

LE MYTHE D'ASTERIX
par Gilles Pelletier

Thèse présentée à l'Ecole des
Etudes Supérieures de l'Université
d'Ottawa en vue de l'obtention
d'une maîtrise es arts, option
Sciences religieuses.



Ottawa, Canada, 1974

UMI Number: EC55830

INFORMATION TO USERS

The quality of this reproduction is dependent upon the quality of the copy submitted. Broken or indistinct print, colored or poor quality illustrations and photographs, print bleed-through, substandard margins, and improper alignment can adversely affect reproduction.

In the unlikely event that the author did not send a complete manuscript and there are missing pages, these will be noted. Also, if unauthorized copyright material had to be removed, a note will indicate the deletion.

UMI[®]

UMI Microform EC55830
Copyright 2011 by ProQuest LLC
All rights reserved. This microform edition is protected against
unauthorized copying under Title 17, United States Code.

ProQuest LLC
789 East Eisenhower Parkway
P.O. Box 1346
Ann Arbor, MI 48106-1346

RECONNAISSANCE

Cette thèse a été présentée sous la direction de Georges Tissot, professeur au département de Sciences religieuses, qui a su encourager et soutenir ma recherche tant par son intérêt avoué pour la bande dessinée, que par ses suggestions toujours stimulantes.

J'exprime également de la gratitude à mon épouse qui depuis des années entend parler de cette thèse sans arrêter de soutenir mes efforts, ainsi qu'à mes enfants qui m'ont rappelé à la fascination de la bande dessinée.

CURRICULUM STUDIORUM

Gilles Pelletier naquit à Denam, Québec, le 7 avril 1937. Il obtint son Baccalauréat en Pédagogie de l'Université de Montréal en 1960, son B.A. de l'Université de Montréal en 1964 et une Licence en Pédagogie religieuse de l'Université Laval en 1969. Sa thèse était intitulée Etude sur la fonction de communication du langage et ses incidences sur le langage religieux.

TABLE DES MATIERES

Chapitres	pages
INTRODUCTION	
A. Problématique et hypothèse	VI
B. Nature de la bande dessinée	XII
C. La bande dessinée d'Astérix	XII
D. Jalons de la recherche	XIV
I.- PRESENTATION D'UN PROFIL DE CERTAINES ETUDES IMPORTANTES SUR LA BANDE DESSINEE	1
II.- L'EQUATION MYTHIQUE	10
A. Elaboration d'un instrument d'analyse du récit mythique	11
B. Constitution de l'équation du récit mythique	18
a) caractéristiques du récit mythique	19
b) qualification de l'équation de V. Propp	23
c) qualification mythique des segments	26
III.- ANALYSE DU RECIT DE LA BANDE DESSINEE D'ASTERIX	
1. Analyse du récit - Tour de Gaule	
A) description du récit - Tour de Gaule	29
B) analyse du récit - Tour de Gaule	30
2. Analyse de trois autres récits d'Astérix	44
IV.- ANALYSE DE LA SITUATION INITIALE	
1. Regard intérieur et extérieur sur le village	
A- Regard intérieur	
a) dimension géographique	49
b) dimension économique	52
c) dimension symbolique	53
B- Regard extérieur	60
2. Les personnages intégrateurs du village	
A- Le druide Panoramix	74
a) le druide et le cosmos	75
b) le druide et la société	77
c) le druide et le transcendant	80

TABLE DES MATIERES

V

B- Le Chef Abraracourcix	81
a) image intégrée	82
b) image intégrante de la collectivité	83
C- Le Barde Assurancetourix	85
Le chant de la festività	85
(conscience et initiateur)	
V.- ANALYSE DU HEROS ET DE LA FETE	91
1. Le héros: Astérix	
A- Etre androgyne	91
a) sa double identité	91
b) son identité extensionnée en Obélix	94
B- Etre transgresseur	103
C- Etre initiateur	107
a) contexte de l'exercice de la fonction	107
b) sens de l'initiation	111
c) analyse de trois comportements	112
archétypes de l'initiation	
2. La fête	119
A- Célébration de la victoire du héros	120
et du village en tant que "centre"	
B- Réitération de l'état primordial	122
CONCLUSION	127
<u>BIBLIOGRAPHIE</u>	133
<u>APPENDICE I</u> - Liste des abréviations	137
<u>APPENDICE II</u> - Titre et abréviation	143
des récits d'Astérix	

INTRODUCTION

A. Problématique et Hypothèse.

L'habitant de technopolis a déserté les églises, conquis les réalités religieuses et poétiques pour ne privilégier que le rationnel. Pourtant la vie de l'homme contemporain s'est désagrégée dans une incohérence effarante. La technologie moderne a sûrement amélioré ses conditions de vie mais elle n'a pas su, comme l'affirme Fernand Dumont, être "sens" et "orientation"¹. L'homme contemporain est donc à la recherche, plus ou moins consciemment, d'un "centre" affirmerait Mircea Eliade, d'un mandata signifiant, observerait Carl Jung. L'homme d'aujourd'hui ne pourrait se satisfaire de la proclamation de l'absurdité du monde ou de sa dramatisation sans éprouver le vide que laisse la suppression des valeurs qui avaient polarisé son existence dans toutes ses dimensions.

L'homme d'aujourd'hui a donc élaboré et continuera de construire des mythes qui répondront à ses questions et à ses problèmes en lui fournissant des archétypes qui structureront sa vie. Plusieurs auteurs tels C. Chabanis,

¹ Fernand Dumont, Le lieu de l'homme, Montréal, H.M.H., 1968, p. 24-25.

Andrew Greeley et C. Reich, ont témoigné de l'émergence de nouveaux mythes dans la société contemporaine: naturisme, retour à la terre, nudisme, fraternité universelle et combien d'autres².

L'art fantastique et la littérature imaginaire sont des lieux dans lesquels abondent les thématiques mythiques: libération, égalité, paix, abondance³.

Des récits mettent en jeu des héros sotériologiques qui transcendent les contingences et font rêver d'espaces paradisiaques⁴. L'homme n'apparaît-il pas dans l'expression

2 Voir les études de C. Chabanis, Le théâtre à la recherche de ses origines, dans Atlas, no. 62, livraison d'août 1971, p. 62-83; Andrew Greeley, La nouvelle religion américaine, Concilium, livraison de nov. 1971, p. 95-106; C.A. Reich, The Greening of America, Toronto, Bantam Books, 1971, 433 p. Il faut mentionner les études plus récentes: André Dumais, Les nouvelles mythologies, paru dans Le Merveilleux, Deuxième Colloque sur les religions populaires, Québec, P.U.L., 1973, p. 89-100; Jacques Grand Maison, Symboliques d'hier et d'aujourd'hui, Montréal, Hurtubise, 1974, p. 151-313. Retenons aussi Roland Barthes, Mythologies, Paris, Seuil, 1957, 247 p., et A.C. Watts, Western Mythology: Its Dissolution and Transformation dans Myths, Dreams and Religion, N.Y., Dutton E.P., 1970, p. 9-20. J. Campbell, Myths to Live By, N.Y., Bantam Books, 1972, 287 p.

3 Voir Marcel Brion, L'art fantastique, Paris, ed. Gérard, 1958, p. 305-356.

Signalons seulement quelques ouvrages: Ira Levin, Un bonheur insoutenable, Paris, Laffont, 1971, 372 p.; Van Vogt, Le monde des A., Paris, Laffont, 1971, 312 p. Les ouvrages plus anciens de A. Huxley, Le meilleur des mondes, Paris, Plon, 1966, 262 p. Orvell, 1984. Soulignons l'article magistral de J. Campbell, Mythological Themes in Creative Literature and Art dans Myths, Dreams and Religion, N.Y., Dutton, E.P., 1970, p. 138-175.

de son imaginaire un éternel créateur de mythes, un insaisissable porteur de rêves indestructibles⁵.

La bande dessinée occupe une place spéciale dans les formes d'expression de l'univers mythique de l'homme contemporain à cause de sa facture, sa technique, sa présentation unique de thèmes et de héros mythiques. Très attrayant, son graphisme parfois psychédélique renouvelle les valeurs et les mythes et invite le lecteur à relire la bande dessinée, à la "ré-entendre" de nouveau - ce qui est plutôt inhabituel quand il y a lecture d'un récit linéaire sans graphisme.

La bande dessinée fascine les jeunes et les moins jeunes. La popularité entre autres des revues Pilote et Tintin, des bandes dessinées Astérix, San Antonio, Luky Luke en témoigne⁶.

⁵ Fait qu'ont souligné Mircea Eliade, dans Mythes, Rêves et Mystères, Paris, Gallimard, 1957, 305 p.; J. Campbell, dans The Hero With a Thousand Faces, Cleveland, The World Publishing, 1970, 415 p. et surtout dans son ouvrage The Masks of God, Creative Mythology, N.Y., The Viking Press, 1968, 730 p.

⁶ Voir le Supplément de La Presse, livraison du samedi, 7 avril 1973, dans lequel on note la métamorphose que subissent présentement les romans de San Antonio qui seront publiés dans la forme des bandes dessinées. L'auteur souligne l'immense popularité de cette bande illustrée qui, des premiers tirages de centaines de mille, passeront au million. Il suffit, de plus, de quelques visites dans les librairies pour constater plus que la vogue des bandes dessinées, leur incroyable variété, véritable explosion de ce médium dans la société actuelle. A remarquer les nombreuses revues sur la bande dessinée. Phenix, revue internationale de la bande dessinée; Les cahiers de la bande dessinée.

Les lecteurs retrouvent dans ce medium un genre littéraire qui correspond de plus en plus aux influences envahissantes et irrésistibles de l'image électronique. Marshall McLuhan se plaît à affirmer que la bande dessinée et la télévision constituent un lieu de créativité. Elles permettent à ceux qui les lisent ou qui la regardent de se rejoindre dans un espace de liberté tout en pouvant dire ou compléter ce qui restait en suspens⁷. Ces media ne laissent pas de place aux voyeurs. Ils sont trop impliquants.

Dans ce contexte, la popularité de la bande dessinée n'étonne plus. Elle attire, en effet, des adeptes de plus en plus sérieux. François Lacassin fonde le "Club des Bandes Dessinées" qui deviendra le Centre de la Littérature d'Expression Graphique. On reconnaît à la bande dessinée une certaine importance en l'insérant dans la liste des cours de la Sorbonne⁸.

Phénomène passager, vogue, mode, syndrome de la découverte d'un genre littéraire qui par sa nature, sa fonction, sa façon de dire son message rejoint l'homme contemporain en

7 Voir d'une façon particulière, Understanding Media, de Marshall McLuhan, Toronto, The New American Library, 1964, The fourth printing, p. 150-166; 268-294.

8 Voir l'Avertissement de l'auteur, par François Lacassin, dans Pour un 9e art de la bande dessinée, Paris, Union Générale d'Édition, 1971, p. 8-9.

l'obligeant à s'interroger sur lui-même d'une façon humoristique. La bande dessinée serait le lieu privilégié de manifestations d'aspirations fondamentales de l'homme et exprimerait, selon Mircea Eliade "la survivance dans le psyché de symboles et de thèmes mythiques"⁹. Sa lecture serait une catharsis: elle exorciserait la vie quotidienne. En ce sens, la bande dessinée permet une récupération de l'histoire comme l'affirme Pierre F. Deruelle dans son analyse des comics aux Etats-Unis¹⁰.

Ces affirmations sur la fonction de la bande dessinée soulèvent des questions sur sa facture et sur son contenu.

Est-ce que les comics et d'une façon particulière la bande dessinée d'Astérix possèdent une facture telle qu'ils recèlent un mythe ou tout au moins des thèmes mythiques?

Selon une autre perspective, la bande dessinée manifesterait les archétypes de l'inconscient collectif. Elle récapitule les grands axes de l'imaginaire. Mais elle peut tout aussi bien être le lieu d'une décharge de l'imaginaire

⁹ Mircea Eliade, Aspects du Mythe, Paris, Gallimard, 1963, p. 220 et 221. Voir aussi du même auteur, Mythes, rêves et mystères, Paris, Gallimard, 1957, p. 8-9.

¹⁰ P.F. Deruelle, Les Comics des Etats-Unis, des années 30-40, dans Critique, no. 284, livraison de janvier, 1971, p. 83-88.

si étouffé, si réprimé, si émasculé qu'il puisse être¹¹. Elle jouerait alors un rôle supplétif, compensatoire semblable à celui du rêve¹².

La bande dessinée, d'un autre point de vue, renferme un ordre, un ensemble de structures qui rejoint et redit les ordres socio-économiques, culturels, en tant que système d'héritage, d'échange et de communication.

Jusqu'à présent, nous avons signalé que l'homme contemporain semblait s'éloigner de la religion traditionnelle. Que ce mouvement s'accompagnait d'un engouement proportionnel pour une mythologie contemporaine exprimée d'une manière exceptionnelle dans la bande dessinée. Que la bande dessinée possédait de nombreuses et importantes fonctions qui justifient amplement son étude.

Pour ces raisons, nous allons analyser la qualité mythique ou la mythicité des récits de la bande dessinée d'Astérix. Car, nous croyons que cette bande dessinée comme d'autres bandes illustrées possède une dimension mythique. Pour vérifier notre hypothèse, nous allons d'abord définir la bande dessinée, décrire la bande dessinée d'Astérix et poser les jalons de notre recherche.

¹¹ Voir G. Durand, Le symbole aujourd'hui, dans Lumière et Vie, no. 81, (pas d'édit.).

¹² Le sens et la fonction du rêve ont été dévoilés dans les ouvrages suivants: S. Freud, Cinq leçons sur la psychanalyse, Paris, P.B. Payot, 1932, 157 p. et aussi C.G. Jung, L'homme à la découverte de son âme, Paris, P.B.P., 1962, 340 p.

B. Nature de la bande dessinée.

Afin de simplifier cette étape et d'éviter de faire état des nombreuses définitions qui ont cours dans le domaine, nous allons retenir celles des deux auteurs qui sont les plus connus: François Lacassin et Pierre-François Deruelle.

Pour François Lacassin, la bande dessinée est "un récit en images publié en feuillets dans la presse avant d'être recueillis en fascicules périodiques ou albums vendus en librairie"¹³.

De là, d'ailleurs, la double distinction entre le comic strip et le comic book¹⁴.

Pierre F. Deruelle se contente de citer F. Lacassin pour souligner l'art particulier de la bande dessinée:

La bande dessinée, c'est le seul art qui permette de reconstituer l'Enfer de Dante sur la planète Mars avec une figuration illustrée, des décors grandioses que les coûts de revient ou l'impuissance de la technique interdisent à jamais au cinéma¹⁵.

¹³ F. Lacassin, Pour un 9e art, la bande dessinée, p. 14, citation tirée de la Grande Encyclopédie Alfabétique Larousse, 1971, T.1. L'auteur ajoute que la bande dessinée a pour vocation de raconter "les instants privilégiés de l'existence d'un personnage imaginaire condamné à un éternel présent".

¹⁴ P.F. Deruelle, Dessins et Bulles, La bande dessinée comme moyen d'expression, Paris, Bordas, 1972, p.8.

¹⁵ P.F. Deruelle, op. cit., p. 9.

Après avoir défini ce medium, cernons de plus près la bande dessinée d'Astérix en décrivant la matrice fondamentale (personnage-situation) des différents récits.

C. La bande dessinée d'Astérix.

Dans cette bande dessinée, les auteurs racontent l'histoire d'un petit village gaulois qui, seul, résiste à César et ses armées, à Rome et ses moeurs. Dans ce petit village, vivent en paix d'irréductibles gaulois, forts de leur fidélité aux dieux Toutatis et Bélénos et ne craignant qu'une seule chose: que le ciel leur tombe sur la tête. Leur bonheur se résume à chasser le sanglier et à donner des baffes aux romains. Le tout atteignant un degré de paroxysme élevé, lorsqu'à la fête, ils bouffent et chantent, boivent et crient les aventures de leur héros Astérix.

C'est grâce à ce petit personnage grotesque et drôle, rusé et perspicace et à son ami Obélix, invincible parce qu'il est tombé dans la potion magique, que le village gaulois peut survivre. Déjà extraordinaire, Astérix est métamorphosé lorsqu'il ingurgite la potion magique que lui prépare le druide Panoramix chaque fois que le héros en a besoin pour sauver le village, pour proclamer ses valeurs, pour venir en aide à ceux qui réclament sa protection.

Chaque récit fait donc état d'une aventure du héros et de son ami Obélix, qui à la suite d'une série d'épreuves, de batailles contre différents ennemis tels les goths, les normands, les pirates et surtout les romains, remportent sur eux des victoires éclatantes. Chaque victoire est un triomphe du héros, mais aussi et surtout, victoire du village, de sa réalité culturelle, de ses valeurs, de son mode de vie.

Connaissant maintenant ce qu'est la bande dessinée, et en quoi consiste le récit d'Astérix, nous allons déterminer les jalons de notre recherche.

D. Jalons de la recherche.

Nous diviserons notre travail en cinq chapitres. Dans le premier, nous tracerons le profil de certaines études importantes sur la bande dessinée. Nous porterons une attention particulière aux auteurs qui font jaillir la dimension mythique. Dans le deuxième chapitre, nous allons élaborer un instrument d'analyse de la qualité mythique des récits pour ensuite l'appliquer aux récits d'Astérix. Il ne sera pas question d'analyser la facture signifiante de la bande dessinée telle que "la vignette, les ballons, les rapports entre le texte et le montage"¹⁶. Ce serait une tâche qui

¹⁶ Etude que P.F. Deruelle a faite dans Dessins et bulles.

déborde le cadre fixé par cette recherche sur les récits mythiques d'Astérix.

Pour les mêmes raisons, nous avons exclu l'analyse structurale du récit de la bande dessinée pour nous attacher au niveau où s'articule le message, le niveau narratif¹⁷. Notre tâche sera triple: établir le rapport entre le récit mythique et le conte et la saga; déterminer les facteurs qui caractérisent le récit mythique et les regrouper dans une équation dite mythique; et, enfin, qualifier cette équation par rapport au schéma morphologique du conte établi par V. Propp.

Cette triple tâche nous a permis de construire un instrument d'analyse du récit mythique.

Dans le troisième chapitre, nous analyserons la bande dessinée d'Astérix. Nous procéderons en deux étapes: analyse en détail du récit d'Astérix - Tour de Gaule, en rendant compte de sa réalité mythique: communication des équations finales de quelques autres récits pour conclure à la qualité mythique des récits d'Astérix.

17 A.J. Greimas nous aurait fourni des éléments d'analyse structurale du récit mythique dans Le message narratif, paru dans Communications, 4, 1964, p. 4-32, ainsi qu'une analyse de V. Propp.

Dans le quatrième chapitre, nous analyserons le premier segment de l'équation mythique - la situation initiale - pour en dévoiler les dimensions qui confirment sa qualité mythique. Ce chapitre sera divisé en deux parties. Dans la première partie, porter un double regard sur le village, et dans la seconde, dégager les éléments d'intégration du village: le druide, la bande et le chef.

Dans le cinquième chapitre, nous allons analyser le rôle du héros Astérix, à travers l'androgénéité, la transgression et l'initiation. Nous terminerons avec la fête, qui est le renouvellement autant que la proclamation du village comme lieu primordial.

Ces cinq chapitres nous ont permis de découvrir l'importance de la bande dessinée tant par sa nature que par sa fonction intégrative des individus et des collectivités.

CHAPITRE PREMIER

PRESENTATION D'UN PROFIL DE CERTAINES ETUDES IMPORTANTES

La bande dessinée polarise l'attention des plus jeunes depuis très longtemps. Cependant, elle accuse un certain retard auprès des adultes, spécialement des chercheurs qui ne lui ont jamais porté un grand intérêt¹. Depuis quelque temps, toutefois, plusieurs études ont fait leur apparition². La plupart des recherches qui ont été effectuées concernent la structure esthétique, la dimension sociologique ou la valeur de communication de la bande dessinée.

Dans quelques recherches, comme celle de F. Lacassin, on fait état de la présence de la dimension mythique dans la bande dessinée. Nous allons donc, à grands traits, retracer les principales études sur la bande dessinée et faire ressortir leurs différents niveaux de lecture.

1 Alain Pontant inventariant Astérix et les Normands, de Goscinni, s'étonne de remarquer combien peu d'auteurs sérieux tels R. Barthes, Goldmann, ont analysé la bande dessinée en dépit de ses richesses politiques, sociales, ethnologiques. Voir Astérix en proie à une nouvelle critique, paru dans La Presse, livraison du 18 mars 1967.

2 Voir les études très récentes de Pierre-F. Deruelle, Les comics américains des années 30-40 dans Critique, no. 284, livraison de janvier 1971, p. 83-88; et aussi, Dessins et Bulles, La bande dessinée, comme moyen d'expression, Paris/Montréal, Bordas, 1972, 96 p. L'auteur signale une bibliographie des études les plus récentes sur la question; Edgar Morin, Haute Culture, culture de base: éducation permanente, dans l'Esprit du Temps, Paris, Grasset, 1962; Michel Covin, La bande dessinée psychédélique, dans Critique, livraison de novembre 1971, no. 294, p. 1018-1025.

C. Waugh, un des premiers chercheurs à s'intéresser à la bande dessinée, étudie sa facture, son évolution³. Du côté français, Gérard Blanchard effectue une étude similaire mais beaucoup plus tardive en s'attardant davantage à l'aspect stylistique: morphologie, graphisme, technique de la bande dessinée retracée à travers l'histoire de cet art⁴. Marie-Thérèse Poncet scrute plus que tout autre la structure esthétique de la bande dessinée dans une étude comparative des illustrations du Moyen-Age et des dessins animés⁵.

François Lacassin s'inscrit à la fine pointe de ce grand courant de recherche esthétique de la bande dessinée. Dans son ouvrage, Pour un 9e art, la bande dessinée, il retrace l'évolution de la bande dessinée dans ses manifestations premières: les hiéroglyphes égyptiens, jusqu'à son code scripturaire contemporain, le graphisme⁶. Il évoque les transformations qu'ont subies le langage graphique, la thématique et la structure de la bande dessinée. Il fait allusion à la

³ Coulton Waugh, The Comics, New-York, (pas d'éditeur), 1949, p. (pas de numéro de page).

⁴ Gérard Blanchard, La bande dessinée, Verviers, Belgique, édit. Gérard et Cie, 1969, (pas de nombre de pages).

⁵ Marie-Thérèse Poncet, Etude comparative des illustrations du Moyen-Age et des dessins animés, Nizet, (pas d'éditeur), 1952, (pas de nombre de pages).

⁶ François Lacassin, Pour un 9e art, la bande dessinée, Paris, Union Générale d'Editions, 1971, 510 p.

dimension mythique de la bande dessinée. En effet, chaque fois qu'il termine l'analyse d'un héros, il évoque ses caractéristiques mythiques, sa valeur d'archétype et de modèle. Plus, rejoignant Mircea Eliade, il fait ressortir la fonction initiatique des bandes dessinées les rapprochant du rôle joué par les récits mythiques. Dans son excellent ouvrage sur Tarzan, François Lacassin met en relief les structures de ce mythe et les instruments qui servent à le véhiculer: langage et armes⁷.

Le préfacier de François Lacassin, B. Hogarth, avait vu juste en disant que "l'homme est aux prises avec des démons-de toutes sortes..."⁸ Les héros, figures mythiques, surgissent pour solutionner les problèmes de l'homme, pour sauver sa destinée et celle de l'humanité.

L'étude des mass-media avait amené Marshall McLuhan à s'intéresser d'une façon particulière à la bande dessinée. Il n'avait pas tardé à remarquer sa dimension mythique étant donné sa nature, sa finalité et sa fonction. Ces éléments concourraient à organiser l'inconscient de l'homme, donc son

⁷ François Lacassin, Tarzan, ou le Chevalier crispé, préface de B. Hogarth, Paris, Union Générale d'Éditions, 1971, 507 p.

⁸ Idem; op. cit., p. 10.

comportement sociétal⁹. Dans The Mechanical Bride, il évalue plusieurs héros des bandes dessinées, entre autres Tarzan et le Surhomme. Ceux-ci lui révèlent la structure dichotomique de ces bandes dessinées: bien-mal, justice-injustice, bon-méchant. Le héros surgit d'un univers incapable de solution, tiraillé par les forces maléfiques pour imposer sa loi, sa justice d'une manière transcendante. L'homme n'est plus soumis aux tergiversations d'une liberté en voie de s'affirmer autonome et responsable¹⁰. Dans ce tableau, l'auteur ne manque pas de mentionner jusqu'à quel point le héros est une projection d'une société éprise de justice mais doutant de sa capacité de l'établir.

Marshall McLuhan constate que la bande dessinée faisant partie de l'art populaire épiphanise toutes les dimensions de la vie, toutes les potentialités que la routine de la vie quotidienne et l'encadrement de la société ont plus ou moins pétrifiées. La bande dessinée constitue un médium qui veut rejoindre entièrement l'homme. Dans War and Peace, il approfondit son intuition au sujet de la dimension intégrante

⁹ C'est surtout dans Understanding Media que Marshall McLuhan constata que les qualités structurales de l'imprimé en faisaient un médium hautement impliquant.

¹⁰ Marshall McLuhan, The Mechanical Bride, Folklore of Industrial Man, Boston, Boston Beacon Press, 1951-1967, p. 120-124.

de la bande dessinée en la fondant sur la structure du circuit électrique considéré comme ayant une dimension mythique.

Myth is a mode of simultaneous awareness of a complex group of causes and effects. Electric circuitry confers a mythic dimension of our individual and group actions. Our technology forces to live mythically...¹¹

Il affirme et conclut que le mythe intègre et implique: "Myth means putting on the audience, putting on one's environment"¹². Ayant posé déjà que la bande dessinée était mythique, l'on constate alors le rôle intégrateur qu'elle remplit dans la société contemporaine.

Mircea Eliade nota dans ses recherches la corrélation très étroite qui existe entre les thèmes et les structures du récit mythique et ceux de la bande dessinée. C'est dans Aspects du mythe, qu'il rendit compte de cette structure en inventoriant le super héros: le Surhomme. Il mit en relief la double personnalité de ce héros, fondement de la dynamique d'identification avec le personnage héroïque. L'être humain déchu se reconnaît dans les faiblesses de C. Kent, journaliste ignoré et inapte. Métamorphosé en Surhomme, l'homme déchu se projette dans l'être idéalisé et surhumain afin de

¹¹ Marshall McLuhan, Quentin Fiore, J. Agel, War and Peace in the Global Village, N.Y., Bantam Books, 1968, p. 114.

¹² Marshall McLuhan, op. cit. p. 114.

surmonter toutes ses épreuves¹³.

Depuis une dizaine d'années, plusieurs auteurs étudient des bandes dessinées en particulier: Notons Robert L. Short, Eco Umberto, E. Morin. Robert L. Short fit une analyse théologique de la bande dessinée Peanut. Recherche qui l'amena à montrer que cette bande illustrée recèle un évangile: Charlie Brown et les autres sont sans cesse en quête d'une intégration de leur vie.¹⁴

Les études de Eco Umberto sur le mythe du Surhomme, de Steve Canyon et de James Bond, celle de E. Morin sur Mandrake et celle de J.K. Seglou sur Sherlock Holmes paraissent de première importance dans un effort pour lire la bande dessinée au niveau mythique¹⁵.

E. Sullerot a été préoccupée par la dimension sociologique de la bande dessinée. Elle affirme que celle-ci est

¹³ Mircea Eliade, Aspects du Mythe, Paris, Gallimard, 1963, p. 222-226.

¹⁴ Robert L. Short, The Parables of Peanut, N.Y., Harper and Row, 1958, 328 pages.

¹⁵ Voir Eco Umberto, Il mito di superman dans Demittazione e Imagine a cura di Enrito Castelli, Padoue, 1952, p. 131-148; ou encore son étude sur James Bond, Une combinatoire narrative dans Communications, 8, 1966, p. 77-93. Ce dernier article fut accessible. Nous devons quand même signaler les autres. Voir aussi, E. Morin, Etude de la bande dessinée Mandrake, le Magicien, dans Esprit du Temps.

un réservoir de la mythologie contemporaine¹⁶. La bande dessinée sera donc un reflet des besoins de la société contemporaine projeté dans des représentations héroïques idéalisées. Son apport est des plus intéressants puisqu'il confirme la dimension mythique de la bande dessinée ainsi que sa valeur dans une société. En effet, une réalité n'est élevée au statut du mythe qu'à partir du moment où une collectivité la reconnaît comme porteuse et expression de son rêve.

Reflet d'une société, les bandes dessinées exprimeront toute la problématique de l'homme contemporain.

Louis Wiznitzer fit ressortir l'évolution progressive des héros des bandes dessinées. Ils abandonnent la lutte contre les dragons pour s'attaquer à la pollution, au racisme, à l'injustice sociale¹⁷.

Les bandes dessinées sortaient de l'esthétique, ou tout au moins utilisaient l'esthétique pour livrer un message politique. La même symbolique de lutte contre le mal à travers des représentations renouvelées persistait toutefois. Bardés contre leurs ennemis qui ont des super-pouvoirs, les

¹⁶ E. Sullerot, Bande dessinée et culture, Paris, (pas d'éditeur), 1966, (pas de nombre de pages).

¹⁷ Louis Wiznitzer, Quand les comics se politisent paru dans La Presse, livraison du samedi, 19 décembre 1970.

super-héros doivent affronter des problèmes radicalement nouveaux: des crises de conscience, des remises en question de leur mission humanitaire, des ébranlements émotifs qui allaient les rapprocher des perturbations psychiques de l'homme contemporain¹⁸.

Nous avons abordé plusieurs auteurs en faisant ressortir les différents niveaux de lecture auxquels se prête la bande dessinée¹⁹. Toutes ces recherches s'avèrent fascinantes. La possibilité des multiples analyses témoigne de la richesse et de la complexité de la bande dessinée. Ce qui ressort de l'ensemble des différentes investigations de ce médium, c'est sa puissance d'incantation. La nature de

¹⁸ Dans The Comics on the Couch, Time Essay, livraison du 13 décembre 1971, p. 50-51, G. Clarke évoque un incident dans lequel la Lanterne Verte est interpellé par un noir qui veut savoir pourquoi ce héros qui a défendu les gens de toutes les couleurs ne s'est pas intéressé aux noirs. Les bandes dessinées deviennent plus subtiles, moins manichéennes. Le mal est plus difficile à cerner. Il ne porte plus les masques de la laideur d'autrefois, sauf dans quelques bandes dessinées comme celles des Vengeurs ou de Dick Tracy, où les traits des méchants ont été hyperaccentués. Voir l'étude de A. Tercinet, Chester Gould, paru dans 200M, no. 9, livraison de novembre et décembre 1971, p. 110-114. Voir aussi l'excellent article évoquant le sérieux de la bande dessinée O.K. You Passed The 25 Test Now You're Smart Enough For Comic Books, paru dans Esquire, livraison de septembre 1969, p. 116-120.

¹⁹ Nous ne voudrions pas passer sous silence l'ouvrage de A. Franquin, Comment on devient créateur de bandes dessinées, insistant sur la bande dessinée comme moyen d'expression.

ce médium ainsi que sa fonction agissent sur l'inconscient des gens; les nombreuses situations dans lesquelles les héros évoluent interpellent les lecteurs qui se projettent et s'identifient aux actants. A travers un rituel cathartique assuré par la lecture de la bande dessinée, l'homme en vient à assumer son être en société. La bande dessinée structure, cohère l'existence des individus et des sociétés.

Les rapprochements entre la bande dessinée et le récit mythique sont donc très nombreux comme McLuhan, Eliade, Wiznitzer l'ont fait ressortir. Il s'agira maintenant d'articuler les caractéristiques du récit mythique pour le confronter aux récits des bandes dessinées d'Astérix.

CHAPITRE II

L'EQUATION MYTHIQUE

Pour déterminer l'équation mythique, nous diviserons ce chapitre en trois parties. Nous allons établir dans une première partie, les caractères spécifiques et les ressemblances du récit mythique par rapport au conte ou à la saga. Ce qui nous permettra d'élaborer un instrument d'analyse - une équation - qui s'inspire des études de V. Propp sur les contes. Cet instrument d'analyse serait aussi valable pour analyser un récit mythique. Il ne s'agit pas de rédiger une histoire du mythe, ni d'étudier en elle-même la question du mythe. Il s'agit plutôt de présenter les conclusions de certains auteurs qui montrent que le récit mythique, tout en se distinguant du conte ou de la saga, le rejoint.

Dans la deuxième partie, nous allons déterminer les facteurs de l'équation¹. Ce qui sera fait en deux temps: dans le premier, nous dégagerons les caractères des récits mythiques et qualifierons les facteurs de l'équation de V. Propp. Cette équation sera dite mythique.

Dans la troisième partie, nous analyserons chacun des segments de notre instrument d'analyse constitué en équation mythique.

1 Par équation, nous entendons une formule-synthèse qui a pour fonction de regrouper tous les facteurs.

A. Elaboration d'un instrument d'analyse du récit mythique.

Commençons par élaborer notre instrument d'analyse. A la suite de quelques contenus, nous dégagerons ce qui distingue et spécifie le mythe et ce en quoi le mythe, le conte et la saga se rejoignent.

Certains auteurs distinguent nettement le mythe, du conte et de la saga. Mais les auteurs mentionnés, particulièrement M. Eliade et V. Propp soulignent combien le mythe, le conte et la saga se rapprochent.

Eliade constata que ce qui est mythe dans une société peut être conte ou saga dans une autre. Souvent, remarqua-t-il, les personnages héroïques d'un récit sont en fait des divinités camouflées: ils revêtent les mêmes caractéristiques, ils possèdent les mêmes prérogatives². Mircea Eliade souligna que même le conte merveilleux présente néanmoins la structure d'une aventure infiniment grave et responsable car il se réduit, en somme, à un scénario initiatique³.

Plus, le conte reprend et prolonge "l'initiation au niveau de l'imaginaire"⁴. Il existe donc, pour Eliade, une dimension mythique dans le conte. Et cette dimension opère

2 Mircea Eliade, Aspects du mythe, p. 242.

3 Idem, op. cit., p. 242-243.

4 Idem, op. cit., p. 243.

au niveau "de la psyché profonde", au niveau de l'imaginaire⁵. On commence à se rendre compte que "l'initiation imaginaire" coexiste à la condition humaine⁶. Pour Eliade, le conte, parfois différent du récit mythique, lui ressemble et même s'y identifie: dans son origine, dans ses actants, dans sa morphologie et dans sa fonction structurante des individus.

Joseph Campbell, de son côté, a brossé les grands traits de l'histoire des mythologies orientales et occidentales. Pour lui, le récit est axé sur le héros qui sauve à travers un rituel exemplaire. Les séquences narratives du récit sont découpées en trois phases - séparation - initiation et retour: noyau d'actions qui constitue le rituel initiatique du héros et conséquemment le comportement initiatique exemplaire de l'humanité⁷. Mais ces données, si particulières soient elles, se retrouvent dans le conte ou dans la saga. L'apport de Campbell nous aura permis de retenir la séquence narrative du récit mythique telle qu'il l'a constituée.

Le récit mythique exprime l'homme au plus haut point. Surtout les récits héroïques: ils assument toute la condition

5 Mircea Eliade, Aspects du Mythe, p. 244.

6 Idem, Op. cit., p. 244.

7 J. Campbell, The Hero With a Thousand Faces, N.Y., The Viking Press, 1956-70, 416 p.

humaine, les situations limites, le tragique comme le comique sont projetés dans le destin des personnages héroïques.

La seule raison d'être du héros, note Suzanne Langer, est d'assurer la cohérence et la survie de l'ordre social: la maîtrise de l'homme sur le cosmos⁸. Pour cette raison, le déroulement des séquences du récit ne saurait évoquer une réalité fantaisiste, artificielle. Il doit relater des événements qui se déroulent dans une aire spatio-temporelle précise, puisque c'est là que se joue le sort de l'humanité.

Pour Suzanne Langer, le récit mythique, contrairement à celui du conte, fait appel aux trois dimensions suivantes: cosmisation: maîtrise de la nature par l'homme par voie d'appriivoisement ou de domination; sociétalisation: fondation, intégration ou conservation de l'ordre social constamment menacé de retourner à l'état chaotique; et enfin, la dimension de totalisation: l'homme est totalement engagé dans l'enjeu existentiel. Voilà des caractéristiques spécifiques au récit mythique parce qu'elles font allusion à ce qui est sérieux et inéluctable à la viabilité de l'humanité.

V. Propp s'intéressa à l'analyse scientifique du conte. Afin de cerner l'originalité de ce genre de récit, il détermina ses éléments structuraux ou morphologiques⁹.

⁸ Suzanne K. Langer, Philosophy in a new Key, N.Y., The New American Library, 1942-51, p. 148-168.

⁹ V. Propp, Morphologie du conte, Paris, Seuil, 1965, p. 110.

Il en vint donc à élaborer une grille d'attributs propres au récit du conte qu'il définit du point de vue morphologique comme:

Tout développement partant d'un méfait (A) ou d'un manque (a) et passant par les fonctions intermédiaires pour aboutir au mariage (Wo) ou à d'autres fonctions utilisées comme dénouement¹⁰.

Malgré la collection d'attributs spécifiques au conte, il remarqua, bien qu'aucune étude ne l'établît nettement, le rapport très étroit entre le conte et la représentation religieuse¹¹; et le fait que beaucoup de mythes laissent apparaître une structure semblable à celle du conte¹². Il reconnut, de plus, que cette structure est dans une forme extrêmement pure¹³. Que si l'on avait à définir le conte merveilleux au point de vue historique, il porterait le nom ancien mais aujourd'hui abandonné, de conte mythique¹⁴.

V. Propp a donc constaté une relation très étroite entre le conte et le mythe à un point tel qu'il ne saurait

10 V. Propp, Morphologie du conte, Paris, Seuil, 1965, p. 112.

11 Idem, Op. cit., p. 110.

12 Idem, Op. cit., p. 132.

13 Idem, Op. cit., p. 123

14 Idem, Op. cit., p. 122

y avoir de distinctions morphologiques fondamentales entre les deux¹⁵. L'histoire rend compte, en effet, d'une source fondamentale commune du mythe et du conte, celui-ci jaillissant d'une croyance dégradée¹⁶. On peut donc reconnaître aux deux récits une morphologie identique¹⁷. Nous allons, conséquemment, retenir le schéma de base de V. Propp comprenant les fonctions fondamentales identifiées dans ce genre de récit, pour constituer le premier niveau d'articulation de notre instrument d'analyse que nous désignons d'équation du mythe¹⁸.

Nous allons d'abord présenter le schéma de base de V. Propp, l'expliquer en détail puisqu'il va constituer la matrice de notre équation du mythe et terminer cette première partie en faisant le point sur les éléments que nous avons cernés.

15 Pour A. Dundes dans The Morphology of North American Indian Folktales, FF. Communications, vol. 81, no. 195, et cité par E. Méletinski, dans l'Etude structurale et typologique du conte, p. 236, la seule distinction valable entre le conte et le récit mythique, ne saurait être qu'un caractère qualitatif mettant en opposition le collectif (mythe) et l'individuel (le conte).

16 V. Propp, op. cit., p. 130-133.

17 Idem, op. cit., p. 110.

18 Par fonction, V. Propp entend l'action d'un personnage définie du point de sa signification dans le déroulement de l'intrigue. Morphologie du conte, p. 31.

Voilà, en résumé, le schéma de base du conte que V. Propp propose. Chaque segment de récit s'appelle une fonction.

Nous avons conclu à la suite de plusieurs auteurs que le conte et le mythe se rejoignent. Nous allons retenir ce schéma du conte pour constituer les fonctions de base de notre équation du mythe.

Nous nous rappellerons que la dimension mythique touche l'homme au plus haut point, dans ce qu'il y a de plus profond en lui. Elle concerne la densité de l'existence humaine, la réussite du salut, du passage initiatique de la vie à la mort, de la mort à la vie, comme elle rappelle la quête du paradigme héroïque où exemplairement s'accomplit ce passage. (Eliade) Elle évoque la cosmisation, la sociétalisation et la totalisation chez l'homme. (Langer)

Et J. Campbell précise que les mythes, particulièrement les mythes héroïques se découpent en trois phases: la séparation, l'initiation et le retour, noyau d'actions héroïques, moment exemplaire de la marche initiatique de l'humanité. Exploitions maintenant la facture de notre instrument d'analyse.

B. Constitution de l'équation du récit mythique.

Dans la première partie du deuxième chapitre, nous avons postulé à la suite de quelques auteurs que le conte et le mythe tout en se distinguant se rejoignent. Nous avons aussi retenu la structure morphologique du conte telle que rapportée par V. Propp pour constituer le moyen de l'équation du mythe.

Mais ayant établi que le récit mythique devait posséder des traits spécifiques, nous avons voulu préciser ou tout au moins qualifier l'équation de base du mythe. C'est à travers trois démarches que l'élaboration définitive de notre équation du mythe fut réalisée. Dans une première démarche, nous avons retenu les caractéristiques du récit mythique telles que B. Malinowski, Cazeneuve, Caillois et de nouveau Eliade les ont observées.

Dans la seconde démarche, nous allons compléter l'équation de base fournie par V. Propp, la segmenter en trois séquences qui correspondent aux divisions élaborées par J. Campbell, et enfin, la qualifier.

Dans la troisième démarche, nous verrons comment chaque segment de notre équation du mythe peut être qualifié de mythique.

Première démarche: caractéristiques du récit mythique. - B. Malinowski a montré que le mythe intervient lorsqu'un "rite, une cérémonie ou une règle sociale ou morale demande une justification, une garantie d'antiquité, de réalité, de sainteté". La fonction de fondation du mythe ressort de cette saisie autant que celle d'intégration²⁰.
Il ajouta:

Qu'il existe une catégorie spéciale d'histoire considérée comme sacrée, objectivée dans le rituel, la morale, l'organisation sociale et formant partie intégrante et active de la culture primitive²¹.

Malinowski fera ressortir que les indigènes considèrent le mythe comme un reflet de la réalité primitive qui détermine:

La vie, le sort et les activités de l'humanité actuelle et dont la connaissance procure à l'homme les mobiles qui doivent le guider dans ses actes rituels et ses actions morales²².

Le récit mythique devra aussi lui donner "les indications sur la manière dont il doit s'acquitter" des actes rituels et des actions morales²³. Le mythe garantit donc l'ordre social. Il le fonde. Il exprime aussi

20 B. Malinowski, Trois essais sur la vie sociale des primitifs, Paris, Payot, 1933, p. 109-113.

21 Idem, op. cit., p. 109.

22 Idem, op. cit., p. 110.

23 Idem, op. cit., p. 24.

l'orientation, et même le ressort de la vie. Le mythe a comme fonction d'intégrer la vie sociale et personnelle.

Cette fonction du mythe sera confirmée par quelques-uns des plus illustres chercheurs en sociologie de la religion. E.O. James, J. Wach, J.M. Yinger l'établissent comme fonction principale²⁴.

Jean Cazeneuve rappelant les travaux de Mircea Eliade, nota que la fonction principale du récit mythique consiste à fournir des modèles éternels qui justifient les institutions sociales²⁵. En effet, le mythe se propose de fonder les sociétés et les individus en présentant une image unifiée et unifiante de l'existence²⁶. A.W. Watts rappela une donnée semblable en soulignant que le récit du mythe

24 Voir E.O. James, La fonction sociale de la religion, Paris, Payot, 1950, 150 p. J. Wach, Sociologie de la religion, Paris, Payot, 1955, p. 52-283. J.M. Yinger, Religion, société, personne, Paris, Edit. Universitaire, (pas de date), p. 145-347.

25 Jean Cazeneuve, Les Mythologies, Paris, Hachette, 1966, p. 315.

26 L'image unifiante de l'existence nous ramène au symbolisme du centre d'Eliade, au mandata, au Soi de Jung. Voir Mircea Eliade, Traité d'Histoire des religions, Paris, Payot, 1964, p. 310-325. Voir aussi M. Eliade, Le Yoga, Paris, Payot, 1954, p. 128-129 ou la synthèse de G. Tucci, The Theory and Practice of the Mandata, London, Rider, 1961, 147 p. L'ouvrage de vulgarisation de C. Jung, L'homme et ses symboles, Paris, Laffont, 1964, présente plusieurs éléments éclairants concernant le mandata sur le plan psychique et architectural.

permet une polarisation affective de l'homme²⁷. C'était rejoindre Suzanne Langer qui, elle, souligna aussi la double dimension subjective et objective prégnante dans le récit mythique²⁸. La perte d'une de ces dimensions provoque automatiquement l'effritement du mythe. Cet apport, nous semble précieux puisqu'il fera ressortir que le récit mythique doit également véhiculer le sens, la signification et être perçu comme valeur par celui qui vit le mythe.

Mircea Eliade croit que le mythe dit quelque chose de particulier. Sa spécificité ne saurait être morphologique, elle touche l'ordre du sens. Il affirme qu'à travers la structure du mythe émerge une image archétypale, exemplaire de toutes les autres fondations²⁹:

Les mythes relatent non seulement l'origine des animaux, des plantes et de l'homme, mais aussi tous les événements primordiaux à la suite desquels l'homme est devenu ce qu'il est aujourd'hui, c'est-à-dire un être mortel, sexué, organisé en société, obligé de travailler pour vivre et travaillant selon certaines règles³⁰.

Pour Mircea Eliade, un récit est donc mythique lorsque l'homme ré-actualisant et ré-activant l'action des

27 A.W. Watts, Western Mythology: Its Dissolution and Transformation, paru dans Myths, Dreams and Religion, N.Y., Dutton, 1970, p. 9-25.

28 Suzanne Langer, op. cit., p. 148-160.

29 Mircea Eliade, Aspects du mythe, p. 220.

30 Idem, Op. cit., p. 40.

dieux se reconnaît contemporain de la divinité exerçant une action culturelle, c'est-à-dire fondant une société, organisant le cosmos³¹.

Roger Caillois corroborant Malinowski et Eliade, ajoute au récit mythique une force galvanisatrice, une dynamique instinctuelle³². Il affirme dans un premier temps que "le mythe appartient par définition, au collectif, justifie, soutient et inspire l'existence et l'action d'une communauté, d'un peuple, d'un corps de métier ou d'une société secrète"³³. Qu'enfin, "le récit mythique ne le sera que s'il rejoint l'homme ou la société dans ses conflits les plus profonds". Nous rejoignons encore une fois et autrement, Suzanne Langer, qui avait insisté sur l'action totalisante effectuée par le récit mythique. Atteindre totalement l'homme ne signifiait pas seulement tout l'homme, mais celui-ci dans ses situations existentielles dramatiques.

B. Malinowski, Cazeneuve et Eliade, sans oublier Suzanne Langer et J. Campbell, ont distingué des traits caractéristiques du récit mythique. Nous venons d'en cerner plusieurs. Résumons les avant de les utiliser pour expliciter l'équation du mythe.

³¹ Mircea Eliade, Le sacré et le profane, Paris, Gallimard, 1957-65, p. 60-98.

³² Roger Caillois, Le mythe et l'homme, Paris, Gallimard, 1938, p. 30.

³³ Idem, Op. cit., p. 22-35.

Le récit mythique, pour citer Eliade, raconte un événement sacré dans lequel des actants privilégiés, dieux ou héros, inaugurent quelque chose, fondent une réalité, une réalité cosmique (Eliade); une réalité sociétale (Eliade, Malinowski, Caillois); une réalité individuelle (Caillois, Langer), qui par son excellence, sa densité qualitative deviendra exemplaire. (Eliade) Un récit mythique dévoile l'humanité en gestation. Et cette humanité est portée dans chaque être humain qui est aux prises avec une situation limite. L'enjeu n'est plus seulement le destin individuel mais le destin collectif. Nous avons donc un récit mythique quand le récit fait état d'une fondation, d'un acte culturel (Eliade) quand le problème évoqué implique toute une collectivité, quand la solution du problème (rituel initiatique) devient exemplaire pour l'homme.

Nous pouvons maintenant aborder notre deuxième démarche et modifier l'équation formulée par V. Propp.

Deuxième démarche: qualification de l'équation de V. Propp - Nous allons d'abord redonner l'équation de V. Propp, la regrouper en trois segments ou corpus après avoir ajouté les données - situation initiale et terminale du récit.

Nous ajouterons à cette équation reformulée un exposant infini qui rendra compte de sa dimension mythique - ou, comme nous l'avons mentionné plus haut, de sa qualité mythique.

Vladimir Propp nous a donné l'équation suivante que nous avons déjà analysée:

H J
A B C D E F G I K Pr Ps O L Q Ex T U Wo
M N

Pour évoquer une dimension plus radicale ou plus fondamentale d'une situation initiale, nous ajoutons la lettre (Z). Pour signifier la situation terminale du récit mythique, qui est plus que le mariage du héros (Wo) nous utiliserons le code (↗). Nous avons ainsi les deux segments qui manquaient à notre équation ou que du moins, nous voulions particulariser davantage. Car on pouvait trouver dans l'équation de Vladimir Propp des évocations de la situation inaugurale et finale (Wo).

Précisons maintenant le corpus central, celui qui est constitué des facteurs du récit héroïque. Nous aurions soit un méfait (A) ou un manque (a) suivi d'une médiation (B) et d'un début d'opposition à l'endroit de l'ennemi. Le héros quitte (↖) pour réparer le méfait (A) ou combler le manque (a). Il se rend sur les lieux où se trouve son ennemi (H), triomphe de ses agresseurs (I); ou encore fait face à une tâche difficile (M) qu'il résout (N) pour ensuite revenir à son point de départ (↘) après avoir réparé le méfait (K).

Nous avons donc considéré ces facteurs comme constitutifs du segment principal: l'action héroïque à partir de son point d'origine jusqu'à son point d'accomplissement. Ce qui nous a donné le segment suivant:

(A a B C H J M N K)

Nous pouvons maintenant regrouper les facteurs de notre équation du mythe:

$$(Z/ A a B C \quad H J M N \quad K/3)$$

Nous pouvons dire que la structure morphologique présente n'a pas de traits mythiques particuliers qui la distingueraient de l'équation de Vladimir Propp. Nous avons donc voulu représenter les caractères mythiques donnés par les différents auteurs étudiés - par un exposant infini. Cet exposant infini signifierait que chaque segment s'ouvre sur un sens plus grand que celui qu'il portait. Qu'il y a éclatement de sens, ouverture sur le sens. Que le récit fait état de problèmes qui atteignent un niveau universel, qui rejoignent l'humanité dans une collectivité donnée. Que lorsque les segments sont affectés de l'exposant infini, ils font appel aux dimensions de fondation, de totalisation, de cosmisation et de sociétalisation. Pour rendre compte du récit mythique, nous avons donc l'équation suivante:

$$(Z/ A a B C \quad H J M N \quad K/3)^\infty$$

Voyons donc dans notre dernière démarche le sens de chacun des segments accrus par l'affectation de l'exposant infini.

Troisième démarche: sens des segments de l'équation mythique - Nos trois principaux segments sont: la situation initiale, l'aventure héroïque et enfin la situation terminale. Lorsque chaque segment est affecté de l'exposant infini, il est mythique. Si toute l'équation est affectée du même exposant, elle rend compte d'un récit mythique. Etablissons le sens de chacun des segments qualifiés de mythique.

a) La situation initiale - Dans les contes, la situation initiale peut être la situation malheureuse d'une personne, son état de bonheur. Dans le récit mythique, la situation initiale est l'état de l'humanité vécu, dramatisé dans une collectivité. C'est une situation primordiale, génératrice d'une culture³⁴. L'existence en situation - dans un espace et un temps donnés d'un peuple est archétypale, constitue un cosmos, inaugure un ordre. Quand on lit ces caractéristiques dans la situation initiale d'un récit, quel que soit le genre de récit, elle s'élève au niveau du mythe. On exprimera cette ouverture de sens, ce surcroît de sens de la situation initiale d'un récit par l'exposant infini.

³⁴ Voir Mircea Eliade, Nostalgie des origines, Paris, Gallimard, 1971, p. 21-44.

b) Le déroulement de l'aventure héroïque - Le récit s'ébauche à partir d'une situation initiale qui évolue lorsqu'on met en présence des forces qui s'insurgent contre le cosmos, (méfait) ou la manifestation d'un événement qui peut, de l'intérieur, provoquer l'ébranlement du cosmos, de l'ordre initial - comme la perte de l'outil magique, la disparition du grand-prêtre-druide qui établit le lien entre les divinités et le cosmos. Le méfait (M) ou le manque (a) mettent en question l'existence même du cosmos, de ses valeurs culturelles.

C'est à ce niveau que doit intervenir le héros mythique. Il doit sauver le cosmos, perpétuer le cosmos, propager le cosmos, c'est-à-dire ré-instaurer l'ordre initial, perpétuer la situation primordiale.

Ses actions constituent un rituel initiatique qui, soit fonde, soit purifie, soit renouvelle la collectivité, le cosmos. Son comportement devient exemplaire.

c) La fin du récit - Plus que le triomphe du héros, la fin couronne les valeurs d'un cosmos, proclamé dans un temps festif. C'est le renouvellement d'une collectivité, c'est l'affirmation de l'ordre sur le chaos, du pur sur l'impur.

Le deuxième chapitre aura fourni l'occasion de construire un outil d'analyse et d'interprétation du récit mythique: une équation du mythe. N'ayant pu trouver une structure typiquement caractérisée et apte à livrer la mythicité d'un récit, nous avons utilisé la structure morphologique du conte de V. Propp. Nous avons déterminé des éléments spécifiques du mythe tels que la fondation, la totalisation, l'intégration. Ceux-ci qualifièrent la formule de Propp et rendirent compte de la mythicité d'un récit.

· Nous allons dans le chapitre trois analyser les récits d'Astérix pour mettre en relief la dimension mythique de leurs récits. Nous procéderons en premier lieu par l'analyse d'un récit d'Astérix (chapitre III) pour ensuite présenter la mythicité de la situation initiale (chapitre IV) du héros et de la fête (chapitre V).

CHAPITRE III

ANALYSE DU RECIT DE LA BANDE DESSINEE D'ASTERIX

Ce chapitre a pour but d'analyser la qualité mythique des récits de la bande dessinée "Astérix". Nous voulons rendre compte de cette qualité en traduisant chaque récit en équation et en évaluant la possibilité d'affecter les segments de l'équation de l'exposant infini.

Nous diviserons le chapitre en deux parties principales. Dans la première, nous soumettrons à l'analyse détaillée le récit d'Astérix - Tour de Gaule. Dans un premier temps, nous résumerons ce récit pour connaître son déroulement; dans le second temps, nous traduirons ce récit dans les codes de l'équation que nous expliquerons et enfin, dans le dernier temps, nous analyserons les éléments de l'équation pour voir s'ils sont affectables de l'exposant infini.

Dans la deuxième partie, nous rendrons compte de l'équation finale de plusieurs autres récits d'Astérix pour donner l'équation constante qui se dégage de l'analyse et conclure à la mythicité des récits d'Astérix.

1. Analyse du récit Tour de Gaule
de la bande dessinée Astérix¹.

A) Description du récit Tour de Gaule - Exacerbé par l'insoumission des irréductibles gaulois, César envoie l'inspecteur Fleurdelotus mettre fin à leur indépendance qui nargue sans relâche sa puissance. Incapable de vaincre militairement les Gaulois, Fleurdelotus décide d'ériger une barricade tout autour du petit village pour empêcher ses habitants d'en sortir, eux qui sèment leur mauvais esprit en Gaule. Cet encadrement privait les Gaulois de leur liberté de mouvement, les coupait de la forêt nourricière et fertile. Astérix s'engage alors, en dépit de l'interdiction de Fleurdelotus, à parcourir toute la Gaule, à y ramener des spécialités de chaque région, manifestation de la liberté des gaulois et de leur richesse culturelle.

Il doit alors lutter contre les Romains qui déploient toute leur ruse et utilisent la force militaire pour contre-carrer le projet gaulois; il doit lutter contre la trahison et la perfidie de quelques Gaulois qui, pour quelques sesterces sont prêts à les vendre; enfin, il doit se battre contre des brigands qui le détroussent de son fameux sac de provisions alors qu'il sommeillait. Pour l'aider dans son projet, il a une potion magique et le courage de nombreux Gaulois qui

¹ Tour de Gaule.

mettent tout en oeuvre pour l'assister dans son projet et assurer sa victoire, car la victoire sur les Romains est une victoire qui devient exemplaire de leur propre liberté. Le retour des héros est célébré avec enthousiasme par tout le village qui salue dans nos héros sa propre libération. Astérix châtie Fleurdelotus avec "une châtaigne", spécialité du village gaulois.

B) Analyse du récit Tour de Gaule - Nous allons décomposer le récit Tour de Gaule, coder chaque facteur et constituer une équation du récit.

I- Situation initiale (α ou Z) - Le code (α) de Propp a été retenu pour désigner la situation initiale des Romains. Celui de (Z), pour désigner la situation initiale des Gaulois. Déjà, cette situation est celle d'un peuple qui vit dans la paix, le bonheur. C'est l'évocation d'un ordre, d'un cosmos. Le code (Z) peut être affecté de l'exposant infini. Nous aurions donc comme situation initiale globale: les Romains veulent en finir avec les Gaulois (α): et les Gaulois se réjouissent en allant à la chasse, un peu ennuyés de ne plus s'amuser avec les Romains.

II- Interdiction (y')² - L'interdiction est souvent prise pour une défense de sortir, de poser un geste. C'est

² Nous avons précédemment présenté les codes simples de l'équation de Vladimir Propp. Pour préciser une fonction qui peut être multiple, on change l'indice numérique de la lettre. Voir en appendice le tableau complet des indices.

le sens que l'on retrouve dans le récit Le Devin, lorsque le chef Abraracourcix interdit au héros Astérix d'aller dans la forêt. L'interdit dans notre récit provient des Romains. Fleurdelotus interdit aux Gaulois de sortir de leur village.

III- La transgression (6') - La forme de transgression est corrélative à l'interdiction. Elle ouvre la compréhension de tout le récit héroïque qui va en découler. Astérix s'engage à transgresser l'interdit du procureur romain.

IV- Méfait (A) - Par méfait, il faut entendre l'action consécutive à un sentiment malveillant. Il constitue une atteinte au bonheur des gens et provoquera la mise en marche de l'action héroïque.

L'érection d'une palissade tout autour du village correspond à une déclaration de guerre, à l'expression excédée d'en finir avec ces irréductibles Gaulois. (A¹⁹)

Elle met en question toute la survie du village, la signification qu'il représente pour les autres Gaulois vivant en diaspora: l'autonomie, la liberté, le droit de vivre son mode culturel propre. "Je vous enferme" proclame le procureur, "dans votre village! Vous n'aurez plus le loisir d'en sortir et de répandre votre mauvais esprit en Gaule"³. Ce n'est plus un problème d'individu qui est concerné, c'est le sort d'une collectivité, l'affirmation d'une identité culturelle qui

³ Tour de Gaule, p. 8.

s'oppose à celle des Romains. Autre code affectable de l'exposant infini donnant (A¹⁹) car le méfait vient menacer un ordre, un état de plénitude. La plupart des récits d'Astérix origine d'une telle situation⁴: proclamation du bonheur parfait des Gaulois. Dans les autres cas, où il n'y a pas un méfait (A) il y a constatation d'un manque (a).

Vladimir Propp affirme que dans le premier cas, le méfait - manque est causé par l'extérieur et dans le cas du manque - méfait, la déficience provient de l'intérieur. Dans les récits d'Astérix, le manque peut être le fait des Gaulois qui observent le manque qui existe chez les autres collectivités. Ils y vont pour le combler et propager par le fait même leurs valeurs culturelles⁵.

V- Médiation (moment de liaison B) - C'est la fonction qui fait entrer le héros en scène. Dans le cas présent, Astérix lance le défi (B⁴), indique au chef Abraracourcix le trajet qu'il poursuivra et suggère au chef une technique de diversion.

Ces démarches hissent le héros au-dessus de ses concitoyens du fait qu'il s'approprie l'autorité nécessaire pour lancer un défi dont l'enjeu met en question la survie de

⁴ Voir entre autres, Astérix le Gaulois, La Serpe, VII, XV.

⁵ Nous remarquons ce fait dans Astérix et Cléopâtre, Astérix en Helvétie.

toute la collectivité gauloise.

La mission du héros est porteuse du sort de toute une collectivité donc, affectable de l'exposant infini. (B⁴)

Il y a aussi, au départ, le chant du barde est étouffé. (B⁷)

VI- Début de l'opposition à l'agresseur (C) - Les Gaulois se précipitent sur la palissade-sud, pendant que les héros quittent par la palissade-nord. (↑)

VII- L'objet magique est mis à la disposition du héros (F) - Les héros reçoivent très souvent un objet magique qui les aide à réparer le méfait, combler le manque, vaincre l'ennemi. Ou alors ils sont aidés par un personnage tout dévoué. Dans tous les récits d'Astérix, le héros, contrairement aux récits de conte de Vladimir Propp, n'a jamais eu à subir d'épreuves reliées directement à l'obtention de la potion magique. Le code (E) sera inexistant.

Astérix reçoit du druide Panoramix, sa potion magique (F⁷) et l'assistance indéfectible de son ami Obélix (F⁹). Il n'y a qu'un seul récit dans lequel Astérix n'est pas accompagné de son ami⁶.

Avec la potion magique, Astérix acquiert le pouvoir de se métamorphoser, d'accéder à des pouvoirs trans-humains, comme l'affirme le druide; "Astérix, voici, une gourde de

6 Voir Astérix le Gaulois

potion magique qui te donnera la force nécessaire pour un si long et périlleux voyage⁷."

La gratitude d'Astérix au druide met en relief sa dépendance à la transcendance, aux forces magiques qui fonde aussi bien le héros que le village gaulois.

Nous avons un autre code affecté de l'exposant infini. (F⁷ et F⁹)[∞]

VIII- Départ du héros (7) - Le départ du héros amorce le début de la réparation. C'est une séparation nécessaire car, par elle, espèce de mort, le village pourra revivre dans toute sa plénitude. Mais, pendant tout le temps de l'absence du héros, la collectivité gauloise vivra dans l'attente du sauveur. En attendant son retour, elle se projette dans le héros, qui à travers un rituel initiatique, obtient sa libération.

IX- Transfert jusqu'au lieu fixé (G) - L'objet de la quête du héros se trouve dans un autre endroit. Pour s'y rendre, il utilise plusieurs moyens variés. Astérix utilise donc ses pieds⁸, un bateau⁹, un char¹⁰, un convoi postal¹¹,

7 Tour de Gaule, p. 9.

8 Op. cit., p. 10

9 Op. cit., p. 12

10 Op. cit., p. 14

11 Op. cit., p. 14-15

un convoi de prisonniers¹², un cheval¹³, et un bateau¹⁴. (G)

X- Combat contre le méchant (H) - Le méchant est celui qui provoque le méfait (A). Il est possible qu'un seul affrontement suffise pour que le héros rentre en possession de l'objet qui manque ou pour qu'il écarte le méchant qui menace la survie du village.

Le méchant revêt un double visage dans ce récit. C'est d'abord le romain, qui n'est pas bien malin; il est, néanmoins, le symbole vivant de l'anticulture gauloise, l'incarnation du mal représentée par ses nombreuses tentatives d'écraser et de soumettre le petit village. Il représente par sa Rome, aire spatio-temporelle infectée de brigands, de mercenaires, de profiteurs, lieu de l'impureté par rapport au village gaulois, cosmos archétypal des autres villages, des autres cités.

Tout au long du récit, Astérix et Obélix auront à fuir les Romains¹⁵, à les combattre¹⁶, ou à les rouler¹⁷.

L'autre ennemi est plus sournois, plus inattendu: c'est le frère gaulois tenté par l'appât du gain facile et rapide¹⁸.

12 Tour de Gaule, p. 35.

13 Op. cit., p. 39-40.

14 Op. cit., p. 43-44-45.

15 Op. cit., p. 11-13, 29, 33

16 Op. cit., p. 16, 18, 23, 42, 46, 47.

17 Op. cit., p. 26, 34, 36, 45.

18 Op. cit., p. 20 et 27.

Il y a bien une autre catégorie d'ennemi, les pirates. Ceux-ci ne mettent jamais sérieusement en danger le sort de la mission des héros.

Nous remarquons que l'ennemi (H) symbolise les forces du mal, plus le mal, l'anticulture gauloise. Nous trouvons un autre code affecté de l'exposant infini. (H[∞])

XI- Le héros reçoit une marque (I) - Au cours du combat, le héros peut recevoir une marque. Trahi par un gaulois, Astérix est enchaîné en prison. Il recevra l'aide d'Obélix qui lui donnera quelques gouttes de potion magique. Il brisera ses chaînes et sortira de la prison. (I³)

XII- Victoire sur l'agresseur (J) - Astérix et Obélix bataillent fermement contre les Romains avec l'appui des différentes collectivités gauloises.

A Camaracum, les héros sont aidés par un membre de la collectivité qui veut les voir gagner leur pari¹⁹.

A Lugdunum, le chef clandestin de la ville apporte son concours pour attirer les Romains dans les ruelles de la ville, véritable labyrinthe dans lequel ils s'égarèrent rapidement²⁰.

A Massilia, un groupe de Gaulois retiennent les Romains en simulant une partie de pétanque²¹.

19 Tour de Gaule, p. 15.

20 Op. cit., p. 27

21 Op. cit., p. 32.

A Burdigala, toute la foule se met de la partie, pour matraquer l'armée romaine qui veut saisir nos héros²².

L'aide que les Gaulois reçoivent effectue une civilisation progressive originant en premier chez un individu, elle devient, en cours de route, l'affaire de toute une collectivité. Autre facteur affecté de l'exposant infini. (J)[∞]

XIII- Tâches difficiles (M) - Les héros doivent traverser toute la Gaule, les Romains sur les talons.

XIV- Accomplissement de la tâche (N) - Les héros ont ramassé tous les produits de toutes les villes de la Gaule. Expression des valeurs culturelles propres du monde gaulois. (N)[∞]

XV- Retour des héros (↓) - Dans la plupart des récits la réparation du méfait s'effectue avant le retour. Ici, c'est au moment du retour, lors de la présentation des produits de la Gaule.

XVI- Le héros est empêché d'atteindre le village (Pr) - Les cohortes romaines barrent la route aux héros. C'est leur dernière chance d'empêcher la réussite du pari.

XVII- Le héros est secouru (Rs) - Le héros reçoit de nouveau la potion magique qui lui donne la force extraordinaire

²² Tour de Gaule, p. 42.

nécessaire pour enfoncer la garde romaine qui monte la garde devant la barricade.

XVIII- Nous voulons noter qu'on ne retrouve pas dans les récits d'Astérix les éléments, reconnaissance du héros (Q), démasquage du faux héros (Ex), et enfin, sa transfiguration. (T) Il y a un récit dans lequel le héros semble transfiguré, dans un état qui n'est pas le sien à la fin d'un récit, c'est celui d'Astérix et le Légionnaire²³. Après avoir reçu un baiser, il est métamorphosé.

XIX- Réparation du méfait (K) - Le retour du héros constitue déjà l'échec de l'agresseur. Il est encore accentué par l'étalage exhubérant des richesses culturelles des différentes régions de la Gaule.

La suppression du méfait par le héros proclame la supériorité, la suprématie du petit village gaulois sur les prétentions impérialistes de Cesar.

Ce facteur est encore affecté de l'exposant infini parce qu'il est l'envers de la qualité cosmique du village. Vaincre le méfait, c'est proclamer les valeurs civilisatrices, les valeurs de la liberté, de l'indépendance. (K)[☉]

XX- L'agresseur est puni (U) - Fleurdelotus reçoit la spécialité du village inexpugnable: la châtaigne - un formidable coup de poing. Ce coup convaincra à tout jamais, sinon

23 Voir Astérix et le Légionnaire, p. 48.

tous les Romains, du moins Fleurdelotus que le village défend plus que sa soumission ou insoumission à Rome. C'est son droit à l'indépendance, à vivre selon son mode de vie. De là, la façon différente de combattre des Gaulois et des Romains.

Punir le Romain, c'est annihiler la valeur symbolique de Rome, du méchant. Nous avons un autre code affecté de l'exposant infini. (U)[∞]

XXI- La célébration (Z) - Ce code a été ajouté à ceux de V. Propp pour mentionner la dimension festive.

Les récits d'Astérix se terminent tous sur la fête. Fête pour souligner la victoire du héros, entendre le récit de ses aventures, célébrer ensemble la survie du village, proclamer les valeurs culturelles du village-cosmos.

Le facteur festif est donc mythique (Z)[∞]. C'est la proclamation de la vie libre d'hommes dans un temps et un espace donnés transcendants.

L'analyse et le codage de chacun des facteurs du récit d'Astérix, Tour de Gaule, nous donne l'équation finale suivante: $(Z/y^i \delta A^9 B^7 C^7 F^9 \uparrow G H I J M N \downarrow P_1 P_2 K^{10} U/Z)$

C) Facteurs mythiques de l'équation. - Nous avons déjà mentionné les différents facteurs qui étaient affectables de l'exposant infini. Nous nous contenterons de les regrouper en constituant l'équation mythique.

Le récit se déroule dans un lieu primordial, temps et espace différents (Z)[∞]. Les Gaulois ont été interdits de quitter leur village, (interdit de nature universelle, ayant une implication collective) (y')[∞]; la transgression sera de même nature (8)[∞]: Le méfait est détaillé, il supprime toute la liberté d'un peuple. Il l'atrophie. (A¹⁹)[∞]

La médiation peut être de trois ordres: a) Le héros décide, s'arrogeant prérogatives et responsabilités de vaincre l'ennemi. Sa nature autant que sa fonction, en font déjà un être à part, seul capable de prendre le risque de sauver un peuple, comme celui de l'aliéner, à la suite d'un échec. b) Il peut recevoir l'ordre de sauver son peuple, incluant la possibilité de transgresser - de la part du chef ou du druide. Dans les deux cas, il recevrait son pouvoir du Très-Haut médiatisé. c) Il peut être mis au courant du méfait par l'intermédiaire d'une tierce personne sans pouvoir particulier. Dans ce cas, il impliquera une décision émanant soit du héros, soit de personnes en possession de l'autorité. (B⁴)[∞]

Le village, pour favoriser le départ du héros déclenchera une attaque, qui, dit en passant, sera révélée aux romains au terme du combat. L'acte du village fait partie intégrante de l'opération libération que le héros veut amorcer. (c)[∞]

Le héros, avant de quitter (7) recevra la potion magique qui fait partie des moyens mis en oeuvre pour assurer la libération du village. (F7)[∞] Il en est de même

d'Obélix. (F⁹) Le transfert du héros d'un endroit à l'autre n'a en soit rien de mythique. La lutte d'Astérix contre l'ennemi mortel (H) est une lutte de première importance. Il représente le mal, l'anticulture, l'antivillage. La marque que le héros reçoit est un gage de son combat, un signe important dans le rituel initiatique - Le salut s'acquiert par la douleur, la séparation. (I³) La victoire du héros sur l'agresseur (J) est reliée à la représentation symbolique de l'ennemi - ainsi qu'un méfait qui a été accompli. (J) Vaincre l'adversaire, le châtier, (U) et réparer le méfait (K) sont trois facteurs qui se situent dans la même perspective. Le héros, dans ce récit, doit réparer un méfait (A) et pour ce faire, aura à affronter une série d'épreuves: se procurer des produits des différents villages gaulois, traverser la Gaule infestée de Romains, repousser les Romains, surmonter des trahisons de ses propres frères. Pour certains, ces épreuves ne semblent pas être mythiques et toutefois, aller quérir des bâtisses à Camaracum constitue un geste archétypal. L'ensemble de ces gestes signifiera l'identité culturelle du peuple gaulois. En effet, ce geste constitue une phase du rituel initiatique au terme duquel la collectivité gauloise va retrouver sa liberté. Toutes les étapes doivent être respectées au même titre que les scarifications, la circoncision, les subincisions. Dans cette perspective, l'épreuve, ou

les tâches difficiles, (M) leur accomplissement deviennent mythiques.

Nous avons enfin le retour du héros, (\downarrow) les tentatives ultimes des Romains d'obstruer le retour des héros (Pr) et le secours reçu sont autant d'éléments affectés de l'exposant infini. Et le récit se termine sur une grande fête, célébration du village, de ses valeurs, de son mode de vie.

Nous posons l'équation suivante comme résultante d'une analyse de la qualité mythique du récit Tour de Gaule.

$(Z/ y' \delta A^{19} B^4 C \hat{I} F^7 F^9 H I J M N \downarrow U K Pr Ps/\Sigma)^\infty$

Tous ces facteurs sont affectés de l'exposant infini.

Concluons cette analyse de la qualité mythique du récit d'Astérix par deux données qui témoignent d'une prise en charge de son destin par toute une collectivité: l'éveil d'une conscience nationale exprimée dans une appropriation par la collectivité du rôle héroïque et la promotion des valeurs culturelles gauloises, expression d'une identité culturelle irréductible quel que soit la force, le nombre, l'emprise des conquérants.

Tout au long du récit, une conscience nationale s'éveille chez les Gaulois qui en viennent progressivement à s'identifier aux héros, plus à assumer par voie participative la mission du héros. Un premier mouvement nous montre qu'un Gaulois²⁴, puis, un chef gaulois d'un groupe clandestin,

²⁴ Tour de Gaule, p. 16.

ensuite²⁵, tout un groupe spontané²⁶, et enfin, toute la collectivité de Burdigala viennent porter main forte aux héros²⁷. Ils ont pris conscience, sans attendre la fête, que leur sort dépendait de la réussite des héros. Ils ont encouragé, félicité, accueilli triomphalement les héros jusqu'à la participation engagée et ouverte à leur entreprise de cueillette des produits gaulois et à l'écrasement des Romains.

Il y a homologation progressive du sort du village gaulois, du sort du héros, du sort de chaque gaulois vivant en diaspora.

Un second mouvement nous met en présence de gaulois, qui s'empressent d'exhiber leur produit unique. Produit qui sera le témoignage d'un peuple qui conserve son identité culturelle. Que sa domination n'est que superficielle. La bataille ne peut être qu'inégale. Déterminée à sauver ses valeurs, son mode de vie, sa culture, la collectivité gauloise est motivée, animée de sentiments d'être "différents" - aucun romain, payé par César pour se battre, ne peut comprendre réellement l'enjeu véritable du pari d'Astérix.

25 Tour de Gaule, p. 16.

26 Op. cit., p. 32.

27 Op. cit., p. 41

C'est donc dans et par son aventure qu'Astérix, aidé d'Obélix, révéleront au peuple vivant en diaspora, le réel, le vrai, la solidité du village gaulois - expression d'unité, de paix et de liberté. Les gestes des héros ont été initiatiques et exemplaires.

Qu'en est-il des autres récits d'Astérix? C'est ce que nous allons voir dans la deuxième partie de ce chapitre. Nous nous contenterons toutefois de donner l'équation finale obtenue par l'analyse de quelques récits.

2. Analyse de trois autres récits d'Astérix.

Nous avons déjà expliqué les facteurs de l'équation mythique. Nous ne voulons pas reprendre chacun des facteurs dans chacun des récits. Nous nous contenterons de signaler l'équation finale des récits - Astérix, le Gladiateur, du Chaudron, du Domaine des Dieux, en ne retenant que les facteurs qui sont affectés de l'exposant infini, à savoir qui rendent compte d'une lecture mythique du récit.

Dans Astérix le Gladiateur, nous obtenons:

$$(Z / A^1 B^4 C F \uparrow J H M K^1 \downarrow / 3)^{\infty}$$

Pour le récit Astérix et le Chaudron:

$$(Z / A B F C \uparrow G H J M N K^1 \downarrow R T / 3)^{\infty}$$

Enfin, dans Le Domaine des Dieux:

$$(Z / x^2 y^3 A^{20} K^5 B^{10} M E^7 J^6 Pr^6 J^1 / 3)^{\infty}$$

Dans les trois récits, nous retrouvons les trois segments de notre équation mythique a) la situation initiale évoquant la condition cosmique, tout autre, du petit village gaulois; b) le rituel initiatique par lequel le héros permet au village de conserver son état primordial; c) le retour à la situation initiale, c'est-à-dire la manifestation dans la festivité de la victoire du héros et des valeurs du village. Tous ces segments révèlent l'existence de la dimension mythique.

Il nous a donc été possible d'établir dans ce chapitre une équation du récit - Tour de Gaule.

Plus est, cette équation a pu être qualifiée par l'exposant infini. Trois autres récits nous ont permis d'aboutir aux données similaires. Or, les autres récits possèdent des facteurs identiques et sont tous qualifiables de mythique. Les trois segments constitutifs de l'équation du mythe sont tous révélateurs de la dimension mythique.

Notre prochaine étape (chapitres IV et V) consistera à dégager la qualité mythique de chacun des segments de l'équation telle que perçue à travers le continuum de tous les récits d'Astérix.

CHAPITRE IV

ANALYSE DE LA SITUATION INITIALE DANS LES RECITS D'ASTERIX

Dans les chapitres deux et trois, nous avons constitué les éléments de notre équation du mythe, appliqué cette équation aux récits d'Astérix et conclu qu'ils étaient mythiques. Dans ce chapitre, nous allons analyser le premier des facteurs de l'équation du mythe; la situation initiale, c'est-à-dire, le village gaulois tel qu'il apparaît, lieu et espace primordiaux dans lesquels vivent paisibles et heureux d'irréductibles Gaulois.

Nous diviserons le chapitre en deux parties. Dans la première, nous découvrirons le sens et la structure unique du village au moyen d'un double révélateur: a) un regard de l'intérieur porté sur la triple dimension géographique, économique et symbolique du village b) un regard de l'extérieur porté sur les autres villages, les autres villes, à travers lequel émergera le sens total du village gaulois.

Regarder les autres villages devient révélateur de la nature du village gaulois étant donné que celui-ci est un macrocosme. Tous les autres villages participent à son ontologie¹. Ils reçoivent par magie de similitude ou par

¹ Voir les études de Roger Caillois, L'Homme et le Sacré, Paris, Gallimard, 1950, p. 26-47, dans lesquelles il analyse la structure bi-partite du monde en sacré et en profane, en pur et impur, et sur les dangers de contagion qui résulterait du contact de ces réalités.

contact, une valorisation qualitative qui entraîne une cosmisation². Ce qui est différent, dissemblable, par contre, est frappé de contamination; devient chaotique comme en témoigne l'ensemble des récits d'Astérix.

Dans la deuxième partie, nous mettrons en relief les facteurs intégrateurs du village, personnalisés et opérationnalisés dans les rôles du druide, du chef et du barde. Ces trois personnes exercent des fonctions complémentaires et symboliques des réalités vécues par les villageois au niveau de la religion, de l'organisation sociale et de la festivité. Il est évident que le héros fait partie des éléments intégrateurs du village. Il assure la totalité des fonctions que les autres n'assument qu'en partie. Comme il constitue l'élément principal du deuxième segment de l'équation mythique, nous l'étudierons dans le chapitre cinq.

Le double regard porté sur le village et la découverte des rôles intégrateurs joués par des personnages dans ce lieu "tout autre" nous aura permis de considérer sa nature radicalement différente, unique par ses valeurs, son mode de vie, ses croyances. Autant d'éléments qui viendront corroborer l'analyse faite plus haut: le premier segment de l'équation - la situation initiale des récits d'Astérix -

2 Sur la magie, voir M. Mauss, dans Sociologie et Anthropologie, Paris, P.U.F., 1968, P. 55-67.

fait état d'un lieu, qui, par sa nature, son sens, sa structure témoigne de sa qualité profondément mythique.

1. Regards intérieur et extérieur sur le village.

A) Regard intérieur - Trois dimensions du réel attestent le sens et la structure unique du village, son identité particulière, sa nature cosmogonique, son statut de révélateur absolu du réel³, la dimension géographique, économique et symbolique⁴. Révélation que confirmerait toute la dynamique symbolique du village⁵. Voilà pourquoi, la situation initiale de chaque récit est axée sur le village, pôle et référence de toute une collectivité, moteur de ses actions et générateurs de sens affirmant avec force sa qualité mythique.

3 Nous empruntons des éléments de cette triade à M. Foucault dans Les mots et les choses, Paris, Gallimard, 1966, p. 365-373.

4 Voir toute l'étude de Mircea Eliade dans Nostalgie des origines. L'auteur met en relief le rapport entre une cosmogonie et une culture. Eliade avait antérieurement rappelé que le mythe se définissait par son mode d'être, se laissant saisir comme tel lorsqu'il révèle une plénitude, une totalité, une manifestation qui ne peut que devenir exemplaire et créatrice. Voir aussi Mythes, rêves et mystères, p. 9.

5 Par dynamique symbolique, nous entendons que plusieurs symboles: serpes, gui, potion magique, forêt, sanglier, font partie du tout qu'est le village. L'interréaction qui existe entre le village et les symboles, diffuse la signification du tout.

a) Dimension géographique - Le réel est perçu et vécu dans le village gaulois situé dans un espace géographique particulier, espace qui ressemble à la "Jungle" de Tarzan⁶, à "L'Ouest" de Davy Croket⁷. L'espace primordial s'inscrit dans une aire symbolique du "centre" devenant l'archétype de l'Eden⁸, de l'Arcadie ou de Phéacie, pays dans lequel coulent le lait et le miel⁹. A. Grenier, dans son étude, Les Gaulois, constate la disposition exceptionnelle de la répartition des terres et des eaux du territoire gaulois qui semble être, "l'effet d'une action directe de la Providence tellement les lieux apparaissent disposés non point au hasard mais comme un plan en quelque sorte raisonné¹⁰.

6 Voir François Lacassin, Tarzan, p. 112-130.

7 Voir A. Smith, Terres vierges. Dans ce volume, l'auteur analyse toute la portée mythique de l'ouest, l'influence de la symbolique chez les coureurs de bois.

8 Fameux lieu paradisiaque de la Bible. Voir aussi Nostalgie des origines, de Mircea Eliade.

9 On retrouve l'image du paradis dans beaucoup de civilisations et sous des représentations très différentes. De la Phéacie découverte dans l'Odyssée d'Ulysse, jusqu'au pays d'égalité, de fraternité de Marx. Voir Aspects du mythe, de Mircea Eliade, p. 220-222.

10 A. Grenier, Les Gaulois, p. 148-154.

Cette première perception est confirmée par la description de l'emplacement du village gaulois, situé au bord de la mer, de forme sphérique¹¹, il est entouré d'une clôture et ceinturé d'une épaisse forêt. Mer et forêt constituent les deux lieux de ressourcement vital du village, premier niveau de révélations particulières de la réalité du village. En effet, les gaulois assurent leur survie biologique de la mer et de la forêt. De la première, ils tirent du poisson en abondance; de la seconde, ils chassent principalement le sanglier et cueillent le gui. Le sanglier leur permet d'accomplir leur tâche quotidienne; le gui, de composer la potion magique de laquelle ils recevront la force pour lutter contre leurs ennemis. Les gaulois vivent et tirent d'une nature très florissante et inépuisable leur subsistance.

Les modes de subsistance détermineront les fonctions des gaulois: mer/pêche - forêt/chasse. Les conditions de travail des villageois s'effectuant dans le plaisir, la facilité, sont libérées de toute contrainte, de tout effort.

Les éléments de la subsistance, surtout le sanglier, deviennent symboliques. Grenier mentionne l'existence d'un certain nombre d'animaux totem chez les gaulois. Ceux-ci ne

¹¹ La structure sphérique du village nous permet d'établir un rapprochement avec toute la symbolique du cercle, signifiant la totalité. Voir Mircea Eliade, Traité d'histoire des religions, p. 315, et C. Jung, L'homme et ses symboles, 4e essai, N.Y., Dell, 1968, p. 266-302.

pouvaient être mangés. Le sanglier figure dans cette liste. L'auteur précise qu'en certaines circonstances, les gaulois mangeaient l'animal qui représentait l'ancêtre de la tribu. En le mangeant, le peuple croyait s'assimiler la substance divine¹². Dans la bande dessinée d'Astérix, les gaulois mangent beaucoup de sangliers. Et le sanglier est très bon. Il devient comparable aux élixirs les plus célèbres, transformant même les habitudes de manger des étrangers. Pépé, fils d'un chef d'Hispanie, est tenu en otage par les romains. Délivré par Astérix et Obélix, Pépé est amené au village gaulois, où on lui présente un sanglier à manger. Il refuse cette cochonnerie. Toutefois, après y avoir goûté, il le préfère à son mets national - le poisson¹³. La nourriture des gaulois transforme. Plus, en être privé constitue une diminution d'être, une menace à leur mode de vie.

Les voyages, qui peuvent avoir leur bon côté, placent Obélix dans cette situation. Quand il va en Bretagne aider un cousin d'Astérix, il n'a qu'à faire de la nourriture bretonne¹⁴. Il languit, rêve de sanglier et surtout de celui du village gaulois. Le sanglier est alors homologable au village. Privé de l'un, éloigné de l'autre, le gaulois a perdu son centre.

12 A. Grenier, op. cit., p. 291.

13 A.H., p. 16.

14 A.B., p. 15, 47.

Nous avons observé le sens que représente la nourriture chez les Gaulois; sens révélé à travers l'expérience de métamorphose qu'elle a provoquée et de déroute qu'elle a suscitée par sa privation. Nous avons également fait ressortir le lien étroit entre l'emplacement et la structure géographique du village et la signification de ce lieu comme "centre": lieu de fondation et de sens.

b) Dimension économique - Le village gaulois fonctionne d'une façon radicalement différente des autres villages.

Le troc constitue le meilleur moyen d'échanger les produits de leur travail: l'un échangeant un menhir contre un poisson, l'autre un sanglier contre un poisson¹⁵.

Somme toute, les gaulois ne sauraient s'embarrasser des tracasseries monétaires des romains, de l'institution d'une monnaie d'échange. Ils vivent des produits de la nature, sachant parfois utiliser les monnaies étrangères sans se préoccuper de leur valeur d'échange au risque même d'ébranler toute l'économie romaine. Moralelastic, un des chefs gaulois, a confié à Astérix la garde de ses sesterces. Pendant la nuit, ils sont volés. Astérix part à la quête de sesterces pour réparer le vol. Dans une de ses entreprises, pour faire de l'argent, il vend pour un prix dérisoire, une quatorzaine de

15 A.H., p. 16.

sangliers, provoquant l'effondrement des prix du marché¹⁶.

Dans une autre situation, les gaulois, bernés par le Devin, voulant connaître leur avenir, paieront celui-ci en or, ou le prix de cent sesterces, suivant le cours de la monnaie¹⁷.

C'était soumettre les gaulois à une peine très grande, qui les ramènera rapidement à un meilleur sens. Utiliser de la monnaie semble toujours contrevenir à un ordre, celui du village qui n'a pas de place pour tout ce qui est relié à l'anticulture gauloise: l'efficacité de la cité romaine.

D'ailleurs, ils se conforment à l'ordre du village, et César lui-même, ne l'ignore guère¹⁸. Les Gaulois auraient pu commercer la potion magique. Mais cela aurait pu les détruire. La potion n'est là que pour sauver le village, son identité culturelle spécifique, de "lieu de fondation".

Déjà, le niveau biologique permet de découvrir l'identité particulière du village. Cette perception est confirmée par l'analyse de la dimension économique. Qu'en est-il de la dimension symbolique?

c) Dimension symbolique - C'est à ce niveau qu'apparaît avec plus d'éclat, la fonction révélatrice d'être et d'unité

16 A.C., p. 21-22.

17. A. Le Devin, p. 24.

18. A.Z., p. 6.

du village. Unité de trois ordres: familiale, sociale et religieuse.

Les trois ordres d'unité prennent forme dans la solidarité - une solidarité à toute épreuve soude les gaulois les uns aux autres. C'est même cette solidarité qui constitue leur première arme.

Tous connaissent cette légendaire alliance: "Il y avait les autres Gaulois, irréductibles, courageux, teigneux, têtus, ripailleurs, bagarreurs et rigolards"¹⁹.

Mais Gaulois heureux! et les Romains le savaient, eux, qui complotaient constamment entre eux, et contre les Gaulois tout en sachant qu'il y avait entre eux une solidarité "qui se hisse au-dessus des chicanes et des conciliations"²⁰, et qui ne saurait être ébranlée en profondeur et longuement.

En effet, les Gaulois sont tentés par la richesse, comme ce fut le cas, lorsque dans le Domaine des Dieux les Romains envahirent le village pour y acheter des poissons, des antiquités, quand Astérix les invite à chasser les Romains, ils refusent, signifiant leur goût pour ce nouveau mode de vie. Mais voyant que le barde Assurancetourix a été chassé du Domaine des Dieux, qu'un des leurs est rejeté, tous les gaulois se regroupent et chassent impitoyablement leurs

19 A. Grenier, op. cit., p. 149; C.C. p. 5.

20 C.C.

ennemis²¹.

Leur solidarité se déploiera dans des unités de trois ordres tels que cités plus haut. Analysons chacun d'entre eux.

aa) Unité familiale et sociale - Ces ordres d'unité apparaissent comme la manifestation de l'impossible réalisation et réconciliation des dimensions conflictuelles de l'être²². Ce que nous retrouvons dans des alliances conjugales et sociales dans le village gaulois et qui symbolisent l'unification des contraires, l'expression diverse de la même réalité.

Bonnemine est ambitieuse, son mari Abraracourcix - satisfait de son sort; Agecanonix - vieillard, travaille à la maison, lave la vaisselle, le linge, pendant que sa femme - jeune donzelle se préoccupe de potins et de sa beauté; Cétotomatix - forgeron s'oppose au barde, antithèse du travail et de la poésie; Obélix est gros et naïf, Astérix est petit et rusé; d'autres couples anonymes présentent des unions anti-thétiques, maris petits et femmes énormes ou l'inverse²³.

21 A.G., p. 42.

22 Cette thématique qui rejoint tout le mythe de polarité et aussi de l'androgénéité, trouve une résonance dans The Two Hands of God, de A.W. Watts, Toronto, The MacMillan Book, 1963, 209 p.

23 Astérix et le Devin, p. 6.

Tous ces éléments témoignent d'une unité qui n'est pas celle d'un regroupement des éléments similaires mais plutôt celui des éléments antinomiques. N'est-ce pas l'unité des origines, l'indifférenciations totale des éléments? N'est-ce pas l'unité que l'on retrouve chez l'androgyné primordial et dont le village serait en tant que cosmos le symbole²⁴?

C'est donc l'unification des éléments antinomiques: beauté, laideur; travail, jeu; petitesse, grosseur; jeunesse, vieillesse, à travers lesquels est manifestée l'unité primordiale.

Le Devin viendra toutefois introduire une brèche dans l'unité retrouvée dans la complémentarité. Il viendra donc leur proposer une réalisation, une totalisation en polarisant leurs énergies sur des schèmes de réalisation propres aux romains ou à des gaulois qui vivent en diaspora. Il leur propose un meilleur être, un autre mode de vie - axé sur les schèmes culturels romains. Bonnemine sera comblée. Elle ira à Lutèce, dans le faste et la richesse²⁵. Agecanonix sera riche, beau et jeune²⁶. Son épouse, ornée de bijoux²⁷.

24 Thème que Mircea Eliade traite dans son Traité d'histoire des religions - l'androgyné primordial, p. 351-356.

25 A.D. p. 17.

26 A.D. p. 17.

27 A.D. p. 17.

Cétotomatix recevra la garantie de la prospérité de son commerce²⁸. Obélix anticipera les plus grandes joies avec une jolie blonde²⁹. Assurancelourix sera enfin reconnu et célébré comme grand musicien³⁰.

Il introduit une plénitude qui se situe hors d'eux, hors de Bélénos, hors de Toutatis. Il propose une perfection qui viendrait d'une manière différente de celle de leur village. Mais il y a plus. Ce tableau reproduit également des modalités d'être, qui se réalisent pleinement par différents niveaux d'avoir: la gloire, la jeunesse, la richesse, la prospérité et la célébrité. Ce n'est qu'avec Obélix qu'on atteint un niveau de réalisation de l'être par un autre être - l'amour. Mais le village prétend être capable de combler les habitants du village. Il est totalisant comme tout autre.

Unifiés dans leur complémentarité, les couples de contraires dissolvent leur apparente contradiction dans l'unité du village, matrice d'harmonie. L'analyse de la dimension sémantique du village montre que celui-ci révèle l'être, manifeste l'unité - représente un espace-temps désirable comme archétype d'un paradis rêvé.

28 A.D., p. 18

29 A.D., p. 19

30 A.D., p. 48

La solidarité et l'unité manifestées dans les symboles familiaux et sociaux trouvent leur manifestation ultime dans l'ordre religieux.

bb) Unité religieuse - L'univers religieux des gaulois est fondé sur leur enracinement dans une croyance religieuse - fondement de leur survie. Pour lutter contre leurs ennemis, ils recourent à leurs dieux et à celui qui réactualise leur puissance: le druide. Parmi les nombreux dieux, l'on retrouve: Toutatis, le dieu protecteur de la tribu; Bélénos, le dieu guérisseur; et Taranis, le dieu vengeur³¹. La vie des gaulois, leurs voyages, leurs délibérations, leurs luttes contre leurs ennemis, seront ponctués par des vocables divins. La réussite de leur entreprise évoque la suprématie des divinités gauloises sur celles des autres³².

Comme le sanglier avait été homologué au village, le ciel est homologué aux divinités. Couper les liens avec Bélénos, c'est rompre l'existence des gaulois³³. Que le ciel leur tombe sur la tête, voilà la menace qui leur fait peur³⁴.

³¹ Voir Astérix le Devin, et aussi, A. Grenel, Les Gaulois, p. 293-315, et Jean Cazeneuve dans Les mythologies à travers le monde, Paris, Haddle, 1966, p. 255-268.

³² A.N., p. 45-46.

³³ L.D., p. 5-6.

³⁴ A.N., p. 10.

Le regard de l'intérieur nous a permis de découvrir un village qui est situé dans un temps et un espace primordiaux: son emplacement, sa forme, l'érigent comme "centre". Nous avons été à même de constater que les moyens d'assurer la subsistance des Gaulois, leur manière d'échanger, leurs symboles d'unité manifestés dans les ordres familiaux et sociaux et enfin religieux, témoignent d'un village qui possède une nature différente; unité, solidarité, totalité, autant d'éléments qui radicalisent l'être de ce village en le distinguant comme unique.

Nous pouvons maintenant élargir notre connaissance du village en portant un regard sur les autres villages, les autres villes. Par réfraction, nous obtiendrons ainsi une vue plus totale, plus complète du village cosmogonique.

B) Regard de l'extérieur - Deux démarches commanderont cette entreprise. La première: révéler le village à l'opposant aux autres villages, camps romains, villes romaines. Ces lieux apparaîtront comme des anticosmos. La seconde va consister à regrouper tous les récits en tant que révélateur du village, de sa réalité en opposition avec les autres réalités.

Le village gaulois représente le cosmos et les autres lieux des anticosmos, ou du moins des cosmos dégradés. Mircea Eliade affirme que tout lieu civilisé est un cosmos³⁵. Mais

35 M. Eliade, Le sacré et le profane, p. 53 et ss.

il ne peut s'agir ici que d'un cosmos qui est loin d'un modèle originel - et qui aurait perdu ses qualités de révélatrice d'absolu.

Les villes apparaissent comme des lieux de corruption, de pollution: pollution de l'eau - on jette des amphores à l'eau³⁶; pollution de l'air³⁷; pollution par la surpopulation³⁸; pollution de l'ordre - Rome est une ville effroyable la nuit. Les brigands y font bon ménage³⁹.

Le village gaulois, par contre, est pur, à l'abri des assauts nocturnes. La ville est donc corrompue, représente le mal. Impure parce qu'elle a perturbé le cosmos, l'eau, l'homme. Impure par les valeurs qu'elle véhicule et qui manifestement, deviennent antigauloises. Quatre groupe de récits s'articulent autour du village comme lieu de révélation en plénitude du réel.

Nous allons les analyser pour faire ressortir leurs modalités particulières de manifestation du réel, de signification du village en tant que cosmos. Ces révélations se cristallisent autour des fondements du village (groupe I), de ses valeurs (groupe II), de son rayonnement par voie militaire (groupe III) ou festive (groupe IV). Ce qui manque dans les

³⁶ Serpe d'or, p. 11.

³⁷ Serpe d'or, p. 11.

³⁸ Serpe d'or, p. 11.

³⁹ L. César, p. 41.

autres villages est comblé par les Gaulois.

Un premier groupe de récits est axé sur les éléments qui fondent le village, qui polarisent les dynamismes existentiels des gaulois: les dieux, le druide et le héros. Les dieux assurent la permanence du village. Manquer de fidélité, sombrer dans la naïveté, constituent une remise en question du fondement même de son être. Dans le récit du Devin⁴⁰, on assiste à une scène remarquable de naïveté. Les gaulois craignent la tempête qui redouble de force. L'arrivée d'un Devin, connaissant le futur, prétextant la capacité de révéler le destin des uns et des autres, provoque l'émoi et perturbe la conscience fragile des gaulois.

Celui qui médiatise les forces célestes dans la fabrication d'une potion magique, c'est le druide. Perdre le druide peut s'avérer une catastrophe. Dans Astérix Le Gaulois, le druide est enlevé⁴¹. Il en est ainsi dans les Goths⁴². On supprime le druide afin de faire des conquêtes - soumettre des collectivités. Chez les Gaulois, le druide est l'expression et le signe d'une continuité entre l'ordre de la divinité et l'ordre du village, le cosmos qui irradie la vie.

40 Le Devin, p. 4-8.

41 Le Gaulois, p. 21.

42 Goths, p. 13-14.

La suppression du druide, sa perte de mémoire⁴³ - placent le village dans une situation précaire, perte de son autonomie, de sa liberté, de son invulnérabilité. Il est frappant de constater jusqu'à quel point, sauf en ce qui a trait au héros, qui reste sain en tout temps, les villageois détraquent dès que le druide s'absente. Ils perdent leur sens, leur orientation⁴⁴.

Le druide effectue ses rituels magiques, prolongement et manifestation de sa puissance avec des objets magiques. La serpe d'or s'avère très importante et nécessaire pour cueillir le gui avec lequel le druide fabriquera sa potion magique. Casser la serpe, c'est introduire une instance de désordre dans le cosmos. Aussi, voit-on Obélix et Astérix se mettre immédiatement en route pour Lutèce afin de se procurer une serpe d'or, celle du druide ayant été brisée⁴⁵.

Enfin, si les dieux, le druide, s'activent pour sauver le cosmos, cela n'exclut pas pour autant la nécessité d'une intervention du héros.

Le héros, comme nous le verrons dans les autres récits, sera l'artisan du salut du village. Les gaulois relient leur existence à celle du héros. Le chasser, comme ils le font

43 Le combat des chefs, p. 34.

44 Le Devin, p. 6.

45 La serpe d'or, p.6.

dans Le Chaudron, constitue un acte absurde - un geste hara-kiri. Toutefois, pour sauver l'honneur du village, le cosmos même, ils n'hésitent pas à le faire, confiant que leur héros saura réparer son méfait, ou du moins, celui que l'on lui attribue.

L'honneur du village est, en effet, partie intégrante de la réalité cosmique. Rétablir l'honneur perdu, c'est témoigner des valeurs culturelles du village. Aussi, faut-il croire que leur geste prenait racine dans une confiance inébranlable dans le héros, dont l'innocence finirait par éclater avant l'effondrement du village.

Nous pouvons maintenant retenir un premier schéma de ce regroupement des récits autour de trois pôles de références: dieux, druide et héros:

Premier groupe de récits:

II

<u>Titre des récits</u>	<u>Caractéristiques reliées à la fondation</u>
a) Devin	Mépris des dieux
b) Gaulois	Enlèvement du druide
c) Goths	Enlèvement du druide
d) Serpe d'or	Cassure de la serpe d'or (objet magique)
e) Chaudron	Bannissement du héros.

Dans le deuxième groupe de récits, le village est menacé: sa liberté, son autonomie et son unité sont mises en

question. Astérix affirmera "Nous sommes chez nous en Gaule et nous irons où bon nous semblera"⁴⁶. Les ennemis des irréductibles gaulois cherchent sans cesse à les prendre au piège. Ils tentent de pourrir leur intégrité géographique, politique, culturelle et personnelle - de briser leur unité en provoquant le désordre et la remise en question de leur solidarité.

Isoler le village, le couper de la forêt, lieu de ressources alimentaires, et d'expression de leur liberté, c'est supprimer du coup la liberté des Gaulois⁴⁷. C'est la tentative faite par les Romains dans Tour de Gaule. Placer un chef gaulois, vendu à la cause des romains, c'est refaire l'ordre politique, briser l'autonomie du village. N'ayant pas réussi à battre les Gaulois, les Romains troqueront la force contre la ruse. Chaque année, le chef d'un autre village peut défier un autre chef. S'il vainc, il devient le chef du village de celui qui a été vaincu⁴⁸.

Ils susciteront un combat entre les deux chefs dans l'espoir de voir leur candidat triompher. Peine perdue, grâce à son courage, Abraracourcix n'ayant pas la potion magique, le druide ayant momentanément perdu la mémoire,

46 Tour de Gaule, p. 8.

47 Tour de Gaule, p. 8.

48 Combat des chefs, p. 6.

vainc son adversaire. La signification de ce défi était connue des Gaulois. Changer leur chef, c'était atteindre l'ordre culturel, aliéner le village en le colonisant, transformer leur mode de vie.

Menace très grave, qui se concrétisera encore dans une autre entreprise de destruction amorcée par les Romains. Dans le Domaine des Dieux, ils veulent civiliser le village. C'était vouloir un changement de tout l'ordre culturel des villageois.

Après avoir essayé de détruire les gaulois par la force et la ruse⁴⁹, ils essaieront, par osmose, de les corrompre. Ayant installé une ville romaine à proximité du village, les Romains provoquent des changements de coutumes commerciales - les prix montent, le goût de profits excessifs se développe⁵⁰.

Parce que l'un des leurs a été chassé de l'immeuble romain, l'éveil de la solidarité des gaulois est provoqué. Ils détruisent la ville romaine.

D'autres ennemis, les Normands, qui ignorent de quel bois se chauffent les Gaulois, veulent conquérir le village. Or, envahir le village, c'est rejoindre le sentiment de sécurité, de cohésion, c'est couper la liberté à sa racine

49 Tour de Gaule, p. 7.

50 Domaine des Dieux, p. 34.

et détruire la personne. Il fallait donc que les Normands soient repoussés. Plus, ils ont appris ce qu'est la peur⁵¹, et le commencement de la sagesse. Le contact avec les Gaulois devient contagieux et initiatique. Ces divers récits manifestent l'autonomie et la liberté du village au plan géographique⁵², au plan politique et social⁵³, au plan culturel⁵⁴ et au plan personnel⁵⁵.

Le village ne peut exister que s'il est libre et autonome - et que ces dimensions se manifestent à tous les niveaux mentionnés plus haut. Cette liberté atteste de leur identité radicale, celle où tous y puisent le sens de leur existence.

Cette existence se vit dans l'unité et la solidarité. Deux récits racontent la puissance de l'unité des villageois et leur solidarité. Le barde qui, à première vue, est une personne négligeable, est au coeur de ces deux récits. Les Romains voulant offrir un cadeau exceptionnel à César font enlever le barde, ce bon camarade⁵⁶, cet excellent

51 Les Normands.

52 Tour de Gaule,

53 Combat des chefs.

54 Domaine des Dieux.

55 Les Normands.

56 Gladiateur, p. 13.

camarade⁵⁷. Prenant connaissance de l'enlèvement, les Gaulois mettent tout en oeuvre pour le sauver, lui, qui leur a permis de prendre conscience de leur unité. On le récupère pour affirmer en même temps l'unité sociale du village.

Dans la Zizanie, les Gaulois se rendent compte que quelque chose d'anormal se passe. Les Gaulois s'épient, commèrent, suspectent le célibat d'Astérix⁵⁸, ses relations avec Obélix⁵⁹, l'accusent d'avoir vendu le secret de la potion magique aux Romains⁶⁰. Bientôt, les accusateurs seront confondus et les Gaulois fêteront leur unité. C'est l'unité entre les gens qui se cimente, qui se cristallise dans ce récit. Tous ces récits témoignent de l'autonomie, de la liberté et de l'unité du village gaulois. Regroupons comme pour le premier groupe de récits, ceux-ci dans le schéma suivant:

<u>Les récits</u>	<u>Le méfait</u>	<u>Proclamation de la valeur cosmogonique</u>
a) Tour de gaule	Isoler le village	Liberté géographique (espace/temps)
b) Combat des chefs	Changer le chef	Liberté politique et sociale (autonomie)
c) Domaine des Dieux	Changer le mode de vie	Liberté culturelle
d) Les Normands	Changer les personnes	Liberté personnelle

57 Gladiateur, p. 13.

58 Zizanie, p. 19.

59 Op. cit., p. 19.

60 Op. cit., p. 20.

<u>Les récits</u>	<u>Le méfait</u>	<u>Proclamation de la valeur cosmogonique</u>
e) Le Gladiateur	Enlever le barde	Unité sociale du village
f) La Zizanie	Semer le désordre Chasser le barde	Unité interpersonnelle des Gaulois - solidarité

Ce second groupe de récits proclame la structure particulière du village et sa dimension de totalité. Elle rejoint l'homme dans tout ce qu'il est. Il est le modèle du réel. Son identité, c'est l'être, le sens et l'orientation des Gaulois. S'écarter du schème, c'est introduire un désordre autant dans le village que chez les individus. Par cela, faut-il reconnaître l'importance de la réprimande d'Abraracourcix à Aplubégalex: "Je te laisse partir avec ton peuple. Je te demande simplement de ne pas oublier que tu es Gaulois, et de ne pas servir la cause des Romains. Va"⁶¹.

Il mettra même Obélix en garde, lorsqu'à son retour de l'Egypte, il commence à tailler ses menhirs sur les modèles égyptiens⁶².

La culture gauloise s'affirme comme différente, mais pourra-t-elle subsister? Voilà l'interrogation d'Astérix⁶³, qui résume l'analyse de ce deuxième groupe.

61 Combat des chefs, p. 47.

62 Cléopâtre, p. 44.

63 Domaine des Dieux, p. 45.

Le troisième groupe de récits se rattache au rayonnement du village, l'irradiation de ses valeurs cosmiques. On distingue trois couples de récits dans lesquels les valeurs d'exemplarité du village s'affirment à trois niveaux - national, familial et personnel.

Sur le plan national, Astérix et Obélix viendront en aide à des collectivités constituées comme des entités culturelles, sociales et politiques. Dans le Bouclier Arverne, les héros sont mis en présence d'un tabou qui paralyse des Gaulois⁶⁴. Ils ne peuvent prononcer, entendre prononcer, se voir rappeler même Alegia sans rougir, sans manifester une colère noire. C'est un mot interdit. Alegia symbolise la défaite des Gaulois aux mains des Romains. Ce n'est qu'en retrouvant le bouclier de Vercingetorix, qu'en transportant le chef Abraracourcix dessus que le déshonneur sera remplacé par l'honneur, l'affirmation de la pérennité de leur liberté, de leur autonomie. Astérix aura exorcisé la peur des Gaulois, fait découvrir à un autre village les grandeurs de la liberté⁶⁵, éprouvée et vécue en plénitude dans son village.

Dans les Bretons, Astérix et Obélix vont prêter main forte aux Bretons menacés par les armées de César - Les Gaulois ne limitent pas leur aide à de telles collectivités. Ils font

6 Bouclier Arverne, p. 19.

6 Op. cit., p. 47

tout pour réunir une famille espagnole dont le fils a été tenu en otage par César. Après l'avoir libéré, ils le rendront à son père⁶⁶. Ils iront également libérer un des leurs, engagé de force par César dans une de ses armées. Rendu à la liberté, ils le remettront à sa fiancée - même si ce geste est très douloureux pour Obélix qui aimait beaucoup Falbala⁶⁷. Enfin dans les deux récits suivants - Cléopâtre et les Helvètes, nous voyons les Gaulois venir en aide à un des amis du druide⁶⁸ - et dans l'autre, secourir un quêteur romain empoisonné par ses concitoyens en mal de s'enrichir en soutirant des impôts destinés à César⁶⁹.

Ces trois couples de récits ont permis de distinguer la diffusion des valeurs du village, particulièrement de sa liberté, de son unité, et de sa totalité. Le regroupement de ces éléments nous donne le schéma suivant:

<u>Les récits</u>	<u>L'action</u>	<u>Valeur proclamée</u>
a) Arverne	Aider un village	Universalité
b) Bretons	Secourir un village	Universalité
c) Hispanie	Réunir une famille	Unité
d) Légionnaire	Réunir un couple	Unité

66 Hispanie.

67 Légionnaire.

68 Cléopâtre.

69 A.H.

<u>Les récits</u>	<u>L'action</u>	<u>Valeur proclamée</u>
e) Cléopâtre	Aider un ami	Solidarité
f) Helvètes	Aider un ennemi	Solidarité

Ces différentes proclamations nous dévoilent sous une autre facette la réalité cosmogonique du village, pour atteindre son paroxysme dans la dimension festive - sommet de la vie du village.

Dans ce dernier groupe de récits, on rejoint la dimension festive. C'est la proclamation de la dimension festive du village, c'est le prolongement de l'activité de gratuité qui est le propre du village. C'est l'annonce d'une vie qui se situe hors du temps et de l'espace - dans un lieu originel, primordial.

Deux récits témoignent de ces données. Les Olympiques et les Lauriers de César. Quoi de plus gratuit que d'aller compétitionner en Grèce, dans un lieu, qui pendant quelque temps, devient homologable à celui des Gaulois. C'est l'honneur du village qui est en jeu, l'honneur relié à l'affirmation d'une manière de vivre qui ne peut qu'être paradoxale pour les autres cultures. Les Lauriers de César nous met en présence d'un chef qui en a marre du mode de vie de son beau-frère, de ses quolibets méprisants⁷⁰, de son mode de vie qui ne trouve sa valeur que dans la suffisance.

⁷⁰ Lauriers de César.

Pour le remettre à sa place, il fallait un défi de taille: préparer un repas orné des Lauriers de César. Malgré tout ce qu'il a de redondant, de prétentieux dans une telle démarche si extraordinaire - l'honneur du chef mais aussi du village - est mis en jeu.

Il fallait prouver que le mode de vie gaulois était supérieur à tout autre. Astérix, à la suite d'une série de prouesses y arriva.

Ces deux récits peuvent constituer une extension du groupe trois - propagation des valeurs du village. Mais, nous les avons regroupés à part pour exprimer un des temps les plus forts du village: sa festivité.

Dans le second regard porté de l'extérieur, nous avons opposé le village gaulois à la ville pour conclure à son identité unique. Dans un second temps, nous avons analysé quatre groupes de récits qui à travers des situations différentes ont révélé les fondements du village, ses valeurs d'unité et de solidarité.

A travers ces différentes dimensions, le village gaulois nous est apparu comme un lieu mythique, expression d'un lieu primordial, véhicule de sens, d'orientation du peuple gaulois. A cause du rôle significatif joué par ce village, il devient archétypal de tous les autres lieux, de tous les autres peuples.

Nous pouvons maintenant considérer les trois facteurs intégrateurs du village: le druide, le chef et le barde, qui, tous contribuent au maintien et à la diffusion des valeurs cosmogoniques, donc culturelles, de ce lieu primordial.

2. Les personnages intégrateurs du village.

Le druide, le chef et le barde sont trois personnages qui constituent, à des degrés divers, les facteurs d'intégration du village même si, apparemment, dans certains cas, ils semblent plutôt provoquer sa désintégration. Il en est ainsi du barde dont le chant amélodique perturbe toute la collectivité gauloise. Leur différent rôle se situe à trois niveaux: a) le transcendant ou le magique; b) le politico-social ou l'aménagement des rapports entre les villageois; c) le festif ou la poésie.

Voyons chacun des personnages pour dégager les liens qui tissent leur appartenance au village et leur rôle qui assure l'intégration constante et totale de l'habitat gaulois.

A) Le druide Panoramix - Le personnage "fondateur" du village, c'est le druide⁷¹. Il entretient des rapports mystérieux, transcendants, sur trois plans: cosmique, sociétal

⁷¹ A. Grenier note, toutefois, que c'est la perte de l'indépendance gauloise qui entraîna la chute du druide. Ce qui montre la magistrale caricature, à peine soupçonnée, de Goscinni. Voir les Gaulois, p. 316.

et sacré. Ce qui a pour effet de le définir comme un être "tout-autre", différent des autres Gaulois⁷², quasi l'image des dieux: ... que le druide terrestre prétend ressembler au druide divin, qu'il veut posséder les mêmes pouvoirs, les mêmes moyens de réalisation spirituelle, les mêmes aptitudes à imposer ses volontés, bref, qu'il est l'image de dieu tout comme la société humaine est un décalque du cosmos⁷³.

Goscinni brosse par ajoutes successives le portrait du druide Panoramix, qu'il proclame être le meilleur d'entre tous les druides⁷⁴. Consécration amplement justifiée par son rôle sur les plans cosmique, sociétal et transcendant.

a) Le druide et le cosmos - Une double dimension apparaît dans la relation du druide avec le cosmos: ce lieu constitue un endroit d'approvisionnement et un centre d'approvisionnement.

Le cosmos par la feuille de gui et sa symbolique est le centre d'approvisionnement des rituels magiques du druide. Le gui est considéré comme la plante qui constitue un des facteurs déterminants de l'efficacité de la potion préparée

72 Françoise Le Roux, dans les Druides, Paris, P.U.F., 1961, p. 5-8 fait état des rencontres entre César et les druides. Certaines batailles inégales, constituèrent une lutte inégale entre les forces magiques et militaires.

73 Op. cit., p. 8.

74 Astérix et les Goths, p. 13, ainsi que Le Devin, p. 29.

par le druide⁷⁵; potion dont les effets assurent la maîtrise des lois cosmiques elles-mêmes. Malgré le poids des objets, une personne jeune⁷⁶ ou âgée⁷⁷ qui a bu de la potion peut soulever avec aisance les corps lourds en dépit des lois de la gravitation. Le temps même n'intervient plus comme facteur essentiel de croissance d'un chêne⁷⁸. Un gland jeté en terre après avoir été traité avec une potion magique, surgit du sol pour devenir un chêne extraordinaire⁷⁹.

Source d'approvisionnement par le gui, le cosmos, est aussi lieu d'apprivoisement. Grâce à la potion, l'homme gaulois peut apprivoiser le cosmos et ses lois. Toutefois, malgré sa puissance mystérieuse, sacrée, malgré une connivence certaine avec les forces cosmiques, le druide doit néanmoins se soumettre à des lois précises s'il veut que son rituel soit efficace. La potion ne sera effective que si les feuilles de

⁷⁵ Jean Chevalier note que chez les Gaulois, le gui signifie "qui guérit tout", qu'il faut y voir un symbole "d'immortalité et de vigueur ou de régénération physique". Dictionnaire des symboles, p. 396, 2e col.

⁷⁶ Astérix le Gaulois, p. 16.

⁷⁷ Astérix et les Goths, p. 12.

⁷⁸ Le rapport étroit entre le symbolisme du chêne - représentant la force et celui du druide, aussi considéré comme représentant de la force et de la sagesse fonde le respect du druide pour la nature. Jean Chevalier, op. cit., p. 183, 2e col.

⁷⁹ Domaine des Dieux, p. 14.

gui sont coupées avec une serpe⁸⁰. Il devra, de plus, réciter des formules magiques précises et très secrètes communiquées uniquement d'un druide à un autre de bouche à oreille⁸¹. Préparée dans le respect des normes du rituel, la potion devient magique et efficace, constituant le Graal⁸² des Gaulois, et assurant la survie du village. Le rôle du druide apparaît manifestement dans cette opération qui maintient le cosmos. Il ressortira davantage dans la dimension sociétale parce qu'il la domine de son prestige.

b) Le druide et la société - Le rôle du druide est prépondérant dans l'organisation de la collectivité gauloise: Ce sont les druides qui tranchent tous les différends, publics ou privés; et si un crime quelconque a été commis, s'il y a eu meurtre, s'il s'élève une contestation relative à un héritage ou à des limites, ce sont eux qui décident, évaluent⁸³...

⁸⁰ Astérix et la Serpe, p. 6.

⁸¹ Astérix et la Zizanie, p. 29.

⁸² On pourra noter que le Graal possède trois vertus principales: il nourrit, éclaire, rend invincible. Voir Jean Chevalier, op. cit., p. 389, 1ère col.

⁸³ Françoise LeRoux, op. cit., p. 37. Si Abraracourcix donne des ordres à Astérix, il appert que le druide ne s'en prive pas non plus, lui qui envoie notre héros faire le guet dans la forêt pour voir ce qui s'y passe d'étrange. Voir Domaine des Dieux, p. 12. Le druide peut aussi rassembler le village quand un sérieux danger le menace, op. cit., p. 35.

Le chef du village assume des tâches précises pour le cohérer. Mais c'est le druide qui, en définitive, détermine son sort:

Il n'était permis aux rois ni d'agir, ni de décider au point que c'est eux, qui commandaient en vérité, les rois n'étant que les serviteurs et les ministres de leur volonté⁸⁴.

C'est dans ce contexte qu'on comprend la nécessité qu'a le village de s'assurer la présence continue de son druide.

Sa disparition⁸⁵, une perte de mémoire de celui-ci⁸⁶, ou même, un voyage-épreuve annuel à la forêt de Cornutes⁸⁷, constituent une menace à la sécurité, plus, à l'être du village. Il risque de s'écrouler sous les attaques de ses ennemis séculaires, ou de s'auto-détruire dans une bataille magistrale dont le paroxysme n'a d'égal que la mort inhérente à la maximalisation de la fête⁸⁸.

Le village, même s'il a son chef, son héros, ne reste cohérent et ordonné que dans la mesure où le druide lui

⁸⁴ Françoise LeRoux, op. cit., p. 47. L'autorité des druides est également affirmée par A. Grenier, op. cit., p. 311.

⁸⁵ Astérix le Gaulois, p. 21 et aussi, Astérix chez les Goths, p. 17.

⁸⁶ Combat des Chefs, p. 12.

⁸⁷ Le Devin, p. 5.

⁸⁸ Roger Caillois, L'homme et le sacré, p. 222.

insuffle la vie. Or, celle-ci est toute entière sous son influence. Il assure la vitalité des Gaulois en leur fabriquant une potion magique qui les rend supérieurs à leurs ennemis, quelqu'en soit le nombre. Elle assure la suprématie du chef Abraracourcix qui peut repousser les aspirants à la chefferie du village⁸⁹; la suprématie militaire des Gaulois qui viennent à bout de toutes les attaques romaines⁹⁰; la suprématie sportive qui estompe les records des adversaires⁹¹. Suprématie et cohérence politique sont donc assurés par le druide qui leur fabrique la potion magique.

Pour accéder à ce Graal, toutefois, les Gaulois, sauf Obélix, se plieront facilement aux rites communionnels de la potion magique. Pour la recevoir, ils attendent en rang leur tour avec une hâte difficilement contenue d'aller expérimenter ses effets chez les Romains. Les Gaulois sont donc reliés au druide, et, forcément au gui, source de leur vitalité.

Panoramix assure donc la force aux Gaulois et conséquemment leur cohésion sociale contre leurs ennemis. Il l'assure également par sa lucidité et sa sagesse. Il reconnaît, avec Astérix d'ailleurs, des manigances romaines

89 Combat des Chefs, p. 8.

90 Op. cit., p. 46.

91 Les Olympiques, p. 8-9.

derrière l'émergence et l'effervescence du mouvement de zizanie dans le village⁹². Il reconnaît aussi l'intention inavouée des Romains de détruire le petit village en faisant construire, à l'orée de la forêt, une ville romaine - le Domaine des Dieux⁹³. Il confondra le Devin, qui pendant son absence, aura exploité la naïveté et la crédulité des Gaulois pour détruire toute image qu'ils avaient d'eux-mêmes - Et cela, en leur proposant de devenir "différents de ce qu'ils étaient"⁹⁴.

Malgré sa puissance et son prestige, le druide connaît ses limites. Il n'ignore pas que Toutatis en sait plus que lui⁹⁵, que lui seul, connaît bien l'homme et ce qui peut arriver. C'est proclamer l'appartenance du druide au monde sacré.

c) Le druide et le transcendant - Panoramix, comme tous les druides, médiatise les hommes, les dieux, et les cosmos. En tant que médiateur, il ne saurait s'arroger le pouvoir de lire la destinée des hommes; pouvoir qui n'appartient qu'à la divinité⁹⁶. Toutefois, sacralisé par son contact

92 Zizanie, p. 31.

93 Domaine des Dieux, p. 36.

94 Devin, p. 38.

95 Zizanie, p. 21.

96 Op. cit., p. 21.

avec le divin, mis à part par sa fonction, il détient un pouvoir exceptionnel.

Il peut confirmer le jugement du chef et inviter Astérix à quitter le village après sa défaillance⁹⁷; il peut rendre le chef lucide face à son erreur⁹⁸ et réprimander la collectivité gauloise pour sa petite trahison à l'endroit de Toutatis⁹⁹. Cette sacralisation du druide provient de son appartenance et de sa filiation avec les dieux Bélénos et Toutatis, premiers "fondateurs" du village.

Le druide nous est donc apparu comme celui qui structure le village sur les plans cosmiques, sociétal et sacré. Fonction qui contribue à assurer la survivance et le rayonnement du village en tant que lieu primordial, archétypal des autres lieux culturels. C'est grâce à lui, si au fond, le village est découvert comme centre et porteur de sens.

B) Le chef Abraracourcix - Découvrir le chef du village gaulois, c'est mettre en relief celui qui doit représenter en lui-même une image d'intégration. Il doit aussi intégrer socialement les habitants du village et assurer la promotion de ses valeurs.

97 Le Chaudron, p. 11.

98 Le Devin, p. 38.

99 Op. cit., p. 36.

a) Le chef: image intégrée - Le chef assume ce qu'il est avec aisance et satisfaction de lui-même. Il sait, qu'à sa fête, le chef doit prononcer un discours circonstancié. C'est un grand événement et il refuse de le voir sombrer dans la routine et la monotonie. Il s'exerce à lire son discours même si la chose se répète d'année en année¹⁰⁰. Il aime son rôle et ne rêve pas d'une carrière de sénateur à Rome¹⁰¹. Un peu stimulé par le vin, humilié par les attitudes hautaines de son beau-frère, il s'engage à lancer à ce dernier un défi de taille: venir dans son village manger un repas assaisonné des lauriers de César¹⁰². Heureusement, ses héros pourront relever le défi¹⁰³.

Originé d'abord dans une saute d'humeur, c'est l'intérêt et l'amour du village qui est en cause. Homologué au village, le chef ne peut plus supporter qu'on dénigre la nourriture, le mode de vie de ses Gaulois¹⁰⁴. Il donnera son fameux repas, geste dont l'ultime signification est la manifestation de l'originalité du mode d'être et de vivre des Gaulois du petit village.

100 La Zizanie, p. 12.

101 Op. cit., p. 18.

102 Lauriers de César, p. 10.

103 Op. cit., p. 10.

104 Op. cit., p. 9-10.

Image cohérente, le chef communiquera aussi cette image à son village. Unité du chef, unité du village - son rôle sera d'assurer la permanence de ce lieu, de l'intégrer, de propager son identité.

b) Le chef: image intégrante de la collectivité - Abraracourcix met tout en oeuvre pour protéger l'identité unique du village. Il sanctionne les initiatives qui peuvent mettre cette identité en danger. Obélix, influencé par son voyage en Egypte, sculpte ses menhirs à l'égyptienne. Le chef le lui interdit¹⁰⁵. Le village a ses lois, ses valeurs qui n'ont rien à emprunter aux autres, puisqu'il est l'image archétypale de toutes autres fondations.

Pour la même raison, il laissera Aplubégalex libre, après l'avoir défait dans le combat des chefs, pourvu qu'il ne propage plus la culture romaine¹⁰⁶. La devise ne saurait changer: "Restons, Gaulois"¹⁰⁷.

Une autre façon de protéger les valeurs du village, sera d'en assurer un renouvellement constant. L'événement récapitulateur et régénérateur par excellence ne peut être autre chose que la fête. Abraracourcix multiplie les fêtes auxquelles il participe. Ses désordres et ses extravagances

105 Cléopâtre, p. 48.

106 Combat des Chefs, p. 47.

107 Cléopâtre, p. 48.

sont tels que son foie se dérègle¹⁰⁸.

C'est aussi un mal qui éduque puisque Obélix découvre que l'excès dans le manger peut causer une douleur¹⁰⁹. Ses excès l'obligeront à une cure¹¹⁰, grand rituel d'expiation et de réintégration de son système digestif dans l'ordre¹¹¹.

Le chef s'identifie tellement au village, que s'il est menacé dans sa liberté, celle du village l'est aussi.

Supprimer ou changer le chef Abraracourcix signifierait la perte de l'autonomie du village, de son identité culturelle unique, distincte de celle des Romains¹¹². Sa victoire sur Aplubégalex proclame la supériorité du mode de vie des Gaulois sur celui des Romains et des Gaulois colonisés.

Le chef des Gaulois est donc celui qui voit à assurer l'unité sociale du village, à proclamer et à perpétuer le lieu de l'habitat des villageois, parce que cet endroit est un centre signifiant. Voyons maintenant ce que le barde peut encore dire ou faire pour intégrer le village gaulois.

108 Bouclier Arverne, p. 6.

109 Op. cit., p. 6.

110 Op. cit., p. 8.

111 Roger Caillois rattache l'excès, le dérèglement au besoin de renouveler tout le cosmos, op. cit., p. 200.

112 C'est tout le drame qui se joue dans le Combat des Chefs.

C) Le barde, Assurancetourix - Personnage bizarre, son nom annonce une condition sécuritaire à toute épreuve. Il n'en est rien. Il est beaucoup plus et cela doit être la gageure prise par le créateur de ce personnage, celui qui représente le risque, le danger, l'ébranlement, la remise en question. Il complète par conséquent, le rôle du druide qui "fonde" le village; le rôle du chef qui proclame et protège le village. Le sien se résumera à rappeler l'état originel du village par son chant festif, par son chant "initiateur".

a) Chantre de la festivité - Village de sauvages¹¹³, de barbares¹¹⁴, gens frustrés, vivant près de la nature, avec le cosmos, les Gaulois semblent très peu sensibles aux chants lyriques du barde¹¹⁵.

Quand il veut chanter, les Gaulois s'esquivent¹¹⁶, s'enfuient¹¹⁷, ou bien, l'assomment¹¹⁸ ou l'attachent¹¹⁹. On anticipe même son chant, au point d'ignorer que le barde

113 Combat des Chefs, p. 44.

114 Domaine des Dieux, p. 46.

115 Astérix le Gaulois, p. 8.

116 Op. cit., p. 8, et aussi Serpe d'Or, p. 7.

117 Le Devin, p. 33.

118 Goths, p. 5.

119 Le Devin, p. 48.

peut vouloir ouvrir la bouche pour faire autre chose que de chanter¹²⁰.

Le barde assume le rôle de conscience dérangeante d'abord des Gaulois, ensuite des Romains et des Normands. Il chante pour souligner les départs, le retour des héros. Tout événement particulier provoque son désir de le chanter. Il ne veut pas que le mode de vie des Gaulois, les événements qui le renouvellent, sombrent dans l'ordinaire, le banal. Ce rappel se fait persistant. Même la fête, véritable régénération des forces cosmiques en elle-même, peut se dégrader en événement banal. Elle devient le lieu d'expression de sa poésie chantée dans une tonalité amélodique.

Aussi, dès la Serpe d'or, verra-t-on les Gaulois attacher, museler le barde plutôt que de l'entendre chanter¹²¹. Il ne reviendra prendre place au banquet que dans quatre autres récits d'Astérix. Dans Astérix et les Normands, il contribue à l'initiation des envahisseurs¹²².

C'est en chantant qu'il leur apprend la peur. A ce niveau, le barde rejoint la dimension culturelle que le héros fera ressortir parce qu'il est initiateur. Celui qui fait

120 Cléopâtre, p. 8.

121 Serpe d'or, p. 48.

122 Les Normands, p. 42-44.

passer l'individu du non-être à l'être devient initiateur¹²³. Les Normands ont fait l'apprentissage de la peur, des limites de l'homme. Ils ont appris à connaître un peu plus ce qu'ils étaient et de là, grandi dans la sagesse et la compréhension d'eux-mêmes et des autres. La participation au banquet est la reconnaissance du village à l'endroit de celui dont le chant domine et sauve.

Dans Astérix et les Olympiques, il peut être admis à la victoire collective du village.

Dans le Domaine des Dieux, c'est encore la survie du village qui est célébrée¹²⁴. Y ayant participé, il est admis au banquet final. Enfin, dans le Tour de Gaule¹²⁵, c'est le chef qui est puni et retenu a la maison. Le barde peut célébrer. Voilà, quelques circonstances qui ont facilité la participation du barde aux repas restifs.

Les occasions de chanter bien que très nombreuses, ont été finalement répressives. Les banquets se sont avérés frustrants. Malgré et à cause de ces événements, le barde continue de chanter - la grande festivité, la grande liberté des origines - même s'il en est une contradiction vivante.

123 Jean Cazeneuve, Ethnologie, p. 168-170.

124 Domaine des Dieux, p. 47.

125 Tour de Gaule, p. 48.

Il est là pour chanter la vitalité cosmogonique, pour rappeler la totalité exprimée dans l'unité primordiale. Aussi, voit-on sa destinée liée à celle du forgeron, pour livrer plus complètement toute la réalité du centre qu'est le village.

A partir de la Serpe d'or, le forgeron se charge de dissiper tous doutes: le barde ne chantera pas. Il le traque toutes les fois qu'un événement particulier surgit, prêt à l'assommer, à le menacer, à projeter sa lyre au loin. Une telle conduite se rattache à la partie sombre, ténébreuse de la symbolique du forgeron¹²⁶. Leur travail est quasi maudit, entouré de tabous¹²⁷. C'est l'aspect non-poétique de cette tâche qui détermine son opposition au barde. L'autre dimension symbolique du forgeron, c'est la lumière, l'unité qu'il structure. Jean Chevalier affirme que le forgeron est quelque'un "qui soude le monde"¹²⁸. Lui et le poète seront donc appelés à proclamer la vitalité originelle du village mais avec des harmoniques très différentes. L'un insistant sur un monde qui se fait - et qui doit se refaire continuellement; l'autre, sur un monde qui a été fait et dont les puissances doivent constamment être libérées.

126 Jean Chevalier, op. cit., p. 367. R. Alleau, dans les Sociétés secrètes, Paris, Livre de poche, 1969, p. 121-135, assimile le forgeron au héros civilisateur, soulignant davantage son rôle positif dans la société.

127 Op. cit., p. 367, 2e col.

128 Op. cit., p. 367, 2e col.

Le chant du barde est donc important. Malgré cela, il peut provoquer chaque fois qu'il chante une catastrophe. Il ébranle profondément les assises gauloises et romaines. Cet ébranlement n'a de pendant que la solidarité qu'il suscite, provoque. A cause de lui, les Gaulois prennent conscience et redécouvrent leur sentiment d'appartenance à un village cosmogonique primordial¹²⁹.

Le barde est donc celui qui rappelle aux Gaulois leur situation primordiale. Il est à la fois conscience et initiateur - du peuple gaulois.

Notre chapitre IV a été très élaboré parce qu'il sous-tendait tous les récits d'Astérix. Dans une première partie nous avons défini le village en posant un double regard intérieur et extérieur. Il a dévoilé tous les éléments caractéristiques du mythe. Nous avons observé l'emplacement géographique privilégié du petit village dans lequel les conditions biologiques, sociales et religieuses étaient mythiques. Un second regard porté sur les autres villages a distingué l'originalité du village gaulois, sa dimension de fondation et la diffusion de cette dimension. De cette première analyse, le village nous est apparu comme centre, axe du monde gaulois, comme symbole de l'unité et de la totalité.

129 Domaine des Dieux, p. 42.

Dans un second temps, des personnages tels le druide, le chef et le barde ont été mis en relief comme intégrateurs du village. Ils représentent des dimensions de la vie du village: ordre transcendant; ordre politique et social; ordre poético-festif. Chacun à sa façon joue un rôle intégrateur et met en évidence la réalité de ce village, véritable monde unique. Il apparaît alors encore plus comme une réalité mythique.

Nous allons traiter dans le dernier chapitre, des deux derniers segments de l'équation du mythe: le héros, et la fête.

CHAPITRE V

ANALYSE DU HEROS ET DE LA FETE

Dans notre dernier chapitre, nous étudierons les deux derniers facteurs de notre équation du mythe: le héros et la fête. Trois caractéristiques définissant trois fonctions du héros seront retenues: a) être androgyne exprimant la totalité et l'unité des contraires, représentant l'être réconcilié et réunifié; b) l'être transgresseur découvrant au-delà de l'interdit organisateur de l'ordre, un ordre supérieur; c) l'être initiateur constituant la figure archétypale du comportement libérateur. Après avoir analysé chacune de ces fonctions, nous considérerons le dernier facteur de l'équation du mythe: la fête. C'est un événement reconstitutif et régénérateur de l'état primordial. Par la fête, les Gaulois célèbrent le retour des héros en participant et en réactualisant l'aventure héroïque effectuée, par l'audition du récit du héros. Ils magnifient aussi le village, sa réalité "toute autre", sa signification ultime pour l'homme gaulois.

1. Le héros: Astérix.

A) Etre androgénique.

a) Sa double identité - Astérix est androgyne. L'être androgyne unit les contraires, l'animus et l'anima, la force et la faiblesse. Il représente l'unité réalisée par

l'harmonisation des éléments antithétiques¹. Comment cela se réconcilie-t-il chez Astérix? De deux façons: dans son être dont l'identité s'apparente à celle de tous les héros², union de la force et de la faiblesse, dans son alliance avec Obélix.

Intelligence très grande et physique rabougri sont les deux facettes de l'être antithétique du héros. Astérix, même sans la potion magique est d'une intelligence qui transcende celle des autres villageois. Deux personnages notent la supériorité de l'intelligence d'Astérix: Obélix, son inséparable ami et Panoramix, le savant druide. Obélix affirme: "Oh! Je sais, M^ossieu Astérix, c'est le plus intelligent. M^ossieu Astérix sait tout"³. Panoramix corrobore lorsqu'Astérix se prépare à l'accompagner dans la

1 Mircea Eliade, Traité de l'histoire des religions, p. 351-356. Il ne s'agit pas ici de l'androgynie au plan de la sexualité, mais bien au plan de la coïncidence des contraires. On voit, en effet, aussi bien Astérix et Obélix, déséquilibrés, lorsque Falbala les embrasse. Voir Astérix, le Légionnaire. L'alliance même d'Astérix et d'Obélix est suspectée: "A leur âge, ils ne sont pas encore mariés", La Zizanie, p. 19. C'est pourtant une caractéristique des héros de ne pas se marier. Voir: Dessins et Bulles de P.F. Fresnault-Deruelle, p. 70.

2 Mircea Eliade, Aspects du mythe, p. 223-225.

3 Astérix, La Serpe d'Or, p. 30.

forêt. Il lui dit: "Non, Astérix, reste ici pour garder le village. Ta force vient de mon breuvage, mais ton intelligence et ta ruse n'appartiennent qu'à toi"⁴.

Intelligence et ruse qui lui permettront: de lire dans le comportement de ses ennemis leur désir de puissance et de l'exploiter jusqu'à la confusion (Astérix le Gaulois), de trouver le geste originel et culturel qui donnera l'espoir aux Bretons (Astérix chez les Bretons) de découvrir dans l'attitude colérique (La Zizanie) ou euphorique (Le Domaine des Dieux) des Gaulois, quelques procédés maléfiques de ses ennemis afin de détruire leur identité gauloise, de rester fidèle à Bélénos malgré le devin qui revendique le privilège de parler au nom des divinités (Le Devin) de montrer les bienfaits des jeux spirituels sur la brutalité des combats du cirque (Astérix, Gladiateur). Notre héros est donc capable d'une lecture des événements et des personnages. Lecture qui transcende celle de ses concitoyens.

L'intelligence transcendante d'Astérix trouve sa contre-partie fort humaine et terre-à-terre: son physique. Il est petit et grotesque⁵. Numa Sadoul affirme même

4 Astérix le Gaulois, p. 21.

5 Numa Sadoul, Les personnages d'Astérix, paru dans Les cahiers de la bande dessinée, no. 23, 6e année, p. 20.

qu'il est "hideux et difforme"⁶.

Ce trait physique a pour effet d'incarner notre héros et de le rendre fort sympathique au lecteur, qui sous cette faille, retrouve les siennes⁷. Intelligence et physique sont les deux facettes de l'identité du héros. Déjà, par son intelligence, Astérix atteignait un niveau trans-humain. Avec la potion magique, ce statut est confirmé. Par ce liquide, aux effets magiques, Astérix peut accéder à l'invincibilité et posséder la force nécessaire qui, lorsque son intelligence n'est plus d'aucun secours, étant donné la nature des obstacles, lui permettra de s'opposer à l'ennemi et de vaincre les forces envahissantes et dévastatrices.

b) Son identité extensionnée en Obélix - Les contraires sont unifiés chez Astérix. Ils le seront également dans son association avec Obélix. Parler d'Astérix, c'est parler d'Obélix, comme parler du village, c'est parler du héros. Liés dans toutes les entreprises héroïques⁸, ils sont les

⁶ Le caractère laid, bien qu'ici, il n'est pas accentué au point de rendre déplaisant le personnage héroïque, se rattache à la notion d'impur. Voir les pages 67, 73, 74, dans L'Homme et le sacré, de Roger Caillois. Cette faiblesse exprime aussi l'idée que tout héros doit avoir son talon d'Achille. Voir François Lacassin, Pour un 9e art, p. 273.

⁷ L'homme peut s'identifier au héros, grâce à la faiblesse de celui-ci. Voir Aspects du mythe, p. 222-224.

⁸ Astérix est seul dans Le Gaulois.

deux facettes de la réalité du héros. Intelligence et force se complètent. Si Astérix comprend rapidement et fait preuve d'esprit, il n'en est pas de même d'Obélix qui est très lent à comprendre. Il n'y a qu'à se rappeler le récit d'Astérix chez les Goths. Quand le druide verse de la potion magique dans la bouche du chef Téléféric qui vient d'être enchaîné et jeté en prison, on voit celui-ci faire voler les chaînes en éclats. Astérix déclare: "Il est déchaîné"⁹, Obélix finit par comprendre et ne cesse de répéter le mot d'esprit de son ami¹⁰.

Le contact du héros semble exercer un effet bénéfique chez Obélix qui, depuis la sortie des premiers volumes, semble se raffiner, devenir plus rusé¹¹. Le réel est changé au contact de l'extraordinaire. Quelle différence entre les deux attitudes d'Obélix dans le récit de Cléopâtre et dans celui d'Astérix en Corse. Dans le premier récit, il veut emporter son chien, ce qui lui est interdit par Astérix. Il le cache dans une poche¹². Dans le second récit, quoi de plus subtil que de le donner à Ocatarinetabellatchix

9 Astérix chez les Goths, p. 41.

10 Op. cit., p. 41, 42, 47.

11 François Lacassin remarque cette évolution du personnage Obélix qui sait attirer la sympathie du lecteur. Pour un 9e Art, p. 299.

12 Astérix et Cléopâtre, p. 8.

qui s'en retourne dans son pays accompagné des deux héros¹³.

Si la force d'Astérix est son intelligence, celle d'Obélix sera la puissance. Ce dernier est tombé dans la potion magique alors qu'il était jeune. Les effets magiques agissent en permanence chez lui. Etant le prolongement d'Astérix, il lui assure ainsi une force permanente¹⁴.

Cette puissance est telle que les conditions physiques de douleur, de souffrance, résultant de choc, de heurt, d'extravagance dans le boire et le manger, le situent au-dessus de ces limites. Obélix découvre la souffrance résultant de l'excès, à travers son chef qui a des crises du foie¹⁵. La seule chose qui peut suivre un excès chez lui, c'est le sommeil, ce qui s'est produit lorsqu'il voulut rapidement ingurgiter un chaudron de fromage et boire un baril de vin pour aller quérir la fleur qui guérirait le romain¹⁶.

Avec Obélix, les limites humaines physiques sont dépassées. Il tire des bateaux remplis de blocs¹⁷. Il franchit

13 Astérix en Corse, p. 16.

14 Dans les premiers volumes, l'auteur insiste pour signaler la permanence des effets de la potion magique chez Obélix, ce qui a pour effet de manifester le caractère différent, tout autre, d'Obélix. Astérix chez les Goths, p. 37.

15 Astérix et le Bouclier Arverne, p. 6.

16 Astérix chez les Helvètes, p. 40.

17 Astérix et Cléopâtre, p. 20

des distances incroyables à la nage sans être exténué, il affronte les armées de César sans craindre leur nombre¹⁸. Une autre force, bien supérieure à celle des Romains, l'anime - la force des dieux¹⁹. N'est-ce pas la force que reçoivent les héros qui prennent un élixir pour réaliser le destin que la divinité leur a confié²⁰.

Cette puissance toute surhumaine, débordante de vitalité extravagante, constitue une facette unique du prolongement de la potion magique. Il est la potion magique humanisée d'Astérix, un auxiliaire indéfectible. Tout son mode de vie sera résumé par Astérix:

J'en ai assez de ton mauvais caractère.
L'estomac de Mōssieu Obélix passe avant tout.
Des sangliers, des baffes aux Romains, voilà
tout ce qu'il faut à Mōssieu Obélix. Du pain
et des jeux²¹.

Personnage festif par essence, Obélix s'élève au-dessus de toute moralité. Numa Sadoul dit qu'il est "amoral et magnifiquement subversif"²². Et pourquoi pas? Roger Caillois analysant la fête, montre qu'elle est un temps dans

18 Astérix le Légionnaire, p. 45.

19 Cette force est fondée sur la permanence des effets magiques de la potion.

20 J. Campbell, Hero With a Thousand Faces, p. 69-77.

21 Le Bouclier Arverne, p. 34.

22 Numa Sadoul, Les personnages d'Astérix, p. 20.

lequel l'ordre cosmique est suspendu. Il en va de même de la moralité. Toutes les règles sont transgressées dans l'expression d'une vitalité débordante²³. Pour Obélix, les règles du savoir boire ou manger ne peuvent tenir, dans Astérix et Cléopâtre, il mange la quasi-totalité d'un gâteau et boit avec avidité²⁴. Tout est sous le signe de l'excès. Voilà qu'Obélix vient dans sa force, non seulement aider son ami, mais exprimer la vitalité du cosmos, la générosité de la vie²⁵.

A la force débordante d'Obélix qui confère invincibilité et vitalité originelle, et qui assure en permanence le secours à son copain, doit s'ajouter une autre dimension: son amitié avec Astérix et son amitié avec le cosmos.

L'amitié d'Obélix et d'Astérix n'origine pas dans l'innocence qui, fondée dans une transparence originelle nierait²⁶ leur unité fondamentale trouvée dans la complémentarité de leur identité. Androgyne, avons-nous dit plus haut, pour exprimer l'unité. Une unité toujours à faire, mais faisable. Nos amis se chicanent, mais se réconcilient²⁷,

23 Roger Caillois, L'homme et le sacré, p. 125-162.

24 Astérix et Cléopâtre, p. 31.

25 Roger Caillois, op. cit., p. 130-140.

26 Paul Ricoeur, Finitude et culpabilité, tome II, Paris, Aubier, 1960, p. 218-284.

27 Le Bouclier Arverne, p. 34-35.

se séparent, mais se réunissent²⁸. Voilà comment Astérix et Obélix sont modèle de l'unité interpersonnelle. Unité à fonder.

L'autre dimension de cette amitié et qui contribuera à prolonger et à manifester l'androgénéité de nos héros, c'est la relation d'Obélix avec le cosmos.

Nous avons déjà mentionné l'étroite relation qui existe entre les Gaulois et la nature. Relation qui était faite de respect. La forêt est un prolongement de leur village. Les Gaulois y vont pour chasser - activité qui prépare prodigieusement leur bouffe proverbiale. Par ces traits, les Gaulois peuvent être associés aux Indiens dont le mode de vie est parfaitement intégré et respectueux du monde organique²⁹.

Eliade montra justement que ce qui distingue l'homme archaïque de l'homme moderne "c'est sa capacité de vivre la vie organique (en premier lieu la sexualité et la nutrition) comme un sacrement"³⁰.

Obélix traduit bien cette mentalité. Il est proche de la nature. Il entretient un rapport particulier avec les animaux: il est lié à Idéfix, son chien, et aux sangliers.

28 Le Bouclier Arverne, p. 35.

29 Françoise LeRoux note dans Les Druides, que les Celtes se sont acquis une communion intime avec la forêt. p. 111. Voir aussi l'Introduction de Rémi Savard, Carcajou et le sens du monde, Québec, Bibliothèque Nationale du Québec, 1971, p. 1-18.

30 Mircea Eliade, Traité d'histoire des religions, p. 39.

Il a aussi un rapport particulier avec les arbres³¹.

Son chien, Idéfix, atteint une qualité mythique semblable au totem, aux animaux symboliques³². Il charrie un comportement archétypal: fidélité, amitié exclusive, flair exceptionnel, compréhension de son maître, et même libérateur de son maître, amitié avec le cosmos représenté par les arbres³³.

Ce chien complète Obélix par sa tendresse. Il aime les arbres jusqu'à être chagriné si on les arrache. Pour ne pas le peiner, Obélix cessera de les déraciner quand il a une saute d'humeur. Il châtiara toute personne qui écrira sur un arbre³⁴ ou qui les arrachera. L'attitude d'Idéfix à l'endroit des arbres s'inscrit en filiation avec le grand sentiment de respect qu'ont les Gaulois pour la forêt. Ils la considèrent comme axe du monde, porteur de signification³⁵.

31 Astérix le Légionnaire, p. 6.

32 Jean Chevalier, Dictionnaire des Symboles, Paris, Laffont, 1969, p. 761, 2e col.

33 Eric Baccard, rappelant la vocation accidentelle d'Idéfix, s'applique à montrer l'évolution du petit chien, sa complémentarité avec Obélix. Pour lui, c'est même le personnage le plus sensé du village. Voir Le gag visuel secondaire chez Uderzo dans Les cahiers de la bande dessinée, no. 23, 1974, p. 35-37.

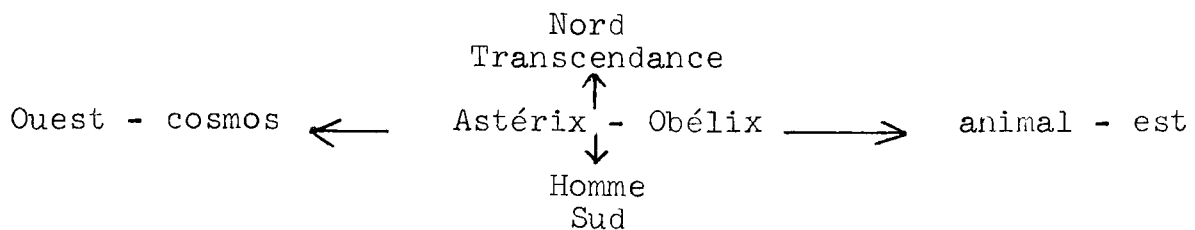
34 Le Domaine des Dieux, p. 7.

35 M. Eliade, Le sacré et le profane, Paris, Gallimard, 1957, p. 34-49. Traité d'histoire des religions, p. 235-260; 315-325. Images et symboles, p. 98.

Ne sommes-nous pas en face de la profonde attitude sacrale de l'homme qui est capable de s'émerveiller dans la nature et par la nature? Ne serait-ce pas tout le fondement de toute attitude écologique profonde?

Cette dernière dimension permet d'exprimer l'unité et la totalité de la réalité réalisée dans et par Astérix et Obélix. Unité que nous pourrions représenter par la rencontre dans nos héros des axes du monde: Nord/Sud - Est/Ouest - pôles géographiques correspondant à des pôles ontologiques: unité avec la transcendance (héros et magie), unité avec les hommes (Astérix et Obélix) unité avec la nature (Obélix, Idéfix, arbres), unité avec les animaux (Obélix, Idéfix).

Ces données permettraient de tracer la représentation graphique suivante³⁶:



³⁶ A noter que le chien est lié à la trilogie, terre, eau, lune et que sa symbolique est aussi diurne que nocturne. Jean Chevalier, op. cit., p. 197. Est-ce une coïncidence que le rapport d'Obélix avec la nature s'exprime par le pôle végétal: l'arbre, axis mundi, et le pôle animal: domestique, son chien; sauvage, le sanglier?

Nous obtenons assez étrangement la structure des grandes polarités symboliques³⁷: l'unification des contraires (Astérix et Obélix); elle rejoint la structure du Yin-Yang, qui est la structure de base du mandala³⁸, unification de toutes les dimensions du réel.

Notre première analyse du héros, à savoir de son androgénéité, nous a permis de constater l'unité primordiale retrouvée dans la complémentarité tant des facettes opposées d'Astérix considérées dans son intelligence et dans son physique que des identités différentes d'Astérix et d'Obélix considérées dans leur association. Ils produisent l'image archétypale de l'unification des contraires. Grâce à la première perception du héros, comme être pouvant être faillible, l'homme pourra s'y identifier. Grâce à la seconde, transcendée par son intelligence, par la potion magique et par son invincible compagnon, le héros apparaît comme "autre" pouvant accéder à la victoire et devenir sujet d'identification pour l'homme désireux de vaincre ses difficultés.

³⁷ A.W. Watts, The two hands of God, The myths of polarity, Toronto, The MacMillan co., 1963, 236 p.

³⁸ J. Blofeld, The Tantric Mysticism of Tibet, N.Y., E.P. Dutton, 1970, p. 94-120.
 Dans ces pages, l'auteur montre que le Yin Yang constitue la structure de base du mandala. Voir aussi Marcel Gravel. La pensée chinoise, Paris, A. Michel, 1968, p. 101-126.
 Giuseppe Tucci, The Theory and Practice of the Mandala, London Rider, 1961, 146 p.

Il représente la victoire du petit sur le grand, du faible sur le fort. Phénomène d'identification qu'illustre la fameuse bande dessinée Mickey Mouse, et que favorisent les spectaculaires matches de lutte³⁹. Transformé, identifié aux personnages héroïques, l'homme peut participer à l'action civilisatrice des héros⁴⁰. Cette première caractéristique nous a également permis de constater l'identité des Gaulois comme étant celle d'êtres qui vivent reliés au cosmos, à l'homme, mode de vie qui exprime leur cohérence et leur signification.

B) Etre transgresseur.

Astérix, pas moins que les autres héros, est transgresseur. C'est d'ailleurs une caractéristique fondamentale du héros. Roger Caillois souligne clairement que le héros est "celui qui viole les prohibitions"⁴¹. Violation qui lui permettra de trouver une solution aux situations mythiques, c'est-à-dire les situations limites, celles dans lesquelles l'homme prend conscience de l'univers: la vie, la mort,

39 R. Barthes, Mythologies, Paris, Seuil, 1970, p. 1-24. Barthes fait une lecture "symbolique" du sport, le "Catch".

40 Mircea Eliade, Le sacré et le profane, p. 15-19.

41 Roger Caillois, Le mythe et l'homme, Paris, Gallimard, 1938, p. 26-28.

la fécondité, la stérilité, la tristesse, la joie, l'ordre et le désordre⁴².

Notre héros reste dans une ligne de filiation hiérarchique. Il obéit quand les ordres intimés par le chef ont trait à la sauvegarde du village, à la propagation des valeurs civilisatrices du cosmos gaulois. C'est ainsi qu'il lui obéira lorsque celui-ci lui dit de retourner Pépé à son père, habitant dans un lointain village d'Hispanie⁴³. Il obéit aussi au druide qui, parfois, lui donne des ordres sans consulter le chef, comme c'est le cas dans Le Domaine des Dieux, ou encore Chez les Helvétès.

Mais le héros est celui qui voit plus et plus loin⁴⁴. Il est très proche du druide qui médiatise le devin ou le surnaturel. Aussi est-il capable de risquer les foudres du chef, lorsque, percevant les dangers que comporte l'obéissance à un de ses ordres, il passe outre et transgresse. C'est ce qui a lieu dans Le Devin. Bonnemine, la femme d'Abraracourcix, flattée par les promesses du Devin, lui apporte de la nourriture et du vin dans la forêt. Craignant qu'Astérix ne finisse par découvrir son comportement, elle s'organise pour que le chef ordonne à Astérix de rester dans le village. Sentant que

42 Mircea Eliade, Images et symboles, p. 45.

43 Astérix en Hispanie, p. 23.

44 François Lacassin, Pour un 9e art, p. 272.

quelque chose d'anormal se tramait, Astérix désobéit, ce qui a pour effet de faire chasser le Devin de la forêt. Par ce geste, il s'attire les blâmes de ses concitoyens ainsi que ceux du chef⁴⁵. Mais par ce geste, il contribuera à réveiller les siens: le Devin leur avait promis un mode d'être différent, en contraction avec le leur. Accepter, c'était se renier, détruire le village et se détruire⁴⁶.

Précisons cet aspect qui est de première importance. L'interdit qui avait pour but d'assurer la protection du village dissimulait une autre intention: protéger le Devin, et protéger la joie qu'éprouvait la femme du chef d'être flattée. Voilà, ce que nous avons dégagé. Il y a de plus, qu'obligé de rester au village, Astérix est privé de ce qu'il aime le plus, la chasse⁴⁷. Priver le héros de ce qui le fonde, c'est supprimer sa liberté et consécutivement, celle du village. Or, la chasse pour Astérix, est une activité nécessaire. Privé de cette activité, le héros allait être dans l'impossibilité d'affirmer sa condition d'homme, son

45 Le Devin, p. 24.

46 Etant donné l'homologation, corps-maison-cosmos, la destruction d'un des termes entraîne la destruction des autres. Voir M. Eliade, Le sacré et le profane, Paris, Gallimard, p. 145-155.

47 Astérix le Gaulois, p. 5.

identité de chasseur⁴⁸. La transgression du héros allait affirmer par-dessus tout la primauté de la liberté, de l'autonomie, éléments constitutifs de l'identité du héros. Assumant son rôle de chasseur, dans une gestuelle de responsabilité, Astérix n'allait pas pour autant nier ses responsabilités vis-à-vis du village.

La transgression, en d'autres occasions, est beaucoup plus subtile. C'est un droit qu'il s'arroge. Droit qui appartient au chef. C'est lui qui reprend vertement Fleurdelotus pour affirmer que le peuple gaulois restera libre.

Notre héros transgresse parce qu'il a su et est capable de lire dans les événements, ce qui peut causer la destruction du village. Au-delà d'un ordre établi, protégé par des interdits, il redécouvre l'ordre véritable qui sauve et qui libère⁴⁹. Son geste recrée l'espace de liberté, seule capable d'assurer l'affirmation de l'identité gauloise.

Nous avons vu que le héros transgresse des ordres du chef, qu'il anticipe ces ordres. Le dernier aspect de la

48 J. Campbell, The Masks of God, Primitive Mythology, Toronto, The Macmillan Co., 1959, p. 299-354.

49 Tout le peuple reconnaîtra le bien-fondé du geste transgresseur du héros en célébrant ses récits héroïques dans la fête. Bien plus, c'est dans la fête qu'il vit, lui aussi, à part égale la régénération du cosmos. Voir Roger Caillois, L'homme et la fête, p. 123 et suivantes.

transgression du héros est la liberté que celui-ci s'accorde en traitant Jules César en égal. Il l'engueule carrément⁵⁰; il l'interpelle amicalement: "Salut, vieux Jules"⁵¹.

L'humour de cette rencontre s'appuie sur la transgression. Astérix reconnaît une seule autorité: celle de son chef. Encore conserve-t-il toute la liberté de remettre en question cette fidélité si jamais Abraracourcix ne l'utilisait pas pour le bien de la collectivité.

Etre androgyne, être transgresseur, Astérix est aussi et surtout être initiateur.

C) Etre initiateur.

Manifestant la totalité, l'unité et l'ordre à travers des modes d'être androgyne et transgresseur, le héros jouera un rôle civilisateur, culturel dans sa fonction ultime d'initiateur. Nous allons d'abord cerner le contexte dans lequel s'élaborera cette fonction du héros, déterminer le sens dans lequel nous utiliserons le mot initiation, et enfin analyser trois récits dans lesquels se dessinent trois comportements archétypes d'initiation.

a) Contexte - Pour comprendre toute la dimension de cette dernière donnée, il faut rappeler la nature de la

50 Astérix le Gaulois, p. 44.

51 Astérix le Gladiateur, p. 42.

situation initiale. Le village, qui est dans la plupart des récits, le point de départ de l'aventure héroïque, est un lieu de paix et de bonheur. Une menace (méfait) ou une épreuve (difficulté) advient et met en danger la survie du village ou contribue à en proclamer l'originalité. La menace origine du village, symbolisation du Mal. Par des rituels: chasse, guerre, voyage, les héros traceront les gestes archétypes de libération et de renouvellement. Par ces gestes, nous voyons un passage du non-être à l'être, de non-paix à la paix. Reprenons chacun de ces éléments. a) la situation initiale; b) la remise en question de la situation initiale par des méfaits ou des épreuves provoquées par des événements naturels (la serpe se brise) ou par l'intervention des ennemis des Gaulois; c) intervention du héros et geste initiatique; d) enfin, la victoire du héros qui trouvera son aboutissement dans la fête.

Nous avons déjà précisé que les villageois vivent heureux et en paix, ne craignant qu'une seule chose: que le ciel leur tombe sur la tête!

Cet état peut être changé si un malheur survient aux êtres qui assurent la survie du cosmos: au druide, au chef, au héros et même, étant donné leur solidarité, à toute personne qui vit dans le village. Faire du tort à l'un des leurs, c'est attaquer toute la collectivité gauloise.

C'est ce qui arrive lorsque le barde est enlevé⁵² et lorsqu'il est chassé⁵³. Tout objet qui participe par association à la fonction d'un de ces personnages peut, selon qu'il disparaît ou qu'il est brisé, (ex: la serpe) mettre en question l'ordre du village. Enfin, il est possible que la réalité même du village soit menacée directement par des ennemis⁵⁴. Nous avons donc, comme cela a d'ailleurs été abordé dans la description du village, une série de méfaits, soit vis-à-vis certains êtres importants du village, soit vis-à-vis des objets, soit vis-à-vis des femmes.

Représentons cela schématiquement.

	Etat cosmogonique	
<u>Etres</u>	<u>Objets magiques</u>	<u>Personnes</u>
Druide	Serpe d'or	
Chef	Potion magique	Les villageois
Barde	Village	

Quand il arrive quelque chose à ces éléments, l'état cosmogonique est menacé. Ce qui a pour effet de priver le village d'être. Nous obtenons le début du schéma héroïque⁵⁵.

52 Astérix le Gladiateur, p. 8.

53 Le Domaine des Dieux, p. 42.

54 Le Tour de Gaule, p. 8.

55 J. Campbell, Hero With Thousand Faces, p. 245 et ss.

etre	non-être	Le Chaudron
plénitude	non-plénitude	Le Domaine des Dieux
ordre	désordre	Le Combat des Chefs
liberté	non-liberté	Le Tour de Gaule
identité	non-identité	Le Devin

Les principaux méfaits sont: les enlèvements du druide, (Astérix le Gaulois, les Goths) la suppression du barde, (Astérix le Gladiateur) la subordination à un chef colonisé, (Le combat des chefs) l'isolation du village, (Le Tour de Gaule) l'envahissement dans une tentative d'acculturation, (Le Domaine des Dieux) ou encore la serpe brisée (La Serpe d'Or). Beaucoup plus subtile est l'introduction de la zizanie dans le village, (La Zizanie) la perte de l'honneur, (Le Chaudron, Lauriers de César) la conscription d'un gaulois (Le Légionnaire).

Les épreuves auront davantage pour objet de mettre en relief les caractéristiques cosmogoniques du village, c'est-à-dire l'expansion et la diffusion des valeurs du village en libérant et en assistant des amis. (Astérix et Cléopâtre, Astérix chez les Bretons, Le Bouclier Arverne) Dans les autres cas, c'est la proclamation de la supériorité des Gaulois (Les Jeux Olympiques, Lauriers de César).

Confronté à ces situations, notre héros s'engage dans une démarche qui maintiendra la cohésion du village, ou proclamera ses valeurs. Ses gestes, rituels initiatiques,

passage d'être manifesté à l'éventualité de la privation de l'être, visent à proclamer la totalité de l'être. Trois situations doivent être retenues comme archétypes de la démarche héroïque d'initiation dans les récits d'Astérix: le Chaudron, le Légionnaire, et les Normands. Ces situations ont pour objet de révéler des aspects du rite d'initiation dont notre héros est le principal acteur. Précisons le sens de l'initiation avant d'en voir l'expression dans les différents récits mentionnés.

b) Pour Cazeneuve, l'initiation signifie le passage du monde profane au monde religieux⁵⁶. Comme nous avons constaté plus haut (chapitre III), les récits d'Astérix sont mythiques⁵⁷. Ils ont trait à des situations limites. Leurs solutions sont significatives pour la collectivité gauloise. Dans le cas de nos récits, le peuple gaulois vit dans un temps primordial. Il ne s'agit pas alord de l'y faire pénétrer. Toutefois, cet état peut être perdu ou menacé momentanément. Le rôle du héros sera donc de permettre et

⁵⁶ Jean Cazeneuve, L'Ethnologie, Paris, Larousse, 1967, p. 217.

⁵⁷ Tout ce processus ressemble mais en moins complexe à celui proposé par J. Campbell, et détaillé en trois phases: la rupture, l'épreuve et le retour. Voir Hero with thousand faces; voir aussi René Alleau, Les rites initiatiques des sociétés secrètes primitives dans Les sociétés secrètes, 1969, p. 85-99, voir enfin Mircea Eliade, Le sacré et le profane, p. 137-181.

d'affirmer la vie cosmogonique avec plénitude, de sauver du chaos l'ordre qui est menacé.

Dans le cas de La Serpe d'or, nous avons le schéma suivant:

+	-	+
existence de la serpe	brisure de la serpe	acquisition d'une autre serpe

Quand on connaît l'importance de la serpe qui est nécessaire pour cueillir le gui, nécessaire pour fabriquer la potion magique qui, elle, assure la survie du village, on comprendra la démarche du héros. Il quitte le village. A travers une série de mésaventures, il met la main sur une serpe qu'il rapporte au druide. Le village a été potentiellement sur la voie du non-être. Le voyage du héros a été initiatique. Il replonge le village dans la totalité de l'être, dans son ontologie.

Nous pouvons maintenant considérer les trois récits mentionnés qui caractérisent le rôle initiateur d'Astérix.

c) Analyse de trois comportements archétypes -

Le récit du Chaudron est articulé autour du héros qui, ayant failli à la tâche de garder un chaudron rempli de sesterces, est chassé du village. Son échec met en cause l'honneur du village, de ce lui, centre du monde, donc de plénitude. La fidélité à une parole donnée ne saurait supporter de défaillance. Le chef sait qu'en chassant son héros, il menace

gravement la cosmogonie. Il n'a toutefois pas le choix. Le village est un axe du monde, d'abord et antérieurement à l'action du héros. Etant sens, et tant que le sens sera perçu comme tel, il sera sauvé. Voilà le pari que le chef vient de faire.

Notre héros assume son châtement. Son départ amorcera un triple passage: a) le sien: coupable à non coupable; b) celui du village: existence en danger à existence libérée; c) celui des gaulois: traitres impunis à gaulois purifiés. Simultanément à ces métamorphoses, seront manifestées l'ontologie du village, ses valeurs culturelles alors que celles des romains seront rejetées. Pour retrouver son innocence perdue aux yeux des villageois, Astérix se met en frais de trouver des sesterces. Il s'attaque à ceux qui volent: les pirates⁵⁸. La déconfiture est grande. Ils n'ont pas un sesterce. Il s'en prend à ceux qui se joignent à l'armée pour une solde. Eux aussi n'ont rien⁵⁹.

Toutes les activités qui suivront mettront encore plus en relief le mode d'être des Gaulois, opposé à celui des Romains. Astérix et Obélix se lancent en affaires: ils vendent des sangliers au marché. Ils font baisser les cours, ils ruinent les autres vendeurs parce qu'ils n'ont pas le sens

58 Astérix et le Chaudron, p. 16.

59 Op. cit., p. 14.

des affaires. Ils se rabattent sur le jeu pour essayer de gagner quelques sesterces. Ils se battent contre les gladiateurs; leurs victoires faciles chassent les spectateurs endormis par la répétition monotone du même gestuel⁶⁰.

Ils vont gagner aux courses pour perdre leur modeste avoir⁶¹. Deux solutions restent: faire du théâtre et commettre un vol.

Ils réussissent à entrer dans une banque, mais les coffres avaient déjà été vidés⁶². Au théâtre, Obélix s'exclame: "Ils sont fous, ces romains"⁶³. Aussitôt, c'est la débandade, et nos héros restent sans sesterces.

Découragés, nos héros rencontrent un percepteur d'impôts. Ils l'attaquent pour remarquer que les sesterces sentent la soupe à l'oignon⁶⁴. Aussitôt, Astérix découvre que l'auteur du vol, c'est Moralélastix. Ils le punit et retrouve son innocence. Nous retrouvons au terme du récit, la réalisation des passages annoncés au début: a) Astérix n'existait plus aux yeux du village - il ré-existe; b) Le village a vécu dangereusement en l'absence du héros - il retrouve l'affirmation de son ontologie en plénitude;

60 Astérix et le Chaudron, p. 25-27.

61 Op. cit., p. 36.

62 Op. cit., p. 41.

63 Op. cit., p. 32.

64 Op. cit., p. 44.

c) Moralélastix qui était impur, a été purifié - Le rituel de passage aura purifié et révélé de la plénitude. Il s'effectue, au cours de ce récit, une purification des valeurs romaines - toutes axées sur le travail et le jeu rentables. Modalité d'être antithèse de celle des Gaulois axée sur la gratuité.

Un autre récit (Astérix le Légionnaire) proclame les valeurs cosmogoniques du village grâce au voyage initiatique d'Astérix dans l'armée et en Egypte.

Un gaulois a été forcé de se joindre aux armées de César. Falbala, sa fiancée, apprend ce qui est arrivé à son ami. Aussitôt, Astérix et Obélix, malgré la douleur que cela cause à celui-ci - car il aime Falbala - partent à sa recherche.

Ce récit met en évidence le bagage culturel unique des Gaulois: gratuité, amour, fidélité, désir de plaire au-dessus du poids de sa peine. Comme dans le récit Le Chaudron, le voyage initiatique du héros véhicule des significations à différents niveaux. Il permettra de proclamer les valeurs du village chaque fois qu'il y aura confrontation avec Rome.

Il libérera Tragicomix, affirmant la supériorité de l'amour sur la guerre ainsi que la supériorité de celui qui se bat, motivé par l'amour, sur celui qui le fait dans l'intention de gagner des sesterces.

Ces deux pôles caractériseront toute la formation militaire des Romains et des héros. Pour les premiers, il

s'agit de gagner de l'argent. Tout le reste importe peu et ne les motive guère: l'entraînement est dur, les exercices pénibles, la nourriture frugale, le sommeil court. Il convient de se "former" lentement puisqu'aller se battre n'a rien d'intéressant. Nos héros bouleversent toute cette stratégie de formation militaire: les exercices sont enfantins, les épreuves (transporter des pierres sur le dos) sont ridicules, la nourriture est abondante et riche⁶⁵. Le temps de formation est écourté ainsi que les nuits et les haltes sur la route. La libération d'un être dominé urge. C'est avec enthousiasme qu'ils débarquent en Egypte⁶⁶. Durant la nuit, ils bouleversent la stratégie militaire de César, ils libèrent Tragicomix et sèment le désarroi dans les troupes ennemies de l'empereur⁶⁷. César les récompense en libérant Tragicomix⁶⁸.

Nos héros viennent de manifester une cohérence, une solidarité qui résulte de leur appartenance à un peuple fondateur. Ils viennent de proclamer la supériorité des valeurs de l'amour sur l'argent et la puissance. Ils se sont battus pour Falbala, ils étaient à son service⁶⁹.

65 Le Légionnaire, p. 27.

66 Op. cit., p. 30.

67 Op. cit., p. 44.

68 Op. cit., p. 45.

69 Op. cit., p. 45.

Les héros sont tels qu'ils transcendent les contingences: Tragicomix ne peut s'empêcher de l'affirmer: "Comme tout paraît simple avec vous"⁷⁰.

Astérix a été initiateur en faisant entrer le non-vivant dans le monde des vivants, geste qui a, à la fois, proclamé la supériorité des valeurs culturelles des Gaulois. Dans le dernier récit que nous analyserons la fonction d'Astérix ressort particulièrement dans ses rapports avec Goudurix, le neveu du chef et les Normands, envahisseurs de la Gaule.

Dans ce dernier récit, deux initiations prennent place: celle de Goudurix et des Normands. Astérix est chargé, par le chef, d'initier son neveu, d'en faire un homme. Le héros l'entraînera à la chasse⁷¹, acte essentiel du Gaulois et veut lui apprendre à recevoir et à donner des baffes⁷². Un bon gaulois doit asséner des baffes à l'ennemi.

A la fin du récit, la peur de Goudurix sera exercisée⁷³. Il pourra, non seulement s'en prendre aux Romains, mais aussi aux puissants Normands. De plus, il sera capable

70 Le Légionnaire, p. 47.

71 Les Normands, p. 5.

72 Op. cit., p. 6.

73 Op. cit., p. 48.

de chasser le sanglier⁷⁴. Il vient d'accéder à son statut d'homme.

La seconde initiation sera celle des Normands. Ils veulent apprendre la peur⁷⁵. Comme il a été dit plus haut, la peur est l'apanage de l'homme. Ce qui est important, c'est de connaître les sources de sa peur pour mieux la dominer. Aidé d'Assurancetourix, Astérix enseigne la peur aux Normands⁷⁶. Maintenant, ils sont initiés, ils peuvent retourner chez eux.

Les trois récits que nous venons d'aborder mettent en relief la fonction d'initiateur du héros, Astérix. Grâce à son intervention, il est innocenté à travers un rituel initiatique purificateur; Goudurix et les Normands accèdent à une plus grande maturité d'homme, l'un, apprenant à dominer sa peur des Romains, des Normands, des sangliers, l'autre apprenant la peur - éducatrice de sagesse et de prudence; Tragicomix redécouvre la liberté et l'amour.

Notre héros a joué un rôle d'initiateur qui est, à la fois, un rôle culturel, fondateur de comportement et de modes d'être uniques. Cette analyse a permis de retracer le modèle archétype initiatique des récits sans en épuiser toutes les facettes. Mentionnons Astérix qui compose une potion

74 Les Normands, p. 48.

75 Op. cit., p. 10.

76 Op. cit., p. 44.

antidote à l'ivresse (Les Lauriers de César), qui prépare une potion - le thé - pour remonter le courage des Bretons (Astérix chez les Bretons), qui enseigne à Obélix comment dire et avec quoi dire l'affection qu'il éprouve pour Falbala (Astérix le Légionnaire).

Nous avons donc vu Astérix initiateur, transgresseur et androgyne. Ces différentes façons d'être révélèrent l'ontologie du village - le héros s'y assimilant. A travers l'exercice de ces fonctions, furent mises en relief l'unité, la totalité, les valeurs absolues de l'amour et de la gratuité, toutes les dimensions qui fondent la mythicité du deuxième segment.

La proclamation du village en tant que cosmogonie, articulerait la figure du héros, archétype des comportements d'homme. Aussi, faut-il considérer la joie de la collectivité au retour du héros.

Réunie à la fête, elle chante la victoire du héros, mais aussi la sienne, son identité unique. Voyons le dernier segment de "l'équation mythique" - la fête.

2. La fête.

La dernière partie du chapitre cinq se déploie sur la fête dans laquelle nous soulignerons les deux fonctions suivantes: A) célébration de la victoire du héros et célébration de l'identité unique du village; B) réitération de l'état primordial.

A) Célébration de la victoire du héros et du village comme "centre" - Nous avons élaboré très longuement la situation initiale des récits d'Astérix (chapitre IV) en tant qu'elle manifestait l'originalité de la structure et du sens du village gaulois. A cause de ces multiples événements, nous avons pu établir qu'il s'agissait bien d'un lieu primordial, "d'une fondation du monde"⁷⁷. L'aventure du héros devait assurer la permanence de cet état. Son retour, après une aventure initiatique, constitue l'affirmation de la continuité de survie de l'état primordial. Par son aventure, le héros Astérix a affirmé le statut particulier du village et aussi son propre statut: être transcendant, culturel, fondateur et solutionneur des questions de l'homme, médiateur entre les hommes, entre les hommes et les dieux, entre les hommes et le cosmos⁷⁸. Voilà l'homme qui découvre davantage l'identité du héros et l'identité de sa collectivité⁷⁹.

⁷⁷ Revoir les belles pages de Mircea Eliade sur le temps et l'espace sacrés dans Le sacré et le profane, p. 21-28 et aussi Traité de l'histoire des religions, p. 310-344.

⁷⁸ Dimension que S.L. Langer, dans Philosophy in a New Key, p. 155-160, rattache au héros.

⁷⁹ Nous retrouvons un développement de cet aspect par J.C. Henderson, dans Ancient myths and Modern Man, p. 95-156 paru dans Man and his symbols de C. Jung, N.Y., Dell, 1968.

Chaque facette révélée aura contribué à mieux faire connaître l'homme, à manifester "le soi" plus totalement⁸⁰: fidélité, amitié (Cléopâtre); grandeur de l'amour et de la liberté (Légionnaire); fidélité à Toutatis (Devin); simplicité et lucidité (Zizanie); honnêteté et désintéressement, amour des activités gratuites (Chaudron); initiateur dévoilant ce qui grandit (Normands); sagesse (Combat des chefs). Notre héros apparaît comme image unifiante, comme représentations multiples dans un mandala, homologable au village qui, par sa nature, totalise, unifie, intègre ses habitants⁸¹. C'est ce que les villageois célèbrent dans le festin de la fin des récits. Ce sont eux-mêmes qu'ils célèbrent, identifiés aux héros, vivant dans la narration de son voyage le périple initiatique.

La deuxième dimension célébrée dans la fête, c'est la proclamation de la victoire "des valeurs" du village. Deux aspects ressortent de l'ensemble des récits d'Astérix: réitération de l'état primordial et collectivisation.

80 M.L. Von Franz, The Process of Individuation, dans Man and his Symbols, id. p. 157-254.

81 Voir Mircea Eliade, Images et symboles, Paris, Gallimard, 1952, p. 98.

B) Réitération de l'état primordial - La fête s'avère très importante pour renouveler la réalité primordiale qui pourrait se détériorer⁸². C'est un grand temps dans lequel est proclamée l'effusion créatrice originelle. C'est le grand débordement cosmique. Tous les Gaulois célèbrent la fête avec enthousiasme, extravagances et abus. Obélix vit très intensément ce moment, au-delà des limites des autres⁸³.

Si dans tous les récits, la fête est célébrée à la fin des récits, il en va d'une exception⁸⁴: Astérix en Corse⁸⁵. Ce récit s'ouvre sur une grande fête dans laquelle on veut célébrer, avec tous les amis des récits antérieurs, la grande liberté. Comment souligner ce grand événement si ce n'est par une grande attaque de la garnison romaine elle-même.

Il est vrai que pour les Gaulois, il n'y a pas particulièrement de temps fort dans lequel ils se libèrent de leurs

⁸² Roger Caillois insiste pour montrer que la fête est un temps de récréation. L'homme et le sacré, p. 217 et suiv. Voir aussi l'excellent article de J. Moltmann sur La fête libératrice paru dans Concilium, no. 92, 1974, p. 71-80.

⁸³ Il appert inutile de renvoyer à un récit en particulier puisque tous font état de la fête à la fin du récit. C'est surtout à l'intérieur d'un récit, comme dans celui du Chaudron, que l'on remarque l'appétit sans borne d'Obélix.

⁸⁴ Il y a bien dans la Zizanie un autre repas. Réunis pour fêter leur chef, les Gaulois coupent court à leur repas. C'est un repas anti-festif.

⁸⁵ Voir Astérix en Corse.

contraintes pour les liquider sur un adversaire "pas méchant du tout"⁸⁶. Ils donnent tout le temps des baffes aux Romains. Mais ici, c'est une proclamation solennelle de la particularité de leur mode de vie sur celui des Romains. C'est crier qu'eux, les Gaulois, sont libres. Et c'est cette liberté qui est leur principal atout. Victoire du village proclamée par tous, victoire de ses valeurs, victoire de son mode de vie sur celui des autres. La fête est de par sa nature un événement collectif.

Dans la succession des récits, on constate qu'une universalisation de la participation à la fête s'amorce. Fête pour tous les Gaulois mais aussi intégration progressive d'éléments non-gaulois à la réitération des grands temps cosmogoniques. Notons dans un tableau chronologique l'apparition de différents personnages et le sens qui s'en dégage⁸⁷.

⁸⁶ Roger Caillois souligne que la jouissance semble plus grande quand le désir de destruction se concrétise dans l'acte d'abimer son semblable. L'homme et le sacré, p. 221-222.

⁸⁷ Voir en appendice le tableau des récits et leur présentation numérique selon leur apparition chronologique.

Tableau chronologique des différents personnages.

- a) Les Gaulois - les femmes (I)
- b) Les Gaulois - les femmes - le barde (II, III, IV)
- c) Les Gaulois Idéfix - les femmes - le barde (V, VI, VII, VIII, XIII, XIV, XV, XIX, XX)
- d) Les Gaulois Idéfix le barde - le forgeron - les femmes (IX)
- e) Les Gaulois Idéfix - les femmes - le barde - Astérix (X)
- f) Les Gaulois Idéfix le barde - les femmes - Abraracourcix (XI)
- g) Les Gaulois Idéfix le barde - les femmes (XII, XVII)
- h) Les Gaulois Idéfix - le barde - le beau-frère - les femmes (XVIII)
- i) Les Gaulois Idéfix un romain - le barde - les femmes (XVI)

Ce tableau nous permet d'établir une constante: les femmes sont toujours exclues. Apparemment, nous pourrions découvrir dans ce fait une entorse à l'idée que la fête doit être collective. Comme les femmes, dans beaucoup de civilisations, ne participent pas à la chasse ni à la guerre, elles ne peuvent être associées à l'homme dans la fête. Goscinni les fait participer à une grande bataille dans Le Devin⁸⁸. Cause du trouble dans le village parce que leur

⁸⁸ Le Devin, p. 42.

naïveté leur a fait prêter l'oreille aux sornettes du Devin, c'est par elles que celui-ci devra être confondu. Malgré cela elles ne participeront pas à la victoire. Le chien, à partir du récit V (Le Tour de Gaule) fait son apparition au festin et y restera jusqu'à la fin. Le barde est éclipsé quasi totalement des fêtes dès le début pour réapparaître momentanément dans certains récits (IX, XI, XII); récits dans lesquels il a joué un rôle de premier plan (IX) ou dans lesquels tout le village a participé et a été témoin du triomphe gaulois (XI, XII). L'absence d'Astérix et d'Abraracourcix est causée par les femmes. Chez le premier, c'est l'éveil de l'amour, chez le second, c'est une attention très prévenante de l'amour de Bonnemine.

Enfin, on assiste à l'intégration d'un romain au festin (XVI), ce qui a pour objet de montrer la magnanimité des Gaulois, leur fraternité. Le Romain n'apparaît plus dans ce récit comme le symbole du mal. On départage les bons et les méchants. Il y a aussi des bons Romains et des mauvais Gaulois⁸⁹.

La fête, telle que nous venons de la voir, proclame la victoire du héros, elle célèbre les manifestations de l'identité gauloise qui, à chaque périple, se dégage davantage. La fête constitue également l'occasion de magnifier

⁸⁹ Astérix chez les Helvètes, p. 47-48.

le village en tant que cosmogonie, lieu primordial. Elle a également permis de constater qu'elle est un événement qui renouvelle les énergies cosmiques originelles, qui convoque toute la collectivité gauloise et même un romain, pour célébrer un temps qui anime tout, le temps festif des origines, de l'unité primordiale.

Nous avons donc, dans le chapitre cinq, décrit le rôle et la fonction du héros Astérix et de son compagnon Obélix. Cette élaboration s'est faite à partir de l'analyse du personnage qui est androgyne, transgresseur et initiateur. Par ces fonctions, nous avons remarqué qu'Astérix poursuivait et complétait l'action du druide, du chef et du barde, en assurant la cohésion et la "totalisation" des villageois.

L'identité du village est proclamée à l'occasion du retour du héros dans la fête. Événement de première importance à travers lequel le peuple chante la victoire du héros qui lui propose des gestes archétypaux, initiatiques. Ces gestes manifestent l'identité du héros mais aussi celle des Gaulois. C'est ensemble qu'ils célèbrent sa victoire qui est aussi le triomphe du village, de ses valeurs cosmogoniques qu'ils ont réactualisées dans cette grande période festive.

CONCLUSION

Notre recherche nous a permis de mettre en évidence la mythicité des récits d'Astérix. Nous allons rappeler les grandes lignes de ce travail et soulever quelques problèmes reliés à la méthode de travail choisie. Enfin, nous mettrons en relief quelques pistes de recherches qui pourront être effectuées.

Nous avons commencé par dégager un profil des principaux ouvrages rédigés sur la bande dessinée. (Chapitre I) Des auteurs analysaient ce medium sur le plan esthétique ou sociologique. D'autres, comme Lacassin, Eliade, McLuhan, F-Deruelle, mentionnaient la présence de la dimension mythique dans des bandes dessinées. Certaines d'entre elles, comme Tarzan, Superman, la manifestaient assez nettement. Aucun auteur n'avait encore élaboré une grille d'analyse pouvant rendre compte de la mythicité d'un récit.

Nous avons donc cherché à bâtir cet outil d'analyse à l'aide des auteurs qui avaient le plus cerné la question. (Chapitre II) Plusieurs auteurs, tels J. Campbell, S.K. Langer et V. Propp, nous fournirent les premiers éléments pour articuler notre équation. Le dernier auteur y contribua d'une façon particulière en produisant une formule codée rendant compte de la morphologie du conte. Comme celui-ci se distingue du mythe et qu'il s'y rattache toutefois par ses origines, par sa facture, nous avons retenu la formule de

V. Propp.

L'étape suivante a été consacrée à chercher des éléments spécifiques du récit mythique. Spécifications que nous avons cherchées auprès de quelques spécialistes du mythe. Nous avons retenu des dimensions telles la totalisation, (Langer) l'unification, (Eliade) l'universalisation, (Wach, Malinowski) la signification, (Eliade) l'intégration, (Langer) comme étant des dimensions du mythe qui, en qualifiant la structure morphologique de V. Propp, allaient rendre compte de la mythicité d'un récit.

Munis d'un outil d'analyse, une équation du mythe, nous avons inventorié la bande dessinée d'Astérix pour en dégager la mythicité. (Chapitre III) L'analyse de plusieurs récits d'Astérix nous a permis de constater que les trois segments de l'équation du mythe sont universellement présents dans les récits. De plus, ils sont, étant donné les dimensions profondes qu'ils sous-tendent, les valeurs absolues qu'ils évoquent, les situations limites qu'ils révèlent, tous affectables de l'exposant infini, c'est-à-dire révélateurs de mythicité. Nous avons alors conclu à l'existence de la dimension mythique dans les bandes dessinées d'Astérix.

Dans le chapitre IV, nous avons dégagé toutes les articulations du premier segment de l'équation du mythe pour découvrir que le village constituait un lieu primordial, donc

mythique. Tous les éléments de ce lieu: structure géographique, ordre biologique, ordre social et ordre religieux témoignaient d'une réalité originelle "toute autre".

Or, c'est grâce au druide, au chef et au barde que la réalité primordiale, fondatrice du monde, est maintenue, propagée et rappelée à sa condition première d'énergie créatrice et organisatrice.

Ces trois personnages assurèrent l'intégration de la collectivité gauloise en fondant ses rapports avec le transcendant, le social et le festif.

Le héros apparaissait comme celui qui allait compléter et synthétiser les fonctions des trois personnages étudiés.

Archétype des comportements de l'homme, il nous est apparu comme ayant les mêmes propriétés, donc les mêmes fonctions que le village, axe, centre du monde. Il s'est révélé comme modèle d'unité et de totalité par sa double identité, être androgyne; comme modèle de liberté par sa capacité de transgresser un ordre pour découvrir l'Ordre; comme modèle de pureté, de liberté et de dévouement par amour en se purifiant, en libérant et en transformant par l'initiation des êtres.

Ces différentes manifestations du héros ont fait ressortir le caractère unique du Gaulois, son identité particulière ainsi que l'originalité sans comparaison de la

collectivité gauloise. Modèle de libération, le héros se devait d'être célébré. (Chapitre V)

La fête fut considérée comme l'occasion de souligner sa victoire, celle de la collectivité, puisqu'elle prolongeait sa survie donc son sens. Mais cette victoire devait éclater dans une grande participation collective - La fête permet de dépasser la réalisation de soi par une identification au héros. La fête est un temps où tous peuvent être entièrement eux-mêmes en atteignant une totalité, une unification de soi sans identification avec des médiateurs.

L'application de l'équation du mythe aux récits d'Astérix et l'analyse des trois segments révélés à travers tous les récits d'Astérix ont indiqué la mythicité du récit de la bande dessinée d'Astérix et fait ressortir l'importance de ce médium. Il rejoint, en effet, le lecteur au plan de son imaginaire et peut-être plus profondément encore au niveau du désir d'être. Le mythe du héros propose ou actualise une action, un comportement exemplaires. Le lecteur accède ainsi au-delà des "situations existentielles, critiques", sans issue et participe aussi à la résolution héroïque de l'existence humaine. La bande dessinée apparaît donc comme hautement mythique et capable de structurer les existences individuelles et collectives.

La méthode utilisée pour fabriquer un outil d'analyse s'est avérée être assez complexe. Il aurait peut-être été plus éclairant d'utiliser un récit dit mythique dans les sociétés archaïques pour dégager sa structure. Cette morphologie aurait constitué la référence d'analyse des récits d'Astérix. Notre méthode aura toutefois permis de constater que bien au-delà d'une morphologie, c'est la révélation d'ontologie et de cosmogonie, de profondeur et d'universalité de signification qui fonde la mythicité d'un récit.

L'élaboration de cette thèse à travers la recherche d'application d'une méthode de lecture nous a obligés à délaisser d'autres approches.

L'humour, le langage visuel, la synchronie et la diachronie dans l'histoire révèlent aussi des dimensions très riches qui échappent à une lecture rapide. Il aurait été également intéressant de faire une lecture comparative du village gaulois et du village québécois. L'identité culturelle, le sentiment de solidarité et d'appartenance des Gaulois à leur terre - pourrait constituer un référentiel critique des attitudes québécoises de colonisé, de dominé, et de déraciné.

Enfin, cette recherche nous a conduits au seuil de l'imaginaire; elle a pointé un certain nombre de représentations mythiques qui y foisonnent. Il faudrait pousser

plus loin les études de Mircea Eliade pour repérer les motivations profondes qui déterminent la lecture des bandes dessinées: Serait-ce dû au manque de référentiels religieux, à l'incohérence et à l'insupportabilité de l'existence actuelle, au besoin de vivre "ailleurs" une plénitude que le présent rend impossible, à l'incapacité d'articuler d'autres images qui pourraient structurer les individus et les collectivités?

La bande dessinée nous a séduits. Nous espérons qu'elle fascinera d'autres chercheurs pourqu'un jour, nous puissions connaître davantage ce bestiaire de l'imaginaire, ce réservoir d'images qui imprègnent profondément les schèmes mentaux des enfants et des adolescents, qui déterminent et structurent des comportements individuels et collectifs. Nous pourrions alors être plus éveillés et plus conscients de la puissance de la bande dessinée.

BIBLIOGRAPHIE

Bartes, R., Mythologies, Col Points, no 10, Paris, Seuil, 1957, 247 p.

Analyse de l'aspect sémiologique du mythe et application à une variété de sujets, contemporains comme la lutte...

Becker, Stephen, Comic art In America, New-York, 1960.

Brion, Marcel, L'art fantastique, MU., 152, Paris, Verviers, édit. Gérard and Co., 1968: 305-356.

Etude du fantastique dans la peinture.

Campbell, J., Hero with a Thousand Faces, M. 22, Cleveland, The World Publishing Co. 1956-1970. 416 p.

Ouvrage clé sur les héros: signification, structure et fonction.

-----, The Masks of God, Creative Mythology, Co. 1301 N.Y. The Viking Press, Toronto, The MacMillan Co., 1938, 730 p.

Etude du mythe dans la littérature contemporaine.

Caillois, Roger, Les Jeux et les hommes, Edit. revue et aug. Coll. Idées, no. 12, Paris, Gallimard, 1958, 378 p.

Sens et variétés de jeux de l'homme.

-----, Mythe et l'homme, Paris, Gallimard, 1938, 222 p.

Structure du mythe chez les animaux et les sociétés.

-----, L'homme et le sacré, Paris, Gallimard, 1950, 246 p.

Etude des difficultés que comporte la perception du sacré et analyse de ces différentes catégories telles que le sacré de respect et de transgression.

Cassirer Ernst., An Essay on Man, N.M. 5389, Toronto, Bantam Books, (1944-69) 78-121.

Etude du mythe et de la structure du conte.

Cazeneuve, Jean, L'ethnologie, Paris, Larousse, 1957, 378 p., Livre de poche.

Cazeneuve, Jean, Bonheur et civilisation, Coll. Idées no 117, Paris, Gallimard, 1966, 348 p.

Analyse des différentes approches de l'homme pour atteindre son bonheur impliquant l'analyse de différents mythes de l'innocence, de l'enfance.

-----, Les mythologies à travers le monde, Paris, Hachette, 1965, 352 p.

Etude des différentes mythologies à travers le monde, et de la structure du mythe.

Cox, H., La cité Séculière, 2e édit., N.Y. Casterman, 1968, 275 p. Trad. de Secular City.

Une étude particulière sur la fête et sur le mythe de playboy.

Cournes, J., L'homme et son mythe, Paris, Aubier-Montaigne, 1968, 216 p.

Analyse du mythe dans les sociétés archaïques.

Eliade, Mircea, Aspects du mythe, Coll. Idées no 32, Paris, Gallimard, 1963, 246 p.

Analyse des différentes sortes de mythes et des mythes dans la littérature contemporaine.

-----, Mythes, rêves et mystères, Coll. NRF, Paris, Gallimard, 1957, 305 p.

Précisions concernant les méthodes de la psychologie et de l'histoire des religions. Analyse des mythes modernes à travers lesquels l'A. établit structure et fonction de ceux-ci.

-----, Images et symboles, Essais sur le symbolisme magico-religieux, Coll. NRF, Paris, Gallimard, 1952, 238 p.

Rapports entre les symboles et les mythes. Différences entre les temps mythiques et historiques.

-----, Le Mythe de l'éternel retour, Coll. NRF, Paris, Gallimard, 1969, 187 p.

l'A. brosse une philosophie de l'histoire en montrant l'homme archaïque aux prises avec un temps cyclique, expression de son désir du temps primordial.

-----, Le sacré et le profane, Idées, no 76, Paris, Gallimard, (57-65), 186 p.

Etude du temps, de l'espace sacré ainsi que de la religion cosmique.

Eliade, Mircea, Traité d'histoire des religions, Nouvelle édit. revue et corrigée. Préface de G. Dumézil, Paris, Payot, 1964, 393 p.
Morphologie et structure du mythe.

Foncet, Marie-Thérèse, Dessin animé, art mondial, Paris, Cercle du livre, 1956, 399 p.

Hamilton, Edith, La mythologie, MU no 20, Trad. de Mythology par Abeth de Meughen, Paris, édit. Gérard & cie, (1940-42-62), 414 p.
Récit des grands héros et des grands mythes dans l'histoire.

Jung, C.G. Ch. Kerényi, Introduction à l'essence de la mythologie, PBP no 124, Paris, Payot, 1968, 252 p.
Etude des liens existants entre les images mythiques et la structure de l'inconscient.

Jung C.G. et alii., L'homme et ses symboles, Trad. de Man and His Symbols, Dell 5183, N.Y. Dell Publishing Co., 1968-1970, 414 p.
Contribution inestimable relativement aux symboles éternels, aux mythes anciens, et aux mythes modernes.

Lacassin, François, Tarzan ou le chevalier crispé, Coll. 10/18, Préface de Burne Hogarth, Paris, Union Générale d'éditions, 1971, 507 p.
Recherche des caractères mythiques de Tarzan, redécouverte du temps primordial, des aventures mythiques.

-----, Les bandes dessinées, Coll. 10/18, Paris, 1971.

Langer, K.S., Philosophy in a new Key, MT, 635 p. 1942-1951.
Etude sur le symbolisme, le mythe et les héros.

Lefebvre, Henri, Le langage et la société, Coll. Idées no 99, Paris, Gallimard, 1966.
Elaboration d'un code permettant de comprendre les structures du langage.

Lier Van Der, Le nouvel Age, 3e édit., Tournai, Casterman, 1962, p. 91-95.
Etude particulièrement de la chute des mythes.

- LeRoux, F., Les druides, Paris, PUF., 1961, 154 p.
Etude sur l'origine des druides, leur évolution.
- Long, Charles H., Alpha, The Myths of Creation,
Préface de Alan W. Watts, Colliers 06627, Toronto, Macmillan
Co., 1963, 268 p.
- McLelland, J.C., The Clown and the Crocodile, is life
Worth Celebrating, Richmond, John Knox Press, 1970, 158 p.
Etude sur le travail et la fête.
- McLuhan M., Quentin Fiore, Jerome Agel, War and Peace
in the Global Village, R. 3845, N.Y. Bantam Books, 1968, 190 p.
- McLuhan, M., Understanding Media, Extensions on Man,
Q. 3039, Toronto, The new American Library, 1966-67,
p. 150-155; 36-45.
- McLuhan M., Quentin Fiore, The Medium is the Message,
R 3348, N.Y. Bantam Books, 1967, 159 p.
- , The Mechanical Bride, Folklore of Industrial
Man, BP 265, Boston, Beacon Press, 1951-1967, p. v-157.
Analyse de la publicité dans la société actuelle.
- Reich, C.A., The Greening of America, Toronto, Bantam,
1971, 433 p.
Recherche de nouvelles valeurs à travers de nouveaux
mythes. Etude de différentes consciences.
- Ricoeur, F., Finitude et Culpabilité II, Paris, Aubier,
1960, 153-165.
Etude de la fonction symbolique et des mythes.
- Roszak, T., The Making of a Counter Culture, A 697,
N.Y. Double Day and Co Inc., Anchor Books: 42-184; 205-269,
1968-69.
- Sauvy, A., Mythologies de notre temps, Paris, Payot,
1967, 297 p.
Etude des principales mythologies de notre temps.
- Short, R.L., The Parables of Peanuts, N.Y. Harper and
Row, 1958, 328 p.
Etude du référentiel évangélique dans la bande dessinée
de Peanut.

APPENDICE I

LISTE DES ABREVIATIONS

Partie préparatoire.

- | | |
|--|--|
| α situation initiale; | ξ ² le héros reçoit l'information sur l'agresseur; |
| β ¹ éloignement des parents; | ξ ³ autres cas; |
| β ² mort des parents; | tentatives de persuasion de l'agresseur avec l'intention de tromper sa victime; |
| β ³ éloignement des enfants; | η ¹ utilisation de moyens magiques par l'agresseur; |
| γ ² interdiction; | η ³ autres formes de tromperie; |
| δ ¹ ordre; | ο ¹ le héros réagit à la proposition de l'agresseur; |
| δ ² transgression de l'interdiction; | ο ² le héros se soumet mécaniquement à l'action magique; |
| δ ³ exécution de l'ordre; | ο ³ le héros se soumet ou réagit mécaniquement à la tromperie de l'agresseur; |
| ε ¹ l'agresseur interroge le héros; | π méfait préalable au cours du pacte trompeur. |
| ε ² le héros interroge l'agresseur; | |
| ε ³ interrogation par une tierce personne ou autres cas semblables; | |
| ξ ¹ l'agresseur reçoit l'information sur le héros; | |

A- Méfait:

- A¹ enlèvement d'un être humain;
- A² enlèvement d'un auxiliaire ou d'un objet magique;
- A^π séparation forcée d'avec l'auxiliaire;
- A³ vol ou destruction des semences;
- A⁴ vol de la lumière du jour;
- A⁵ autres formes de vol;
- A⁶ mutilation, aveuglement;
- A⁷ disparition provoquée;
- A^ν oubli de la fiancée;
- A⁸ information exigée ou extorquée; la victime est emmenée;
- A⁹ expulsion;
- A¹⁰ abandon sur l'eau;
- A¹¹ ensorcellement, transformation;
- A¹² substitution;
- A¹³ ordre de tuer;
- A¹⁴ meurtre;
- A¹⁵ emprisonnement;
- A¹⁶ menace de mariage forcé;

A^{xvi} la même chose entre parents;
 A¹⁷ cannibalisme ou menace de cannibalisme;
 A^{xvii} la même chose entre parents;
 A¹⁸ vampirisme (maladie);
 A¹⁹ déclaration de guerre;
 °A sont des formes liées à la chute d'Ivan poussé au fond d'un précipice (méfait de la seconde séquence), c'est-à-dire à cette chute accompagnée de l'enlèvement de la fiancée (°A¹), de l'objet ou de l'auxiliaire magique (°A²), etc.

a) Manque:

a¹ d'une fiancée, d'un être humain;
 a² d'un auxiliaire, d'un objet magique;
 a³ d'une curiosité;
 a⁴ de l'oeuf à la mort (à l'amour);
 a⁵ d'argent, de nourriture;
 a⁶ sous d'autres formes.

B - Médiation, moment de liaison:

B¹ appel;
 B² envoi du héros;
 B³ autorisation de partir donnée au héros;
 B⁴ annonce du méfait sous diverses formes;
 B⁵ le héros est emmené;
 B⁶ le héros épargne ou laisse partir un animal ou une personne;
 B⁷ chant plaintif.

C - Début de l'opposition à l'agresseur.

↑ - Départ du héros.

D - Première fonction du donateur:

D¹ mise à l'épreuve;
 D² salutation, questions;
 D³ demande de service à rendre après la mort;
 D⁴ un prisonnier demande qu'on le libère;
 °D⁴ la même chose, avec un emprisonnement préalable;
 D⁵ demande de grâce;
 D⁶ demande de partage entre personnages qui se disputent;
 d⁶ dispute sans demande de partage formulée;
 D⁷ autres demandes;
 °D⁷ la même chose, le demandeur étant mis préalablement dans une situation d'impuissance;
 d⁷ le donateur est dans une situation d'impuissance mais ne formule aucune demande; possibilité de rendre un service;

- D⁰ tentative d'anéantir le héros;
- D⁹ bataille avec un donateur hostile;
- D¹⁰ proposition d'un objet magique en échange d'autre chose.

E - Réaction du héros:

- E¹ épreuve réussie;
- E² réponse affable;
- E³ service rendu au mort;
- E⁴ libération du prisonnier;
- E⁵ la grâce est accordée;
- E⁶ partage entre les querelleurs;
- E^{v1} le héros trompe ceux qui se querellaient;
- E⁷ divers autres services rendus, demandes remplies, actions pieuses accomplies;
- E⁸ la tentative de destruction est détournée, etc.;
- E⁹ victoire sur le donateur hostile;
- E¹⁰ tromperie au cours de l'échange.

F - Un objet magique est mis à la disposition du héros:

- F¹ l'objet est transmis;
- f¹ don ayant une valeur matérielle;
- F² le lieu où se trouve l'objet magique est indiqué;
- F³ l'objet magique est fabriqué;
- F⁴ il se vend, s'achète;
- F³ on le fabrique sur commande;
- F⁵ le héros le trouve;
- F⁶ il apparaît spontanément;
- F^{v1} il sort de terre;
- F⁷ l'objet magique se boit ou se mange;
- F⁸ l'objet magique est volé par le héros;
- F⁹ l'auxiliaire magique offre ses services, se met à la disposition du héros;
- f⁹ la même chose sans formule d'appel ("le temps viendra où je te serai utile", etc.)
- F⁶ rencontre de l'auxiliaire, qui propose ses services.

G - Transfert jusqu'au lieu fixé:

- G¹ vol dans les airs;
- G² transport à cheval, portage;
- G³ on conduit le héros;
- G⁴ on lui indique le chemin;
- G⁵ le héros utilise des moyens de communication immobiles;
- G⁶ des traces sanglantes indiquent le chemin.

H - Combat contre le méchant:

- H¹ combat en plein champ;
- H² compétition;
- H³ jeu aux cartes;
- H⁴ pesée (cf. no. 93).

I - Marque imposée au héros:

- I¹ marque imposée sur le corps;
- I² don d'un anneau ou d'un mouchoir;
- I³ autres formes de marque.

J - Victoire sur l'agresseur:

- J¹ victoire au cours du combat;
- °J² victoire sous une forme négative (le faux héros n'accepte pas le combat, il se cache, et le héros remporte la victoire);
- J² victoire ou supériorité dans la compétition;
- J³ gain aux cartes;
- J⁴ supériorité pendant la pesée;
- J⁵ l'agresseur est tué sans combat;
- J⁶ expulsion de l'agresseur.

K - Réparation du méfait ou du manque:

- K¹ prise immédiate utilisant la force ou la ruse;
- K¹ la même chose, un personnage obligeant l'autre à effectuer la prise;
- K² la prise est effectuée par plusieurs auxiliaires à la fois;
- K³ prise de certains objets avec l'aide d'un appât;
- K⁴ la réparation du méfait est le résultat immédiat des actions précédentes;
- K⁵ le méfait est réparé instantanément grâce à l'utilisation de l'objet magique;
- K⁶ il est porté remède à la pauvreté grâce à l'utilisation de l'objet magique;
- K⁷ chasse;
- K⁸ rupture de l'ensorcellement;
- K⁹ résurrection;
- K^{1x} la même chose, avec recherche préalable de l'eau vivante;
- K^{1o} libération;
- K^F réparation sous une des formes de F, c'est-à-dire: KF1 - l'objet de la quête est transmis; - KF2 - l'endroit où se trouve l'objet de la quête est indiqué, etc.

↓ - Retour du héros.

Pr - Le héros est poursuivi:

- Pr¹ Vol dans les airs;
- Pr² Le coupable doit être livré;
- Pr³ Poursuite avec une série de transformations en divers animaux;
- Pr⁴ Poursuite avec transformation en objets attrayants;
- Pr⁵ Tentative d'avalier le héros;
- Pr⁶ Tentative de supprimer le héros;
- Pr⁷ Tentative d'abattre un arbre en en rongant le tronc.

Rs - Le héros est secouru:

- Rs¹ fuite rapide;
- Rs² le héros jette un peigne, etc.;
- Rs³ fuite avec transformation en église, etc.;
- Rs⁴ fuite au cours de laquelle le héros se cache;
- Rs⁵ le héros se cache chez des forgerons;
- Rs⁶ série de transformations en animaux, en plantes et en pierre;
- Rs⁷ le héros résiste à la tentation des objets attrayants;
- Rs⁸ le héros échappe à la tentative de l'avalier;
- Rs⁹ le héros échappe à la tentative de le tuer;
- Rs¹⁰ saut sur un autre arbre.

O - Arrivée incognito.

L - Prétentions mensongères du faux héros.

M - Tâche difficile;

N - Accomplissement de la tâche:

- N accomplissement dans un délai fixé.

Q - Reconnaissance du héros.

Ex - Le faux héros est démasqué.

T - Transfiguration:

- T¹ nouvelle apparence corporelle;
- T² construction d'un palais;
- T³ nouveaux vêtements;
- T⁴ formes humoristiques et rationalisées.

U - Châtiment du faux héros ou de l'agresseur.

W₀ - Mariage et montée sur le trône:

W^o mariage;

W_o montée sur le trône;

w¹ promesse de mariage;

w² mariage renouvelé;

w³ rétribution en argent (à la place de la main de la princesse) et autres formes d'enrichissement au dénouement.

Y - Formes obscures ou empruntées.

∠ - Séparation devant un poteau indicateur.

s - Transmission d'un objet signalisateur.

Mot. - Motivations.

§ - Liaisons.

pos. - résultat positif de la fonction;

neg. - résultat négatif de la fonction;

contr. - résultat opposé à la signification de la fonction.

APPENDICE II

GRILLE DES LIVRES ET LEUR ABREVIATION

- I Astérix, le Gaulois. (A.G.)
- II La Serpe d'Or. (S. d'O)
- III Astérix et les Goths. (A. Go.)
- IV Astérix, Gladiateur. (A. Gl.)
- V Le Tour de Gaule. (T.G.)
- VI Astérix et Cléopâtre. (A.C.)
- VII Astérix, le Combat des Chefs. (A.C.C.)
- VIII Astérix chez les Bretons. (A.B.)
- IX Astérix et les Normands. (A.N.)
- X Astérix, Le Légionnaire. (A. Lég.)
- XI Le Bouclier Arverne. (B. Ar.)
- XII Astérix aux Jeux Olympiques. (J. Ol.)
- XIII Astérix et le Chaudron. (A. Ch.)
- XIV Astérix en Hispanie. (A. His.)
- XV La Zizanie. (Z)
- XVI Astérix chez les Helvètes. (A.H.)
- XVII Le Domaine des Dieux. (D.D.)
- XVIII Les Lauriers de César. (L.C.)
- XIX Le Devin. (Devin)
- XX Astérix en Corse. (A. Cor.)