchac!» Le mot est peint en grandes lettres, épaisses, dans le coin supérieur gauche de la case et occupe presque la moitié de celle-ci. Tous les tonneaux ont dû émettre le même «tchac.» L'onomatopée, notons-le, n'est pas répétée dix fois. Le lecteur en déduit que les légionnaires sont tellement bien disciplinés qu'ils ont percé tous les tonneaux au même instant, et qu'il n'y a donc qu'un seul bruit. Ce bruit n'étant pas une parole rapportée ne s'intègre pas dans le cadre du ballon typique, car il n'y a pas de personnage isolé auquel il aurait pu être associé. L'onomatopée contribue à créer l'atmosphère de «scène.»

Ce n'est pas le seul emploi possible de l'onomatopée. Dans Astérix et Cléopâtre, une onomatopée suggère que les sculpteurs égyptiens n'ont pas la discipline des légionnaires romains, les sculpteurs agissant plutôt comme des individus que comme une armée. Lorsqu'Obélix casse le nez du Sphinx, et qu'un des sculpteurs de souvenirs le remarque, il casse le nez de toutes ses sculptures pour les rendre conformes au Sphinx. Dans une case, on l'observe en train d'accomplir cette tâche et le bruit produit est rendu

---

⁵⁶Bretons, 22. (Voir illustration D, p. 137.)

par «poc! poc!»⁵⁷ La case suivante illustre, dans un vaste plan d'ensemble, le Sphinx ainsi que les tentes des marchands; l'image est complétée par une série de dix-neuf «poc! poc!»⁵⁸ Si le «tchac» des légionnaires suggérait qu'ils avaient tous percé leur tonneau en même temps, dans ce cas-ci, tous les marchands modifient leurs reproductions du Sphinx, mais une à la fois. C'est ce vacarme qui est communiqué par les nombreux «poc! poc!»

Si l'absence de ballon est fréquente pour les onomatopées, elle demeure rare pour les phrases entières. Une situation exceptionnelle la justifie. C'est ce qui se produit quand Astérix réalise qu'Obélix a été enlevé par les Romains et qu'il jure de le libérer⁵⁹. La case qui représente le serment d'Astérix est mise en évidence sur la page, car cette case n'est pas encadrée par la ligne noire habituelle et les paroles d'Astérix ne sont pas insérées dans un ballon. C'est la seule case dont le fond est blanc; elle est en outre remarquable sur le plan des détails qui sont réduits au minimum. Elle représente Astérix seul. Sa bouche est grande ouverte; des traits noirs autour de sa tête suggèrent la détermination du héros; des lignes noires près de ses mains suggèrent le mouvement d'un personnage qui

---

⁵⁷Cléopâtre, 22, case C3.

⁵⁸Cléopâtre, 22, case D1.

⁵⁹Bretons, 29, case B3.

frappe sa paume avec son poing; les paroles sont imprimées en caractères gras autour de la tête et du corps. L'énoncé d'Astérix s'intègre à l'image d'une manière différente de celles des autres énoncés qui se trouvent dans les ballons; les paroles sont ici inséparables du personnage et remplacent l'action. Si cet énoncé avait été mis dans un ballon, la case aurait perdu de sa force et serait banale.

Notons pour terminer que les trois types de ballons que nous avons étudiés, les ballons «sonores», les ballons «silencieux» et les ballons «absents» ne s'excluent pas mutuellement. Ils peuvent être utilisés ensemble dans une case ou dans une bande pour mieux développer l'action. Examinons, à titre d'exemple complexe, les bruits et les énoncés des huit cases qui illustrent une dispute entre Amonbofis et Numérobis. Amonbofis vient voir Numérobis pour lui proposer un projet que Numérobis considère malhonnête. Dans les deux premières cases, on observe des exemples de ballons «sonores.» Numérobis, dans la première case, ordonne à Amonbofis de sortir⁶⁰. La dernière partie de l'énoncé de Numérobis est imprimée en caractères gras: il crie. Dans la deuxième case, Amonbofis descend l'escalier de Numérobis en le menaçant. L'énoncé semble être prononcé à un volume normal. Dans la case suivante, Amonbofis

---

⁶⁰Cléopâtre, 13, bandes B et C. (Voir illustration B, p. 135.)

trébuche et ne sait pas ce qui se passe; l'action est représentée par un ballon «silencieux» qui contient un point d'exclamation inséré entre deux points d'interrogation. Il roule en bas de l'escalier dans la case suivante, et lorsqu'il heurte une marche, le bruit qui en résulte est représenté par un «poc!» Sa chute est arrêtée par une colonne au bas de l'escalier; le bruit est représenté par un «bong!» Enfin, dans l'avant-dernière case, une pierre lui tombe sur la tête et le bruit qu'elle fait est évoqué par un «paf!» Finalement. Numérobis quitte la maison en jurant; ses jurons font partie d'un ballon «sonore» jaune qui contient des têtes de morts, une chauve-souris et une spirale. Il y a dans ces huit cases, presque tous les types de ballons et de sons qui s'observent dans cette bande dessinée.

Nous pouvons retenir en conclusion que les trois types de ballons, sonore, silencieux, absents, comptent des éléments de code qui remplissent deux fonctions principales: guider la lecture et renseigner le lecteur. Les ballons «sonores» guident la lecture et créent un effet de «vocalité.» La typographie suggère le volume de la voix: normal, faible, élevé. La forme des ballons ainsi que la couleur correspondent au ton de la voix. D'autres éléments, la grammaire entre autres, évoquent un accent. Les appendices guident encore le lecteur parce qu'ils indiquent

qui «parle» et comment. Ce sont là des éléments de code qui guident la lecture. D'autres signes servent à renseigner le lecteur sur le contenu du récit.

Dans les ballons «sonores», par exemple, les caractères gothiques, les traductions littérales, certaines expressions typiques, les hiéroglyphes évoquent d'autres langues que le français. Parmi les ballons «silencieux», les interventions du narrateur situent le récit et contribuent au comique. Dans plusieurs ballons, le texte est remplacé par des signes iconiques qui assurent la rapidité de la communication avec le lecteur. Les ballons «absents» sont, pour la plupart, des onomatopées qui correspondent à des actions plutôt qu'à des paroles et créent l'atmosphère d'une scène avec ses bruits de fond.

Le code iconique⁶¹ est un ensemble de signes et de dessins qui ont un sens précis et qui donne à la bande dessinée ses caractéristiques particulières de visualité et de sonorité. C'est ce qui justifie qu'on la compare au cinéma ou au théâtre, mais c'est aussi ce qui distingue la B.D. de tout autre genre littéraire parce que la B.D., tout

---

⁶¹Selon la définition de Umberto Eco in La Structure absente -- Introduction à la recherche sémiotique (Paris: Mercure de France, 1972) 213. «Il suffit de dire que le code iconique choisit pour traits pertinents au niveau des figures, des entités envisagées par un code plus analytique, le code perceptif. Et que ses signes ne dénotent que s'ils sont insérés dans le contexte d'un énoncé.»

en étant un genre écrit, joue sur la «sonorité» d'une façon qui n'est pas envisageable dans d'autres genres littéraires. Ne pas tenir compte de ce code c'est négliger un élément important de la B.D., un élément qui contribue au comique.

Chapitre troisième -- Quelques procédés comiques

Si vraisemblablement, la bande dessinée a comme but principal de divertir le lecteur, le comique divertit, parce qu'il «répond à l'instinct du jeu, au goût de l'homme pour la plaisanterie et le rire, à sa faculté de percevoir des aspects insolites et ridicules de la réalité physique et sociale.»¹ Nous avons vu dans les chapitres précédents, comment deux éléments de la B.D., les ballons et les noms propres, contribuent au comique dans Astérix. Le traitement des thèmes y contribue aussi.

Si la mort, par exemple, est un thème qui revient dans plusieurs genres littéraires ou para-littéraires, dont la B.D., la mort dans la tragédie classique, par exemple, est tellement grave qu'on ne la montre pas sur scène. Mais dans la série d'Astérix, personne ne meurt ou n'est blessé grièvement au terme des bagarres entre Gaulois et Romains. Ces bagarres sont un des éléments qui contribue au comique de la B.D.

D'autres procédés comiques dans Astérix ne sont pas

---

¹Patrice Pavis, Dictionnaire du théâtre (Paris: Messidor/Editions sociales, 1987) 83.

aussi simples. C'est le cas des jeux de mots, par exemple; ceux-ci, selon Stoll, «ne cherchent guère à instruire le lecteur, se contentant au contraire, de l'amuser.»² Les jeux de mots ont d'ailleurs le potentiel d'être plus satisfaisants que de simples images ou des thèmes loufoques, parce que le lecteur fait un travail de repérage et d'interprétation plus exigeant. Nous nous proposons d'examiner quelques procédés comiques pour ensuite voir quels types de connaissances le lecteur doit avoir pour les repérer et les interpréter afin de les transformer en une source de divertissement. S'il est impossible de traiter tous les procédés, car ils sont nombreux, il est parfois tout aussi difficile de préciser et de classer les différents éléments du comique, parce qu'ils peuvent relever de plusieurs procédés à la fois. En conséquence, nous nous limiterons aux jeux de mots, aux allusions -- tant à des faits historiques qu'à des phénomènes modernes -- et à quelques exemples d'intertextualité. Le premier procédé que nous aborderons joue plutôt sur la langue, tandis que les deux autres sont plutôt liés au contenu du texte. Nous avons choisi ces procédés comiques parce qu'ils reviennent régulièrement dans la plupart des albums d'Astérix.

---

²André Stoll, Astérix -- L'épopée burlesque de la France (Bruxelles: Editions complexes, 1978): 105.

A) Les jeux de mots

Le jeu de mots est un procédé qui contribue à l'humour en jouant sur «certains éléments de la langue, soit sur le signifiant, soit sur le signifié. Ce jeu linguistique peut prendre des formes très diverses.»³ A partir de cette définition générale, on peut repérer trois types de jeux de mots dans Astérix: un jeu sur le signifiant, un jeu sur le signifié et un jeu sur les rapports entre le signifiant et le signifié.

Le premier type de jeu de mots joue sur le signifiant des énoncés. Le sens des mots n'est pas particulièrement comique, mais le signifiant en est humoristique. Lorsque les Romains se préparent à bombarder le palais dans Astérix et Cléopâtre, Astérix annonce: «Regardez! Des machines de guerre!»⁴ Panoramix ajoute: «Hmmm... Je n'aime guère ces machins!» La répétition des homonymes «guerre», et la variation des paronymes «machines» et «machins» constituent un jeu de mots que Dupriez nomme une «amorce sonore» qui joue sur l'homophonie des termes⁵. Ce passage court ne fait pas avancer le récit, mais contribue au comique.

---

³Bernard Dupriez, Gradus. Les procédés littéraires (dictionnaire) (Paris: UGE, 1980) 269.

⁴Cléopâtre, 40.

⁵Dupriez, 269.

Le type de jeu de mots le plus fréquent dans la série est basé sur le fait qu'un signifiant donné peut avoir plusieurs signifiés. Sur le plan narratif, le comique découle, dans la plupart des cas, de ce qu'un personnage donne à un mot un sens qui n'est pas approprié au contexte. Nous allons voir le procédé à l'oeuvre dans plusieurs exemples.

Dans Astérix et Cléopâtre, Numérobis explique à Astérix et Panoramix que son concurrent a beaucoup de «talents.»⁶ Ce terme a deux sens. La première définition du mot renvoie à «poids et monnaie de compte en usage dans l'Antiquité.»⁷ Le deuxième sens du terme «talent» est celui que l'on rencontre plus couramment aujourd'hui; il s'agit de «disposition, aptitude naturelle ou acquise.»⁸ Astérix interprète ce terme selon la seconde définition, celle qui est la plus courante actuellement, et considère qu'Amonbofis est doué. Mais Numérobis utilise «talent» selon la première acception du terme. Pour Numérobis, Amonbofis est riche; «Il a beaucoup de talents d'or. C'est la monnaie que nous utilisons.» Numérobis rappelle ainsi au lecteur le sens du mot «talent» dans le contexte de l'Antiquité. Le jeu de

---

⁶Cléopâtre, 9.

⁷Dictionnaire actuel de la langue française, 1120.

⁸Dictionnaire, 1120.

mots est explicité par le texte.

Tous les jeux de mots ne sont pas aussi clairement explicités. Dans l'exemple suivant d'Astérix et Cléopâtre, le jeu de mots est explicité par le dessin plutôt que par le texte, comme cela se produit dans l'exemple précédent. Lorsque Panoramix rencontre le scribe Misenplis, il lui demande si «c'est une bonne situation ça, scribe?»⁹ Le mot «situation» dans cet énoncé semble a priori renvoyer à la fonction du personnage; c'est là le sens le plus fréquent du mot. L'humour dans ce passage provient du fait que la réponse du scribe est inattendue. Il répond à la question en interprétant le mot «situation» dans son second sens, celui de «posture»: «Oh, c'est une situation assise ... accroupie, plutôt.»

Dans ce même épisode, le même principe s'applique au mot «stade.» Les trois Gaulois rentrent de leur voyage en Haute-Egypte après avoir été retardés. Le narrateur indique qu'ils rentrent «après de nombreux stades.»¹⁰ On pourrait croire que le mot «stade» renvoie à une étape ou à une «phase.»¹¹ Mais la note du narrateur au bas de la case indique que le mot «stade» est «une ancienne mesure qui vaut

---

⁹Cléopâtre, 12.

¹⁰Cléopâtre, 27.

¹¹Dictionnaire actuel de la langue française, 1090.

168 mètres.» Le dictionnaire le confirme, un «stade» est une unité de longueur utilisée chez les Grecs¹². Il y a donc un premier jeu de mots sur les différents sens du mot «stade.»

Mais le narrateur poursuit son commentaire, rendant le passage encore plus comique:

Quand on sait que le pied vaut environ
33 cm et que l'alexandrin compte 12
pieds, il est facile de calculer qu'un
stade vaut environ 42 alexandrins¹³.

Le jeu de mots qui, au début, joue sur les différents sens du mot «stade», est poussé plus loin, sur les mots «alexandrin» et «pied.» Le «pied» est évidemment une mesure de longueur, mais c'est aussi un terme qui désigne les syllabes du vers. Le mot «alexandrin» n'a rien à voir avec les distances bien sûr, mais désigne le vers de 12 syllabes. En mentionnant ce à quoi équivaut le «stade», le narrateur compare pieds, centimètres, syllabes et alexandrins. L'humour provient ici d'une comparaison entre «incomparables», de la suggestion qu'il y a une relation entre mesures de distances et mesures poétiques.

Le terme «alexandrin» est source d'un autre jeu de mots dans Astérix et Cléopâtre. Il s'agit toujours du même

---

¹²Dictionnaire, 1090.

¹³Cléopâtre, 27.

principe: un jeu sur les multiples signifiés possibles pour un seul et même signifiant, mais dans ce cas-ci, la forme de l'énoncé ajoute au comique. Numérobis arrive au village gaulois et se présente à Panoramix ainsi: «Je suis mon cher ami, très heureux de te voir.»¹⁴ Panoramix ajoute: «C'est un alexandrin.» Ce dernier énoncé peut être interprété de deux façons. D'une part, Numérobis est effectivement un Alexandrin, c'est-à-dire, un habitant de la ville d'Alexandrie. L'énoncé du druide l'indique. Mais, d'autre part, le mot «alexandrin» a une autre signification, nous l'avons mentionné, c'est un vers de 12 syllabes. Panoramix précise que l'énoncé de l'Egyptien n'est pas une simple phrase; cet énoncé forme un alexandrin, avec césure après le mot «ami.» Pour comprendre le jeu de mots, on doit rapprocher les deux sens du terme «alexandrin» car ils sont à l'oeuvre tous les deux et font le jeu de mots.

Si ces exemples de jeux de mots sont surtout de nature «textuelle», nous citerons un exemple où la séquence des images est importante.

Dans Astérix chez les Bretons, une case illustre une discussion, entre un marchand de melons et un client, à propos du prix des melons¹⁵. Dans cette case, le client

---

¹⁴Cléopâtre, 7.

¹⁵Bretons, 24, case C2.

accuse le marchand de vendre ses melons trop chers. La bagarre qui s'ensuit n'est pas illustrée, mais on peut la deviner par la remarque d'Obélix dans la case suivante: «Tu as vu Astérix? Ce Londinien est coiffé d'un melon!»¹⁶ Si on peut penser qu'Obélix voit quelqu'un qui porte un chapeau melon, l'image de la case précédente, celle qui illustre la scène entre le marchand et le client, laisse entendre que ces deux personnages s'apprêtent à se bagarrer. En examinant attentivement ces deux images, on en déduit qu'Obélix parle en fait du fruit. L'énoncé «être coiffé d'un melon» est logique et vraisemblable, mais il réfère à une situation qui est atypique, inattendue. C'est cette «surprise» qui fait le comique du passage.

Un dernier type de jeu de mots joue sur les rapports entre le signifiant et le signifié. Le procédé consiste en la traduction littérale d'expressions anglaises.

Dans Astérix chez les Bretons, entre autres, on relève de courtes phrases ou expressions qui sont traduites littéralement de l'anglais. Les différents termes qui les composent sont traduits, mot à mot, mais le sens global de l'expression n'est pas du tout traduit. Les mots existent en français, mais la syntaxe française n'est pas respectée. Les expressions «Joyeux bon garçon» traduit de «jolly good

---

¹⁶Bretons, 24, case D1.

«fellow», «joyeuse bonne idée» de «jolly good idea», «ma bonté» de «my goodness», «garder sa lèvre supérieure rigide» de «to keep a stiff upper lip», «il est devenu absolument noix» de «he went completely nuts» en sont de bons exemples. Ces expressions, en anglais, sont bien connues, mais traduites mot à mot et littéralement en français, elles ne veulent rien dire. Ce type de jeu de mots joue sur les rapports entre le signifiant et le signifié. Si pour saisir le comique de ce type de jeu de mots, il faut savoir pourquoi ces mots, en français, sont utilisés de façon irrégulière, il faut aussi comprendre ce que ces expressions signifient en anglais.

Les jeux de mots sont donc basés sur l'un ou l'autre des aspects de la langue et crée un effet comique. Nous avons relevé des exemples qui illustrent trois types de jeux de mots. Le premier type de jeu de mots joue sur le signifiant. Le deuxième joue sur le fait qu'un seul signifiant peut avoir plusieurs signifiés. Le troisième joue sur les rapports entre le signifiant et le signifié d'expressions. Dans les deux sections suivantes, nous allons examiner des procédés comiques qui se basent plutôt sur le contenu de la B.D. que sur la langue. L'époque à laquelle le récit se déroule est source importante du comique dans Astérix.

B) Les allusions historiques

Le fait que cette bande dessinée ait été qualifiée de «pseudo-historique»¹⁷ n'est pas étonnant si on considère l'importance des allusions historiques dans les Aventures d'Astérix. Le contexte de la série situe l'action dans l'Antiquité, en 50 avant Jésus-Christ, peu après la défaite de Vercingétorix. On y rencontre des personnages «réels» de l'époque, César et Cléopâtre, entre autres, ainsi que des personnages fictifs. Mais ce qui différencie cette série des autres textes fictifs, c'est l'emploi fréquent d'allusions historiques qui ne remontent pas à l'Antiquité. Le narrateur profite de toutes les connaissances historiques acquises depuis plus de 2000 ans pour les incorporer dans Astérix. On y retrouve donc des éléments historiques vérifiables qui ont eu lieu, mais qui sont très éloignés dans le temps de l'époque gallo-romane. Au lieu de créer un effet de réel, ces «éléments d'histoire» produisent un effet de comique. Nous examinerons successivement les allusions historiques à «l'» époque d'Astérix et celles qui renvoient à des époques postérieures. Toutes ces allusions contribuent à l'humour.

L'ennemi principal, celui qui dirige les troupes

---

¹⁷Jacques Sadoul, Panorama de la bande dessinée (Paris: «J'ai lu», 1976) 91.

romaines, c'est bien sûr, Jules César, et dans ces aventures, il ne peut tolérer la résistance du village gaulois. Si le village gaulois est fictif, plusieurs faits historiques concernant Cesar et ses campagnes sont incorporés aux Aventures d'Astérix et forment la base de plusieurs aventures. Par exemple, l'invasion de la Bretagne par les troupes de César et ses liens avec Cléopâtre sont à la source des épisodes, Astérix chez les Bretons et de Astérix et Cléopâtre, respectivement. La trame historique est donc indéniable; voyons comment elle intervient pour le comique.

Dès la première page du premier album, l'époque du récit est précisée:

En 50 avant Jésus-Christ, nos ancêtres les Gaulois avaient été vaincus par les Romains, après une longue lutte ... Des chefs tels que Vercingétorix doivent déposer leurs armes aux pieds de César [...] Toute la Gaule est occupée ... Toute? Non! Car une région résiste à l'envahisseur [...]

Ce passage est une des prémisses de base de la série, et ce qui est remarquable c'est que l'énoncé est à la fois fictif et référentiel. Vercingétorix a bel et bien vécu à cette période et a été vaincu par César. Mais il est peu probable qu'une région gauloise ait réellement résisté à l'Empire romain. Cette incertitude, à côté d'un fait

---

¹⁸Gaulois, 5.

2 of/de 2

MICROCOPY RESOLUTION TEST CHART
NATIONAL BUREAU OF STANDARDS
STANDARD REFERENCE MATERIAL 1010a
(ANSI and ISO TEST CHART No. 2)

historique, crée un doute, et un effet comique en résulte.

Parmi les autres allusions historiques, les noms d'Alésia et de Gergovie reviennent fréquemment. Gergovie est le lieu d'une bataille victorieuse des Gaulois. Alésia est le lieu de la défaite gauloise qui devait soumettre la Gaule.

Mais Gergovie, pour les Gaulois de Goscinny et d'Uderzo, est le «lieu de notre grande et immortelle victoire»¹⁹ et dans La Zizanie, lorsque les irréductibles Gaulois se retrouvent sans potion magique, Agecanonix affirme qu'il est «prêt à refaire Gergovie»²⁰ malgré l'absence de potion magique. Il s'agit d'un comique de situation dans ce cas-ci. Il indique qu'il n'a pas besoin de potion, puisqu'il n'en avait pas lors de cette bataille victorieuse. Le passage est comique parce que ce ne sont pas les personnes âgées qui font la guerre, on le sait. En plus, on ne peut pas «refaire» une guerre, l'histoire ne saurait être réécrite.

Mais il y a eu une autre bataille après Gergovie: celle d'Alésia. La bataille d'Alésia a marqué la défaite

---

¹⁹Goscinny. Le Bouclier arverne. (Paris: Dargaud, 1968) 12.

²⁰Zizanie, 22.

des Gaulois et assuré l'occupation romaine de la Gaule. Or, les Gaulois préfèrent ne pas se souvenir de ce qui s'est passé à Alésia; Alésia est littéralement «innommable.» Chaque fois qu'un personnage demande où est Alésia, dans Le Bouclier arverne, les Arvernois répondent qu'ils ne savent pas ce que c'est Alésia: «Alégia? Ch'est quoi Alégia? Hmm?? Qu'êche que vous lui voulez à Alégia? Nous ne chavons pas où ch'est Alégia!»²¹ Le narrateur ajoute que

cette attitude, qui s'est perpétué à travers les siècles, fait que l'emplacement de la défaite gauloise reste, encore de nos jours, assez mystérieux ... regrettable chauvinisme!²²

Ce qui est comique ici c'est l'ironie de la situation: Alésia est une des grandes batailles de l'époque, mais aucun Gaulois ne semble savoir où la ville se trouve.

Alésia rappelle cependant quelques souvenirs à Agecanonix qui, après avoir été victime de la «guerre psychologique» dans La Zizanie, rentre au village en criant: «Alésia! C'est Alésia!»²³ Il se sert d'un seul mot, «Alésia», pour expliquer qu'il a été attaqué et battu par des Romains et qu'il n'a pu se défendre contre eux. Avant qu'Agecanonix ne rentre au village, une scène nous montre le

---

²¹Le Bouclier arverne, 19.

²²Le Bouclier arverne, 19.

²³Zizanie, 25.

vieillard dans la forêt qui reçoit un coup de matraque sur la tête. Ce n'est sûrement pas comparable à ce qui s'est passé à Alésia. Mais la référence à Alésia et surtout l'exagération qui s'ensuit sont à la source du comique dans ce passage.

Astérix et Cléopâtre est d'ailleurs un épisode particulièrement riche en allusions historiques à l'époque de César. La première «scène» de l'épisode représente César et Cléopâtre qui conversent ensemble, chez la reine, à Alexandrie. La scène fait allusion à la liaison qu'ils ont eue. Cette introduction est donc basée sur un fait historique. Le narrateur parle du nez de Cléopâtre dès la première case, en observant qu'«il a été dit que si son nez eut été plus court, il eût changé la face du monde.»²⁴ Celui qui l'a dit, c'est bien sûr Pascal au XVII^e siècle. Il a écrit à ce sujet que: «Le nez de Cléopâtre, s'il eût été plus court, toute la face de la terre en eût été changée.»²⁵ Pascal utilisait probablement le nez de Cléopâtre comme figure métaphorique dans sa phrase, mais dans l'album, la phrase est interprétée littéralement lorsque les personnages et le narrateur parlent du nez de Cléopâtre. Dans l'épisode, les références au nez de la

---

²⁴Cléopâtre, 5.

²⁵Laffont-Bompiani. Dictionnaire des personnages. (Paris: Robert Laffont, 1960) 242.

reine reviennent de manière régulière; en fait, presque chaque fois que César, Panoramix, ou Astérix sont en présence de la reine, son nez est le sujet d'un commentaire quelconque. Vers la fin de l'épisode, par exemple, Panoramix est tellement distrait par le nez de Cléopâtre qu'il hésite en parlant: «Votre nez... Heu ... Votre majesté, est trop bonne, par Bélénos ...»²⁶ Ces références presque constantes au nez de la reine suggèrent que les personnages en connaissent l'importance avant que Pascal ait pu, au XVII^e siècle, formuler sa célèbre phrase. L'effet comique est créé par le fait que les personnages de l'album semblent avoir une «intuition prophétique» de l'importance du nez de la reine.

Dans La Zizanie, un autre personnage historique figure dans l'aventure; c'est Brutus, le fils adoptif de César. Dans cet épisode, César distingue Brutus de ses collaborateurs en l'invitant tout spécialement à participer à ses activités: «J'attends vos idées ... parlez. Et toi aussi, mon fils.»²⁷ «Toi aussi, mon fils» est la traduction française d'une locution latine célèbre, *tu quoque, fili!* Ces mots bien connus sont ceux de César qui, sur le point de mourir, s'aperçoit que Brutus est un de ses assassins. César ne prononce ces mots qu'à la fin de sa

---

²⁶Cléopâtre, 47.

²⁷Zizanie, 6.

vie, historiquement, mais dans l'album, il se sert de cette phrase à l'avance. Cette anachronie est la première source d'humour dans ce passage. Elle se poursuit d'ailleurs dans l'épisode.

Dans cet épisode, Brutus se plaint aussi d'être harcelé par César: «Il commence à m'énerver avec ses fines allusions! Un jour je vais te me le ...» Cet énoncé est un autre présage de l'assassinat de César, dont Brutus sera complice. La source du comique dans ce passage vient du fait que l'énoncé de Brutus n'est pas «innocent» puisqu'on sait ici encore que historiquement, Brutus tuera un jour César. Tout le passage est donc une allusion à des faits qui se produiront historiquement plus tard, dans la vie de César et de Brutus.

On retrouve ailleurs ce procédé qui fait allusion à d'autres périodes de l'Histoire. Dans Astérix et Cléopâtre, par exemple, les trois Gaulois visitent les Pyramides, et Panoramix explique que «du haut de ces pyramides, Obélix, vingt siècles nous contemplent.»²⁸ Cette phrase est une allusion à la phrase célèbre que Napoléon, haranguant ses troupes, a prononcé le 21 juillet 1798, devant les Pyramides: «Soldats, songez que du haut de ces Pyramides,

---

²⁸Cléopâtre, 23.

quarante siècles vous contemplent!»²⁹ La phrase de Napoléon indiquent que «quarante siècles» les contemplent alors que «vingt siècles» seulement «contemplant» Panoramix parce que Napoléon arrive aux Pyramides 20 siècles après Panoramix. Le procédé crée l'illusion que Panoramix a prononcé ces paroles avant Napoléon, mais le comique vient encore une fois d'une anachronie. Panoramix «emprunte» les paroles de Napoléon.

Ce n'est pas la seule allusion à Napoléon dans cet album. Obélix escalade le Sphinx, et lorsqu'il arrive presque au sommet, il casse le nez de la statue³⁰. Obélix et Astérix l'enterre par la suite, en affirmant que «personne n'aura l'idée de venir faire des fouilles ici.»³¹ Même si le nez du Sphinx n'a pas été retrouvé, l'Égypte et le site des Pyramides ont été, contrairement à cque prévoit Astérix, le lieu de fouilles archéologiques importantes et ces fouilles, on le sait, ont été fructueuses. Quand on regarde le Sphinx aujourd'hui, il n'a pas de nez. Le narrateur attribue cette absence de nez à la maladresse d'Obélix³², mais en fait, historiquement, cette disparition est de la bataille des Pyramides qui opposa Napolon 1er

---

²⁹Stoll, 111.

³⁰Cloptre, 21.

³¹Cloptre, 22.

³²Cloptre, 22.

et les Mamelouks.

Vers la fin de l'épisode, les Gaulois font leurs adieux à Cléopâtre; Astérix ne manque pas d'ajouter: «[...] Si un jour vous avez envie de construire autre chose en Egypte, un canal entre la mer Rouge et la Méditerranée, par exemple, eh bien, faites appel à quelqu'un de chez nous, par Toutatis!»³³ Cette suggestion est une allusion à la construction du Canal de Suez, qui a été dirigée par un Français et qui s'est poursuivie de 1859 à 1869. C'est là un autre exemple des présages qui contribuent à l'humour des allusions historiques.

Il y a d'autres allusions historiques; elles sont, peut-être, un peu plus faciles à repérer, puisqu'elles réfèrent à des phénomènes contemporains. Un exemple de ce procédé s'observe dans Astérix chez les Bretons. Après leur traversée de la Manche, Obélix a cette idée qu'il partage avec son ami:

Tu sais ce qui serait bien, Astérix? Ce serait un tunnel pour aller de la Gaule en Bretagne. Comme ça, on voyagerait à l'abri de la pluie et du brouillard³⁴.

Jolitorax, le cousin breton d'Astérix, réplique que les Bretons y ont déjà pensé:

---

³³Cléopâtre, 47.

³⁴Bretons, 14.

On en parle chez nous, de ce tunnel; on a même commencé à le creuser. Mais ça risque d'être assez long. Plutôt³⁵.

Si Jolitorax ne peut pas deviner combien ce sera long, le lecteur le sait lui. Le tunnel envisagé par Obélix et Jolitorax est en voie d'achèvement et l'inauguration est pour bientôt.

Un des problèmes auxquels ont dû faire face les ingénieurs du projet était de décider de quel côté les automobilistes conduiraient dans le tunnel. Les Français voulaient évidemment, conduire à droite et les Anglais, à gauche. Jolitorax «prévoit» ce petit problème qu'il résout très simplement:

Je dis! C'est vous qui conduisez du mauvais côté. D'ailleurs, il faudra que vous changiez ça, sur le continent, quand nous aurons fini de creuser le tunnel sous le Mare Britannicum!³⁶

La solution est autre, on le sait, ce sont des trains qui traverseront la Manche dans le tunnel. L'information dans le texte n'est pas en elle-même comique, mais le lecteur qui ajoute ses propres connaissances à ce passage en perçoit l'humour.

Dans cet épisode, une autre allusion ne fait pas tant référence à un fait historique du XX^e siècle qu'à un

---

³⁵Bretons, 14.

³⁶Bretons, 17.

phénomène culturel contemporain. En arrivant à Londinium, les Gaulois aperçoivent une foule bruyante; Obélix se demande si c'est une émeute³⁷. Jolitorax lui explique qu'ils ont de la chance de voir «des bardes très populaires chez nous!» Ces bardes sont une allusion au groupe populaire des «Beatles.» L'explication de Jolitorax n'est pas comique en elle-même, car il pourrait parler de n'importe quels bardes; mais, l'image qui représente les visages bien connus des chanteurs, ainsi que les jeunes filles qui crient autour d'eux fait spécifiquement allusion au groupe.

Dans un autre genre littéraire, le roman traditionnel, par exemple, les faits historiques incorporés au récit créent le plus souvent un effet de réel. Mais dans cette B.D., les allusions aux faits historiques créent un effet comique. Le comique vient du jeu entre la fiction et la réalité historique. Le narrateur ou les personnages font allusions à des faits historiques avant qu'ils n'aient lieu. Les personnages, Astérix et Panoramix, entre autres, parlent comme des prophètes. Les allusions sont vérifiables parce qu'en tant que lecteur du XX^e siècle, nous avons l'avantage de connaître ce qui s'est passé depuis l'époque romaine jusqu'à aujourd'hui. Dans la prochaine section, sur l'intertextualité, nous reviendrons au concept d'allusion,

---

³⁷Bretons, 19.

car c'est souvent par l'allusion que les références à d'autres textes sont repérables.

C) Les références intertextuelles

Dans le Gradus de Dupriez, on lit qu'un texte ne peut être compris que par «le jeu des textes qui le précèdent.»³⁸ Pour comprendre Astérix, il faut donc aussi y repérer les références à d'autres albums de la série, à d'autres bandes dessinées et de façon plus générale, à d'autres textes. Genette distingue trois procédés d'intertextualité: la citation avec guillemets, le plagiat, et l'allusion à un autre texte³⁹. Genette précise ainsi ce qu'il entend par ces trois procédés:

Sous sa forme la plus explicite et la plus littérale, c'est la pratique traditionnelle de la citation (avec guillemets, avec ou sans référence précise); sous une forme moins explicite et moins canonique, celle du plagiat (chez Lautréamont, par exemple), qui est un emprunt non déclaré, mais encore littéral; sous forme encore moins explicite et moins littérale, celle de l'allusion, c'est-à-dire d'un énoncé dont la pleine intelligence suppose la perception d'un rapport entre lui et un autre auquel renvoie nécessairement telle ou telle de ses inflexions, autrement non recevable [...] ⁴⁰

---

³⁸Dupriez, 208.

³⁹Gérard Genette. Palimpsestes -- La littérature au second degré. (Paris: Seuil, 1982) 8.

⁴⁰Genette, 8.

A notre connaissance, il n'y a aucun exemple de citation dans la série des Aventures d'Astérix; cependant, il y a plusieurs exemples des deux derniers procédés, et ceux-ci orientent la lecture dans le sens du comique.

Les exemples de plagiat sont parfois difficiles à repérer puisqu'il n'y a aucun guillemet qui les signale. Le plagiat est simplement incorporé au texte sans aucune mention d'origine. Dans Astérix chez les Belges, un fragment de phrase est inséré dans une réplique énoncée par le chef belge. Les Gaulois remarquent que le terrain belge n'est pas très accidenté et le chef belge ajoute que: «Oué, dans ce plat pays qui est le mien, nous n'avons que des oppidums pour uniques montagnes.»⁴¹ La formulation «plat pays qui est le mien» constitue un plagiat, au sens de Genette, de la chanson de Jacques Brel, intitulée «Le plat pays.» Le même commentaire s'applique pour les autres éléments du commentaire du chef belge qui reproduisent un autre vers de cette chanson de Brel: «Avec des cathédrales pour uniques montagnes.» L'oppidum de l'antiquité, c'est-à-dire «la citadelle, le camp retranché antique»⁴² est plus «réaliste» dans le contexte de cette B.D. L'extrait est particulièrement comique parce que Brel était belge et avait

---

⁴¹Goscinny. Astérix chez les Belges. (Paris: Dargaud, 1979) 20.

⁴²Dictionnaire, 792.

été inspiré par sa patrie, la Belgique, pour cette chanson.

Un autre exemple de plagiat se trouve dans Le Cadeau de César. Dans cet épisode, Astérix se bat en duel avec un légionnaire. Le duel entre Astérix et le légionnaire rappelle une scène de la pièce Cyrano de Bergerac d'Edmond Rostand. Le légionnaire qui se trouve nez-à-nez avec Astérix, lui fait une remarque à propos de son nez: «Tu as un gros nez ... un très gros nez!»⁴³ Comme Cyrano, Astérix répond par un poème:

Ce n'est pas drôle, Romain!
Tu aurais pu dire:
C'est un menhir!
Que dis-je, un menhir?
C'est un dolmain!⁴⁴

Deux cases plus loin, Astérix annonce: «Eh bien, à la fin de l'envoi, je touche!» Tout ce passage évoque la célèbre tirade du nez dans Cyrano de Bergerac. La remarque du légionnaire rappelle directement la réplique du conte de Guiche à Cyrano: «Vous ... vous avez un nez ... heu ... heu un nez très grand.»⁴⁵ La réponse d'Astérix ressemble aussi à celle de Cyrano dans la mesure où Astérix, comme Cyrano, répond à celui qui se moque de lui par une série de métaphores sur le nez. La question que se pose Astérix:

---

⁴³Goscinnny. Le Cadeau de César (Paris: Dargaud, 1974) 31.

⁴⁴Le Cadeau de César, 31.

⁴⁵Edmond Rostand. Cyrano de Bergerac. (Paris: Le livre de poche, 1930) 59.

«Que dis-je ...» reprend exactement les mots de la célèbre tirade du nez de Cyrano⁴⁶. La dernière réplique d'Astérix est aussi copiée de la pièce de Rostand puisqu'à la fin du poème, Astérix annonce: «A la fin de l'envoi, je touche.»⁴⁷ On notera qu'à nouveau, les termes métaphoriques, menhir et dolmen, s'insèrent dans le contexte de la série des Aventures d'Astérix.

En dehors des cas de «plagiat», on relève dans les Aventures d'Astérix des allusions à d'autres oeuvres et plus précisément, à d'autres bandes dessinées. Dans Astérix chez les Belges, Jules César décide d'aller voir ce qui se passe en Belgique; l'annonce qu'il est arrivé est confiée à deux personnages bien connus des Aventures de Tintin: les Dupondt⁴⁸. Sur cette page, les ballons et leur contenu imitent d'ailleurs le style de Hergé, l'auteur et l'illustrateur de Tintin. Avant même que les Dupondt soient illustrés, on peut les «entendre» par l'entremise d'un «ballon sonore.» Ce ballon n'est pas comme les autres ballons de Goscinny et Uderzo; il a une forme plutôt rectangulaire. Les répliques des Dupondt sont imprimées en lettres majuscules et minuscules, et sont en italiques, ce qui est contraire aux caractéristiques habituelles des

---

⁴⁶Rostand, 60.

⁴⁷Rostand, 66.

⁴⁸Astérix chez les Belges, 31.

«ballons sonores» typiques d'Astérix, comme nous l'avons vu au dernier chapitre. En plus, les Dupondt se répètent, reprenant plusieurs fois la phrase qui caractérise leur discours: «Je dirai même plus ...» Ils inversent aussi quelques lettres dans leur répétition: «Cules Jésar est arrivé en Gelbique.»⁴⁹ Tous ces traits sont typiques des Aventures de Tintin, et il n'y a aucun doute que cet exemple d'intertextualité relève du comique en raison du mélange de deux «mondes» de la B.D.

Un dernier procédé d'intertextualité qui est assez fréquent est l'allusion aux autres albums de la série. Tous les albums sont reliés, non seulement par les personnages qui reviennent, mais aussi par les références à leurs aventures précédentes. Ce procédé rappelle les oeuvres romanesques, comme La Comédie humaine et A la recherche du temps perdu. L'effet, par contre, est quelque peu différent dans cette B.D. car l'allusion, dans la plupart des cas, fait rire.

Celui qui a lu au moins un album sait qu'Obélix n'a pas le droit de boire de la potion magique parce qu'il est tombé dans la marmite de potion magique quand il était petit. Dans Astérix et Cléopâtre, Panoramix refuse de donner de la potion magique à Obélix trois fois mais il n'y a aucune

---

⁴⁹Astérix chez les Belges, 31.

explication sur ce refus⁵⁰. Ce passage fait allusion au fait qu'Obélix est tombé dans la potion étant petit et que s'il en prenait, elle pourrait être dangereuse pour lui⁵¹. Cet incident est expliqué dès le premier album⁵², mais le lecteur ne lit pas nécessairement les albums dans l'ordre dans lequel ils ont paru. Cependant, l'allusion revient assez fréquemment dans les albums et même en n'ayant pas lu le premier album, il est possible de comprendre ce qui s'est passé en lisant deux ou trois autres albums et en accumulant les renseignements de ces albums.

Dans Astérix chez les Bretons, cette allusion à propos d'Obélix revient en combinaison avec un jeu de mot que nous avons vu dans la première partie de ce chapitre. Jolitorax, en rencontrant Obélix dit «Secouons-nous les mains!...»⁵³. Obélix réagit à cette demande en l'interprétant à la lettre et il secoue Jolitorax. Lorsque Jolitorax demande si c'est la potion magique qui donne cette force à Obélix, Astérix répond qu'Obélix est tombé dans la potion quand il était petit. Il y a donc une explication dans cet album, et il n'est pas nécessaire d'avoir lu le premier pour connaître la force d'Obélix. Mais, il est peut-être un peu moins facile

---

⁵⁰Cléopâtre, 16-17.

⁵¹Gaulois, 8.

⁵²Gaulois, 8.

⁵³Bretons, 8.

de savoir pourquoi Obélix, après cet échange, répond d'une façon qui donne l'impression qu'il est un peu vexé: «On le saura!»⁵⁴ Cet énoncé est écrit en lettres plus petites, et Obélix lève les yeux au ciel comme s'il était exaspéré. Le comportement fait allusion au fait que dans chaque album, il y a au moins une référence à la «condition» d'Obélix et à cette «injustice» dont il se croit victime. Cette référence intertextuelle est tellement célèbre qu'un album illustré intitulé Comment Obélix est tombé dans la marmite du druide quand il était petit a été publié en 1989⁵⁵.

Le personnage d'Assurancetourix, le barde, ne joue pas un rôle d'une grande importance dans les aventures, mais il est lui aussi une source d'allusions d'ordre intertextuel. Dans la description que l'on trouve de lui au début de chaque épisode, il y a une indication sur sa popularité dans le village: «Lui, il trouve qu'il est génial, tous les autres pensent qu'il est innommable. Mais quand il ne dit rien, c'est un gai compagnon, fort apprécié.»⁵⁶ Les autres personnages se moquent constamment de lui et parfois lui tapent dessus parce qu'il chante très mal. Dans le premier album, Astérix le Gaulois, dès qu'Assurancetourix se prépare

---

⁵⁴Bretons, 9.

⁵⁵D'après un article publié dans Pilote en mai 1965.

⁵⁶Dans tous les albums écrits par Goscinny, p. 4.

à entonner un chant «pour donner courage aux guerriers»⁵⁷, tous les autres Gaulois quittent les lieux sous prétexte d'avoir autres choses à faire. Ces informations à propos d'Assurancetourix sont à la base des allusions intertextuelles des albums suivants et deviennent pratiquement un gag courant dans la série. Mais même sans avoir lu le premier album, il est possible, comme pour Obélix, de déduire que les chants d'Assurancetourix ne sont pas appréciés après la lecture de quelques albums, car l'allusion revient régulièrement.

Dans Astérix et Cléopâtre, par exemple, en disant au revoir aux trois héros gaulois, Assurancetourix tapote Cétautomatix dans le dos⁵⁸. Celui-ci se retourne et crie: «Non, tu ne chanteras pas, Assurancetourix! Non, tu ne chanteras pas!» en lui donnant des coups sur la tête. La réaction de Cétautomatix est liée au premier album où on apprend que le barde chante très mal et que personne ne peut l'écouter. Ce passage est encore plus comique lorsque Assurancetourix explique qu'il ne voulait pas chanter: «Je voulais simplement lui dire qu'il me marchait sur le pied!»

Dans un autre épisode, Cétautomatix cache la lyre du barde dans son dos, et après l'avoir brisée, il lui dit:

---

⁵⁷Gaulois, 10.

⁵⁸Cléopâtre, 8.

«Lyre? Quelle lyre? Non, je n'ai pas vu ta lyre, Assurancetourix.»⁵⁹ Le barde ne peut donc pas interpréter son chant d'adieu.

Dans La Zizanie, Astérix remarque que la vie est belle⁶⁰. Panoramix trouve qu'elle est trop belle et il énumère tout ce qui va bien: «Les Romains se tiennent tranquilles, nous n'avons pas d'ennuis, notre barde est aphone ...» Que le barde aphone soit une bonne chose dans la vie des Gaulois fait allusion au fait qu'il chante très mal, et qu'ils l'aiment beaucoup mieux lorsqu'il ne chante pas. Cette allusion revient encore à la fin de tous les épisodes qui se terminent par le banquet de fête, où tout le monde est à table et le barde, baillonné, est souvent assis loin des autres au pied d'un arbre.

Dans La Zizanie, lorsque tous les Gaulois se disputent et que personne ne se parle plus, le barde se retrouve seul à la table, et tous les autres sont baillonnés. La scène est ainsi commentée par le narrateur:

---

⁵⁹Bretons, 11.

⁶⁰Zizanie, 9.

Le seul qui échappe à cette triste
 ambiance est le barde Assurancetourix,
 perdu dans son nuage poétique ... Et le
 soir, pendant le banquet, personne ne
 parle à personne ... Le barde a même
 l'étrange impression d'être seul à table
 ... On pourrait croire que c'est la fin
 ... la fin du village!⁶¹

Le rôle principal du barde est donc d'être une source
 d'humour et il est nécessaire de connaître un minimum du
 «passé» d'Assurancetourix pour comprendre pourquoi il se
 fait toujours taper dessus, souvent sans raison apparente.

Un dernier exemple d'allusion intertextuelle qui
 contribue au comique, c'est la relation entre Gaulois et
 pirates. Les pirates ne sont introduits dans la série qu'au
 4^e épisode, Astérix gladiateur⁶², mais dans le 5^e épisode,
Astérix et Cléopâtre, les Gaulois et les pirates se
 «connaissent» assez bien. Dans cet album, les pirates ont
 tellement peur des attaques des Gaulois qu'ils sabordent
 eux-mêmes leur bateau, car «le résultat sera le même et ça
 nous évitera quelques baffes ...»⁶³ explique le capitaine-
 pirate. Numérobis, qui ne peut pas être au courant des
 rencontres précédentes avec les pirates, trouve que cette
 réaction est un prodige. «Rien qu'en vous voyant, les
 pirates refusent le combat et coulent leur propre navire.»

---

⁶¹Zizanie, 21.

⁶²Goscinny. Astérix Gladiateur (Paris: Dargaud, 1964) 15.

⁶³Cléopâtre, 10.

Astérix réplique: «Oh, ce sont de vieilles connaissances ... Nous allons souvent à la mer ensemble.» Cette remarque est une allusion aux rencontres précédentes qui furent toutes désastreuses pour les pirates. Si Numérobis est étonné par la réaction des pirates, le lecteur qui a lu un ou deux albums ne l'est pas, parce qu'il sait que les pirates perdent toujours lorsqu'ils rencontrent les Gaulois.

Dans Astérix chez les Bretons, les pirates apparaissent encore et cela dès la deuxième case de la première page. Le capitaine-pirate explique qu'ils doivent se méfier des Gaulois, puisqu'il a acheté un bateau neuf⁶⁴. A la fin de l'épisode, Obélix et Astérix sont si pressés de rentrer chez eux qu'ils décident de ne pas s'arrêter s'ils rencontrent les pirates⁶⁵. Obélix s'inquiète de les vexer. Les pirates, en apercevant les Gaulois, changent de direction pour les éviter et leur bateau s'échoue. Le capitaine-pirate est tout de même heureux d'avoir évité les Gaulois: «Je suis échoué, mais ils ne m'ont pas coulé!»

Dans un autre exemple, celui de La Zizanie, les pirates sont, comme les Gaulois, victimes des calomnies de Tullius Détritus et, en se disputant, coulent leur propre navire. Le capitaine-pirate, se tenant sur une poutre dans la mer,

---

⁶⁴Bretons, 5.

⁶⁵Bretons, 48.

constate: «C'est formidable, garçons! Nous n'avons plus besoin des Gaulois; nous pouvons nous débrouiller sans eux pour être ridicules!»⁶⁶ Dans tous les passages cités, les Gaulois n'ont jamais attaqué les pirates, mais les pirates ont tellement peur d'eux, qu'ils font n'importe quoi pour les éviter. L'humour est construit sur une allusion à des événements antérieurs. Le lecteur doit lier les événements d'un album à l'autre pour voir les allusions intertextuelles qui contribuent au comique de la B.D. C'est ce procédé qui fait que la série est vraiment une «série» et non une simple suite d'aventures.

Les procédés comiques que nous avons étudiés sont assez sophistiqués, car pour que le comique soit perçu, le lecteur doit faire un travail de repérage et d'interprétation. Les jeux de mots exigent du lecteur un vocabulaire assez vaste: termes hors contexte, termes qui sont peu utilisés au XX^e siècle, termes assez spécialisés. Pour bien comprendre l'humour des expressions anglaises traduites littéralement, il faut connaître l'anglais et le français. Pour saisir l'humour des allusions historiques, le lecteur doit avoir des connaissances historiques étendues, quoique dans bien des cas, l'histoire de la Gaule ou de la France dominant. En fait, selon Fresnault-Deruelle, «seul un adulte peut saisir la portée historique» des événements qui se sont

---

⁶⁶Bretons, 11.

déroulés en Gaule il y a 2000 ans⁶⁷. Nous proposerions plutôt que ce n'est pas seulement les événements de la Gaule d'il y a 2000 ans qu'il faut connaître, mais l'Histoire de cette époque jusqu'à nos jours.

Le comique provient en outre dans plusieurs exemples du tissage intertextuel qui lie les différents albums de la série, ce que nous pourrions qualifier de rapports «inter-B.D.» et intertextuels. Les allusions «inter-B.D.» s'accumulent au fil de la lecture des albums. Pour repérer un minimum d'allusions, le lecteur doit avoir des connaissances vastes. Ceci s'applique pour les autres procédés comiques que nous avons examinés. Les procédés comiques exigent par ailleurs que le lecteur soit capable d'établir des relations entre différents aspects de la B.D. -- vocabulaire, histoire, intertexte, entre autres -- sans que ces aspects s'excluent mutuellement. De nombreuses situations ont pour fondement une accumulation de plusieurs procédés comiques.

---

⁶⁷Pierre Fresnault-Deruelle, Dessins et bulles -- La bande dessinée comme moyen d'expression (Paris: Bordas, Collection Thèmes et enquête, 1972): 91.

Conclusion

Bien que la bande dessinée puisse remplir plusieurs fonctions -- informatives, pédagogiques ou créatives, entre autres -- la principale raison d'être d'une bande dessinée comme les Aventure d'Astérix c'est de divertir le lecteur. Plusieurs procédés contribuent à créer le comique, la technique principale qui rend le divertissement possible. Nous avons examiné plusieurs éléments de la série des Aventures d'Astérix pour tenter de voir comment ils fonctionnent pour le créer.

Le comique relève en partie de la formation des noms propres. Les noms propres des personnages sont formés à partir d'un nom commun qui est légèrement modifié. Une des modifications les plus évidentes est l'ajout d'un suffixe qui indique le peuple auquel appartiennent les personnages. Les noms des Gaulois se terminent tous en «ix» et les noms des Romains en «us.» Ce procédé permet de regrouper les personnages d'un même groupe, ceux qui sont du même «côté» du conflit.

Souvent, les noms communs qui sont à la base des noms de personnages sont une des sources du comique. Pour le repérer, il faut tenir compte des dénотations et des

connotations du nom commun de base. En général, la plupart des noms que nous avons examinés contribuent au comique de deux manières. Les noms comme Obélix et Tullius Détritus sont en rapport avec les caractéristiques principales de ces personnages et leurs actions renforcent l'interprétation du nom. En général, nom et actions de personnage se complètent et créent un effet comique. Mais le contraire existe: certains noms sont ironiques par rapport au personnage. Des noms, comme Jolitorax et Numérobis, renvoient à des traits qui sont absents chez le personnage. Les actions du personnage, dans ce cas, s'opposent aux significations possibles du nom.

Pour les noms de lieux, nous avons vu que les seuls noms fictifs sont les noms des camps romains. Les noms loufoques et invraisemblables d'«Aquarium» et «Babaorum» suggèrent que les camps romains ne sont qu'un obstacle temporaire pour les Gaulois. Ces noms soulignent en outre la fictionalité des camps romains.

Les autres noms de lieux sont référentiels, mais il y a souvent des détails qui s'y rattachent qui ne sont pas justes. La Tour de Londres, entre autres, n'existe pas en 50 avant Jésus Christ, époque à laquelle se déroule Astérix. Il est donc ironique qu'Obélix soit emprisonné dans cette prison. Ce type d'anachronie, qui revient à plusieurs

reprises dans les Aventures d'Astérix crée un effet comique, parce qu'il suggère que certains personnages ont des connaissances qui ne sont pas limitées à l'époque du récit et qu'ils peuvent survoler l'Histoire jusqu'à aujourd'hui.

Les ballons constituent un des traits caractéristiques de cette B D. Les ballons peuvent être «sonores», «silencieux», ou «absents»; à divers points de vue, ils se distinguent les uns des autres.

Les ballons «sonores» peuvent renvoyer aux différents aspects de la voix tels que le volume, le ton, l'accent; ils peuvent même suggérer une langue étrangère. La typographie, l'appendice, la forme du ballon, les couleurs, etc. sont aussi parmi les éléments qui contribuent à la «vocalité» de l'énoncé inscrit dans le ballon.

Les ballons «silencieux» véhiculent différents types de messages et ils peuvent être répartis en trois catégories. La première catégorie des ballons «silencieux» correspond aux interventions du narrateur. Le rôle du narrateur dans la série des Aventures d'Astérix, est généralement minimal. Cependant, à quelques occasions, le narrateur contribue au comique par ses interventions qui sont une allusion aux temps modernes. La deuxième catégorie des ballons «silencieux» est celle des monologues intérieurs. La

troisième catégorie rassemble les ballons «silencieux» qui transmettent des messages sans texte. Ces messages sont représentés par des dessins et des signes de ponctuation. Ce procédé permet de rendre des idées ou des émotions plus rapidement que des mots. Ces trois types de ballons «silencieux» ont un point en commun: ils sont destinés uniquement au lecteur. Le procédé place le lecteur dans une position de supériorité et contribue ainsi au comique.

Les ballons «absents» ne sont pas vraiment des ballons; cette appellation renvoie aux mots qui ne sont pas encadrés par un ballon. La plupart de ces mots sont des onomatopées qui renvoient à des actions plutôt qu'à des paroles. Ces onomatopées imitent les bruits que l'on entendrait sur une scène et ne sont pas nécessairement des répliques de personnages. Les onomatopées ont une dimension quasi iconographique, car elles font partie de l'image. Elles relèvent du dessin parce qu'elles sont habituellement imprimées dans un caractère gras qui imite les traits du pinceau.

Les nombreux éléments qui distinguent les types de ballons forment un code qui indique au lecteur comment lire la B.D. On peut comparer ce «méta-langage»¹ aux

---

¹Pierre Fresnault-Deruelle. «Le verbal dans les bandes dessinées.» Communications 15 (1970): 146.

didascalies d'une pièce de théâtre, parce que ce sont des instructions que l'on peut «lire» dans le texte. Si les didascalies sont destinées, en principe, au metteur en scène, le code des ballons est destiné au lecteur. En plus, les didascalies sont en principe de nature explicite, mais les ballons exigent un décodage. On pourrait aussi les comparer aux dialogues et autres sons que l'on entendrait dans un film, parce que ce «méta-langage» suggère au lecteur ce qu'il devrait entendre. En fait, la B.D. est souvent comparée au genre cinématographique², mais le parallèle n'est pas parfait. Dans un film, le spectateur n'a pas à faire un travail de décodage comme dans la B.D. Les ballons sont propres à la B.D. et c'est ce qui la distingue du théâtre et du cinéma. Si le lecteur ne décode pas et ne suit pas les «directives» implicites des ballons, il ne saisira pas la B.D. et l'humour de plusieurs passages.

Nous avons enfin examiné, dans le chapitre final, quelques procédés comiques qui reviennent fréquemment dans la série: les jeux de mots, les allusions historiques et les références intertextuelles. Les jeux de mots, par définition, reposent pour l'essentiel sur des termes qui ont plusieurs sens. Pour les saisir, le lecteur doit comprendre les différents sens des termes. Un des exemples d'Astérix

---

²Annie Baron-Carvais. La Bande dessinée. (Paris: Presses universitaires de France, Collection «Que Sais-Je?», 1985) 106.

et Cléopâtre, joue sur les sens possibles des mots «stade», «pied», et «alexandrin.»³ Pour comprendre l'humour de ce passage, il faut donc connaître les différents sens de ces mots et le lecteur doit donc avoir un vocabulaire assez étendu.

Le deuxième procédé comique, les allusions historiques, justifie le qualificatif de bande dessinée «humoristique, pseudo-historique»⁴ que l'on a souvent attribué à cette B.D. Cette bande dessinée se déroule, on le sait, à l'époque romaine, en 50 avant Jésus Christ. Par contre, nous retrouvons non seulement des allusions à cette période, mais aussi à toutes les périodes historiques jusqu'à nos jours. Les allusions peuvent prendre différentes formes: image, comme nous l'avons vu avec l'exemple des «Beatles»⁵, ou texte, comme lorsqu'Astérix suggère à Cléopâtre de construire un canal entre la Méditerranée et la Mer Rouge.⁶

Certains éléments historiques qui, dans un roman par exemple, contribuent à créer des effets de réel, dans cette B.D. créent des effets comiques. Les allusions prennent

---

³Cléopâtre, 27.

⁴Jacques Sadoul. Panorama de la bande dessinée. (Paris: J'ai lu, 1976) 91.

⁵Bretons, 19.

⁶Cléopâtre, 47.

souvent la forme de l'anachronie. Le personnage ou le narrateur font souvent allusion à des événements qui n'ont pas encore eu lieu. Personnages et narrateur sont capables de présages. Le lecteur s'en trouve dans une position de supériorité, car il sait que le présage est en réalité devenu un fait historique.

On notera au passage que dans plusieurs cas, les allusions historiques soulignent la «supériorité» des Gaulois. Ce sont eux qui dans Astérix chez les Bretons, apportent le thé aux Anglais. Ce sont eux, encore, qui auraient aidé Cléopâtre à prouver à César que le peuple égyptien n'était pas victime de décadence. Ce n'est donc pas par hasard que plusieurs critiques constatent que cette série, pour emprunter les mots de Sadoul, «fait vibrer la corde chauvine bien française»⁷, ou, selon Rey, «chatouille» le nationalisme français⁸. Ce n'est là qu'un des aspects de cette B.D. qui aurait pu être étudié. Ce qui est important ici c'est que pour «chatouiller» les Français ou les autres lecteurs, il est absolument essentiel d'avoir les connaissances historiques nécessaires. Fresnault-Deruelle est d'avis que «seul un adulte peut saisir la

---

⁷Sadoul, 91.

⁸Alain Rey. Les Spectres de la bande dessinée. (Paris: Les Editions Minuits, 1978) 189.

portée historique»⁹ de cette série. Toujours selon Fresnault-Deruelle, c'est en repérant les allusions historiques que l'on voit «comment naît l'effet comique.»¹⁰ Un lecteur qui ne serait pas un adulte ou qui ne percevrait pas ces allusions serait privé d'une des grandes sources d'humour de cette série.

Les références intertextuelles constituent un autre procédé comique. Nous avons relevé des exemples d'emprunts à d'autres textes sans référence ou guillemets. Généralement, ces citations sont hors-contextes, mais ont un lien avec le passage où elles figurent. La citation de Jacques Brel apparaît dans l'album Astérix chez les Belges parce que Brel était belge¹¹. On relève aussi dans la série des Aventure d'Astérix des références intertextuelles à d'autres épisodes de la série. La référence intertextuelle qui revient le plus fréquemment est celle de la chute d'Obélix dans la potion magique quand il était petit. Cette référence a même donné naissance à un album intitulé Comment Obélix est tombé dans la marmite du druide

---

⁹Pierre Fresnault-Deruelle. Dessins et bulles -- La bande dessinée comme moyen d'expression. (Paris: Bordas, 1972) 91.

¹⁰Fresnault-Deruelle, 1972, 83.

¹¹René Goscinny. Astérix chez les Belges. (Paris: Dargaud, 1979) 20.

quand il était petit¹².

Tous ces éléments peuvent par ailleurs être reliés les uns avec les autres. Les noms propres peuvent être liés à des allusions historiques, tels les noms gaulois en «ix» qui rappelle Vercingétorix et sa victoire contre César.

D'autres noms propres sont des jeux de mots ironiques; Numérobis, par exemple. Les connotations rattachées au nom d'«Assurancetourix» s'accumulent au fur et à mesure de la lecture des albums.

Les quatre albums étudiés sont basés chacun sur un procédé comique particulier. Dans Astérix et Cléopâtre les fréquentes allusions historiques à l'Egypte ancienne et les hiéroglyphes contribuent au comique de cet album. Astérix chez les Bretons se distingue par la «langue» des Bretons et les expressions qui sont traduites littéralement de l'anglais. On a observé dans La Zizanie l'effet créé par les ballons verts ainsi que quelques noms de Romains particulièrement comiques. Au terme de ce travail, le premier album, Astérix le Gaulois, apparaît moins complexe, moins sophistiqué, sur le plan du comique que les trois autres. Cet album est amusant, mais les jeux de mots sont plus simples, moins implicites. On y relève moins

---

¹²René Goscinny et Albert Uderzo. Comment Obélix est tombé dans la marmite du druide quand il était petit. (Paris: Les Editions Albert-René, Goscinny & Uderzo, 1989).

d'allusions historiques, peu de références intertextuelles. La plupart des exemples que nous avons cités pour illustrer le comique de cette B.D. proviennent d'ailleurs des trois autres albums.

La B.D. a longtemps été considérée comme un simple divertissement pour les adolescents et les enfants¹³, et même les auteurs d'Astérix ont affirmé que leur oeuvre s'adresse aux enfants¹⁴. Mais s'il est certain que le comique est parfois simple à saisir et semble approprié pour des enfants, on constate en étudiant le comique de cette B.D. qu'un autre lecteur peut être envisagé, un adulte. Pourquoi? Parce que les éléments que nous avons relevés exigent une interprétation de la part du lecteur et qu'un enfant, en principe, en serait incapable. Si les adultes lisent cette B.D., c'est qu'ils y trouvent une source de divertissement.

---

¹³Jean-Claude Gagnon. Lire une bande dessinée: Pratique, théorie, pratiques. (Montréal, Editions Ville-Marie, 1983) 54.

¹⁴Barraud et de Sède, 36.

Bibliographie

Les bandes dessinées

- Goscinny, René et Albert Uderzo. Astérix le Gaulois.
Paris: Dargaud, 1961.
- . Astérix et les Goths. Paris: Dargaud, 1963.
- . Astérix gladiateur. Paris: Dargaud, 1964.
- . Astérix et Cléopâtre. Paris: Dargaud, 1965.
- . Astérix chez les Bretons. Paris: Dargaud, 1966.
- . La Zizanie. Paris: Dargaud, 1970.
- . Les Lauriers de César. Paris: Dargaud, 1972.
- . Le Cadeau de César. Paris: Dargaud, 1974.
- . Astérix chez les Belges. Paris: Dargaud, 1979.

---. Comment Obélix est tombé dans la marmite du druide quand il était petit. Paris: Les Editions Albert-René, Goscinny & Uderzo, 1989.

---. La Rose et le glaive. Paris: Les Editions Albert-René, Goscinny & Uderzo, 1991.

Etudes théoriques sur la bande dessinée

Baron-Carvais, Annie. La Bande dessinée. Paris: Presses universitaires de France, Collection «Que Sais-Je?», 1985.

Barraud, Hervé et S. de Sède. «La mythologie d'Astérix.» La Nouvelle critique n° 26 septembre (1969): 35-40.

Fischer, Hervé. «Ecriture phonétique et pictogrammes dans les bandes dessinées.» La Bande dessinée et la culture visuelle -- Travaux de recherches réalisés dans dix pays. Edité par Herausgegeben von Alphons Silbermann et H.D. Dyroff, München: K.G. Saur, 1986.

Fresnault-Deruelle, Pierre. «Aspects de la bande dessinée en France.» La Bande dessinée et la culture visuelle -- Travaux de recherche réalisés dans dix pays. Edité par Herausgegeben von Alphons Silbermann et H.D. Dyroff, München: K.G. Saur, 1986.

---. La Bande dessinée: Essai d'analyse sémiotique. Paris: Hachette, 1972.

---. Dessins et bulles: La bande dessinée comme moyen d'expression. Paris: Bordas, 1972.

---. «Du linéaire au tabulaire.» Communications n° 24 (1976): 7-23.

---. Récits et discours par la bande: Essais sur les comics. Paris: Hachette, 1977.

---. «Le verbal dans les bandes dessinées.» Communications n° 15 (1970): 145-161.

Gagnon, Jean-Claude. Lire une bande dessinée: Pratique, théorie, pratiques. Montréal: Editions Ville-Marie, 1983.

- Lacassin, François. Pour un neuvième art, la bande dessinée. Paris: Union générale d'éditions, Collection 10/18, 1971.
- Masson, Pierre. Lire la bande dessinée. Lyon: Presses universitaires de Lyon, 1985.
- Peeters, Benoît. Case, planche, récit: Comment lire une bande dessinée. Bruxelles: Casterman, 1991.
- Pierre, Michel. La Bande dessinée. Paris: Larousse, Collection Idéologies et Sociétés, 1976.
- Rey, Alain. Les Spectres de la bande dessinée. Paris: Les Editions Minuit, 1978.
- Reitberger, Reinhold et Wolfgang Fuchs. Comics, Anatomy of a Mass Medium. London: Studio Vista Publishers, 1972.
- Sadoul, Jacques. Panorama de la bande dessinée. Paris: J'ai lu, 1976.
- Stoll, André. Astérix: L'épopée burlesque de la France. Bruxelles: Editions complexe, 1978.

Tilleuil, Jean-Louis. Lectures de la bande dessinée.

Bruxelles: Academia, 1991.

Toussain, Bernard. «Idéographie et bande dessinée.»

Communications n° 24 (1976): 81-93.

Etudes théoriques générales

Barthes, Roland. «Proust et les noms.» Les Critiques de

notre temps et Proust. Paris: Garnier, 1971.

---. «Rhétorique de l'image.» Communications n° 4

(1964): 40-51.

Dujardin, E. Le Monologue intérieur. Rome: Bulzoni, 1977.

Eco, Umberto. La Structure absente -- Introduction à la

recherche sémiotique. Paris: Mercure de France, 1972.

Genette, Gérard. Figures III. Paris: Seuil, 1972.

---. Palimpsestes -- La littérature au second degré.

Paris: Seuil, 1982.

Pennacchioni, Irène. La Nostalgie en images: une sociologie du récit dessiné. Paris: Librairie des Méridiens, 1982.

Rigolot, François. «Rhétorique du nom poétique.» Poétique n° 28 (1976): 466-483.

Divers

Clayton, Peter. Great Figures of Mythology. London: Bison Books, 1990.

Dictionnaire actuel de la langue française. Flammarion, ed. 1985.

Dupriez, Bernard. Cratrus -- Les procédés littéraires (dictionnaire). Paris: Union générale d'éditions, Collection 10/18, 1977.

Grevisse, Maurice. Le Bon usage. Gembloux: Duculot, 1964.

Laffont-Bompiani. Dictionnaire des personnages. Paris: Robert Laffont, 1960.

Pavis, Patrice. Dictionnaire du théâtre. Paris:
Messidor/Editions sociales, 1987.

Le Petit Robert 1. ed. 1978.

Le Petit Robert 2. ed. 1977.

Rostand, Edmond. Cyrano de Bergerac. Paris: Le livre de
poche, 1930.

Annexe

Illustration D -- Astérix chez les Bretons, 1966, p. 22.

Illustration F -- La Zizanie, 1970, p. 8

END

2 0 / 0 7 - 9 4

FIN