

thersites

11/2020

Annemarie Ambühl (Ed.)

tessellae –
Birthday Issue for
Christine Walde



Imprint

Universität Potsdam 2020

Historisches Institut, Professur Geschichte des Altertums
Am Neuen Palais 10, 14469 Potsdam (Germany)
<https://www.thersites-journal.de/>

Editors

Apl. Prof. Dr. Annemarie Ambühl (Johannes Gutenberg-Universität Mainz)
Prof. Dr. Filippo Carlà-Uhink (Universität Potsdam)
Dr. Christian Rollinger (Universität Trier)
Prof. Dr. Christine Walde (Johannes Gutenberg-Universität Mainz)

ISSN 2364-7612

Contact

Principal Contact

Prof. Dr. Filippo Carlà-Uhink
Email: thersitesjournal@uni-potsdam.de

Support Contact

Dr. Christian Rollinger
Email: thersitesjournal@uni-potsdam.de

Layout and Typesetting

text plus form, Dresden

Cover pictures:

- 1 – Medallion of the Mainz Orpheus Mosaic. Photo by J. Ernst.
- 2 – Syrian banknote (front of the 500-pound note). Photo by Anja Wieber.

Published online at:

<https://doi.org/10.34679/thersites.vol11>

This work is licensed under a Creative Commons License:
Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).
This does not apply to quoted content from other authors.
To view a copy of this license visit
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

GINEVRA BENEDETTI

(Università di Pisa/Université Toulouse – Jean Jaurès)

Recension de Fabien Bièvre-Perrin & Élise Pampanay (dir.): *Antiquipop.* *La référence à l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine*

Lyon, MOM Éditions, 2018. OpenEdition Books,
ISBN: 9782356680662, Open Access/€ 16.99 (EPUB/PDF)

Les actes du colloque *Antiquipop: la référence à l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine* sont parus dans la collection hors série *TMO* des éditions de la Maison de l'Orient (MOM éditions); édité par F. Bièvre-Perrin et É. Pampanay, le volume est gratuitement accessible en ligne sur la plateforme *OpenEdition*.¹ L'idée d'une manifestation scientifique internationale (ayant lieu à Lyon le 26, 27 et 28

mai 2016) s'est avérée nécessaire après le nombre considérable de lecteurs intéressés à « Antiquipop », un carnet scientifique à vocation large, ouvert par Fabien Bièvre-Perrin en 2015 sur la plateforme *Hypothèses*.² Réunissant trois spécialistes de l'Antiquité grecque (Laury-Nuria André a rejoint l'équipe des deux chercheurs cités), le carnet a été conçu comme un lieu de réflexion et de discussion sur la culture populaire contemporaine vu à travers le prisme

1 <https://books.openedition.org/mom-editions/3299>.

2 <http://antiquipop.hypotheses.org/>.

de l'Antiquité. Le colloque international a donc voulu réunir des antiquisants ainsi que des spécialistes de l'Antiquité « vivifiante » dans la contemporanéité, se proposant de montrer la pluralité des références à l'Antiquité dans la culture et la société contemporaines, déclinées selon les questions suivantes : « faire antique », « restituer l'antique » « citer l'antique ». Le résultat est un volume de dix-neuf articles. La nature polysémique et polymorphe du colloque justifie aussi le format numérique du volume : comme l'expliquent les trois éditeurs dans l'introduction, cette conférence représente une étape d'un long travail de recherche,³ et c'est pour ça que beaucoup d'interventions conservent encore une spontanéité de vocabulaire et des questions encore ouvertes à la réponse. La possibilité pour le lecteur, grâce aux liens numériques, de profiter de contenus audio/vidéo originaux, en intégrant à l'aide d'images les réflexions textuelles des auteurs, est également extrêmement appréciable.

Après l'introduction, écrite à trois mains par les trois organisateurs, extrêmement détaillée sur les raisons et les

3 Le carnet Antiquipop est toujours ouvert aux contributions (voir le site <https://antiquipop.hypotheses.org/a-propos/contribuer>). Le deuxième colloque « Antiquipop 2019 – Chefs d'oeuvres rivisités » a eu lieu à Toulouse le 1er juin 2019, en partenariat avec l'exposition « Age of Classics ! L'Antiquité dans la culture pop » du Musée Saint Raymond de Toulouse.

objectifs du colloque, ainsi que sur le cadrage précis de chaque intervention, Tiphaine Annabelle Besnard (Université de Aix en Marseille) débute le volume par son article « L'Empire des citations : vers un art contemporain < néo-classique > ? ». En plein accord avec sa thèse de doctorat, l'autrice s'est penchée sur le retour à l'Antiquité gréco-latine dans l'art occidental, à travers un *revival* intellectuel ou une réactualisation transposée et pastichée, en citant des œuvres d'artistes contemporains tels Eleanor Antin, Pierre & Gilles ou encore Meekyoung Shin. La chercheuse avance des idées très intéressantes (qui nécessiteraient une étude plus approfondie que les pages du volume ne lui permettent pas), en particulier sur la situation ambivalente de cette même référence à l'Antique dans la sculpture et la peinture contemporaine : modernisée par le choix des matériaux employés (plastique, savon, plâtre), cette référence est visuellement adaptée à la culture du XXI^e siècle par l'ajout des accessoires de mode en vogue. Cela conduit les artistes à une réflexion non seulement sur la désacralisation des œuvres d'art anciennes (en les tournant en images *kitsch*), qui deviennent des objets produits en séries, mais également sur le rôle éphémère des œuvres d'art elles-mêmes dans « l'occidentalisation » du monde.

Stéphane Rolet (Université Paris VIII) suit avec un article sur « L'Antiquité dans *Game of Thrones* (HBO, 2011–) : une présence polysémique ». L'auteur

révèle brillamment l'influence de l'Antiquité, gréco-romaine, de la Renaissance, de l'Orient ou du Moyen-Âge (filtré par l'époque victorienne) recherchée par l'auteur, G.R.R. Martin, et les réalisateurs de cette série télévisée phare du moment. Les citations des interviews dans lesquelles l'auteur de la série explique les raisons de son choix de faire référence à des personnages, des lieux ou des objets anciens sont très appréciables ; à cela s'ajoute également une comparaison visuelle originale entre des captures d'écran des épisodes et des peintures anciennes ou de la Renaissance, sources probables d'inspiration.

Un empereur très connu de nos contemporains, Néron, est l'objet de l'intervention de Yves Perrin (Université Jean Monnet), « Un empereur star au XXI^e siècle : Néron dans la publicité et la caricature politique ». Cette figure emblématique de la Rome impériale, avec tous les clichés que sa légende véhicule, est au centre d'une double mobilisation : d'une part, celle de la consommation de masse (publicité, marketing, mode), révélatrice du statut de l'Antiquité dans la culture contemporaine comme d'un « brand » qui apporte du prestige ; d'autre part, figure récurrente de la rhétorique politique, Néron est utilisé comme image privilégiée de la satire politique européenne et internationale, réalisée envers celui qui met l'Etat en danger ou l'amène à l'échec. N'ayant aucun rapport avec le Néron historique, les « Nérons » mobilisés servent

à l'auteur pour une réflexion à large échelle sur la re-sémantisation de l'Antiquité dans la culture contemporaine, souvent stéréotypée et utilisée comme un modèle de marketing captivant.

La même stéréotypisation de l'Antiquité se retrouve aussi dans l'univers du rap (surtout dans les clips vidéo), comme Nadège Wolff (ENS Lyon) l'explique dans l'article suivant, « Les références à l'Antiquité dans le rap : entre affirmation et ambiguïté identitaire ». Qu'elles soient textuelles, visuelles ou vestimentaires, les références à l'Antiquité (gréco-romaine, égyptienne, assyrienne etc.) sont omniprésentes dans les paysages vidéo du rap. L'auteur mène une excellente réflexion sociologique à plusieurs niveaux, analysant le contexte culturel de divers artistes de rap contemporains célèbres. Pour certains (Gary Byrd, Nas et Damian Marley, Akhenaton) les références à l'Antiquité se mettent au service d'une véritable construction individuelle ou collective (comme dans le cas de l'Égypte ancienne et du mouvement du *Black Power*). Cependant, dans la plupart des cas (Kanye West, Azealia Banks, Beyoncé), comme l'auteur le met brillamment en garde, l'Antiquité est citée en pointillés, comme signature personnelle par rapport aux autres rappeurs, ou en stressant seulement l'aspect stéréotypé exotique, du prestige (et donc de pouvoir) et du luxe que l'Antiquité évoque aux yeux des consommateurs du rap. On doit souligner aussi, comme élément positif de l'article,

l'analyse ponctuelle des clips vidéo pour lesquels l'auteur souligne également les choix précis par l'entourage du rappeur des éléments d'une Antiquité « esthétique » et « globalisée », qui n'a rien d'historique mais qui se révèle « de seconde main, pour faire joli ».

Le mythe antique est au centre des deux articles suivants : dans le premier, « *Death Proof* de Quentin Tarantino : un reboot pop du mythe antique des Amazones », Aline Estèves (Université Montpellier III) tente de tracer un modèle de composition, probablement inconscient, pour la deuxième partie du célèbre *slasher* de Tarantino, celui du mythe des Amazones. La référence semble plutôt forcée, bien que le film de Tarantino utilise des codes différents de lecture, le *slasher* notamment, le « road-movie », mais aussi d'autres références à la culture populaire américaine mobilisées en forme paradoxale et ironique.

En revanche, les mythes des dieux et des hommes sont au centre de l'article suivant, « Le queer et le camp antiques : Pierre et Gilles, Trajal Harrel et Cy Twombly ». À travers l'analyse des œuvres des artistes contemporains mentionnés par le titre, Michel Briand (Université de Poitiers) expose l'utilisation de l'imagerie antique pour traiter des enjeux sociaux et politiques contemporains, notamment des thèmes de culture homosexuelle (y compris la pornographie) et religieux, en faisant une utilisation délibérée et consciente du *kitsch* typique de l'esthétique du *camp*. Le

manque d'images explicatives, à la fois anciennes et des artistes en question, pèse dans l'article ; elles doivent être recherchés indépendamment pour saisir les différentes références citées, ce qui nous fait perdre de la concentration en lecture.

Fabien-Bièvre Perrin (Université Lyon II) retour à la musique pop, et en particulier aux divas du XXI^e siècle, dans l'article suivant « Divas pop, reines et déesses antiques : la référence à l'Antiquité dans la pop music des années 2000 ». En se servant de vidéo-clips analysés en détail de stars comme Katy Perry, Beyoncé, Lady Gaga, Kylie Minogue, l'auteur révèle la référence à une Antiquité « fantasmée ». Pour vendre leurs albums, les divas de la pop font appel à la beauté et au pouvoir archétypiques de la femme antique ; elles veulent être perçues comme des femmes riches, puissantes et indépendantes, mises en valeur par rapport aux hommes, ennemis souvent ridiculisés. Bien que les citations soient souvent décontextualisées et filtrée par les stéréotypes créés par les péplums du cinéma américain, l'auteur propose que la référence à la femme ancienne puisse cacher un message d'« empowerment » pour la femme moderne, en tant que référente identitaire et modèle de vie envisageable. Dans ce contexte il serait plus exacte de parler, plutôt que d'identité et de reflet féministe, de stratégies de marketing développées par l'artiste lui-même ou par son entourage média-

tique, où l'Antiquité n'est mobilisée que comme référence exotique et esthétique.

Les trois prochains articles sont liés de manière thématique à la réception de l'Antiquité dans les jeux vidéo, de *Age of Empire* à *Tomb Raider*. Laurent Anglade (Université de Perpignan), dans « La représentation de l'Antiquité dans les jeux vidéo dits historiques », critique justement dans un premier temps l'historicité souvent affirmée dans le jeu de stratégie, en ouvrant la possibilité en un deuxième temps de relier la culture populaire et l'Antiquité historique, comme dans le cas de *Europa Barbarorum*. Dans le deuxième article, « L'Antiquité et les jeux vidéo : représentations sonores », Arnaud Saura-Ziegelmeier (Université Toulouse – Jean Jaurès) propose un focus original sur la partie sonore des jeux vidéo, rarement abordée par les chercheurs. L'auteur, expert en musique et organologie musicales antiques, en se penchant sur trois jeux-vidéo étudie précisément les bandes sonores, révélant les mêmes stéréotypes et modes de pensée forgés également pour l'aspect visuel. L'article est si riche en idées intéressantes que sa petite taille ne lui rend pas assez de justice.

Dans le dernier article de la série, Annabelle Amory (Université Lille III) répond à la question « Lara Croft est-elle vraiment archéologue ? L'Antiquité et l'archéologie dans le jeu vidéo d'action aventure : l'exemple des mondes grec et romain dans *Tomb Raider* ». L'utilisation décontextualisée et fantastique de

l'Antiquité classique dans des lieux ou des scènes du jeu (l'autrice les analyse trois) montre encore une fois une réception idéalisée et imaginaire de l'Antiquité, sans précautions scientifiques, en transformant des motifs antiques dans un univers fictif qui fait sentir le joueur « dans l'Antiquité ».

Avec l'article de Laury-Nuria André (HiSoMA), « Eikones contemporaines. Galerie de portraits des tatoués d'antique », l'accent est mis sur un symbole de la contemporanéité, le tatouage. Bien que l'article se propose de cataloguer et répertorier les motifs antiques présents dans les corps « ouvragés », cette étude se révèle aussi une enquête psychologique et sociologique intelligente sur cette pratique à la mode. Ce qui demeure significatif de l'Antiquité ce sont l'armée et les légions romaines, les héros hollywoodiens, les personnages mythologiques datant de la Renaissance, entre « maximisation et stéréotypisation iconologique » de l'Antiquité et l'« épopée de soi » typiques de la société contemporaine. Bien que l'analyse qui la sous-tend soit extrêmement exacte, une réflexion sur l'homologation qui, dans ce cas également, implique cette forme artistique, serait la bienvenue. Plus que d'exprimer une conviction personnelle, de nombreux tatouages (même avec des références anciennes) sont le résultat de simples choix esthétiques qui sont à la mode.

La singularité de la mort attribuée au poète grec Eschyle est au centre de

l'article suivant, « Eschyle et la tortue : une mort < stupide > ? Réflexions sur le statut de l'anecdote biographique antique dans la culture pop contemporaine ». Flore Kimmel-Clauzet (Université Montpellier III) analyse l'allusion à cet épisode dans la culture pop anglo-saxonne et française, en montrant comme un épisode marginal de l'Antiquité puisse entrer en dialogue avec le monde contemporain, en particulier la bande-dessinée, les séries, les jeux-vidéo. La culture antique apparaît donc comme ayant son rôle dans les connaissances de chacun, et pouvant être enseignée y compris au grand public, même dans les aspects anecdotiques.

Les bandes dessinées, surtout les *manga* et les *anime* japonaises, sont le sujet du seul article en anglais du volume, « When Apollo tasted sushi for the first time. Early examples of the reception of Classics in Japanese comics ». Carla Scilabra (Università degli Studi di Torino), en examinant le contexte culturel de la création *manga*, étudie trois approches différentes de la culture classique parmi trois *mangaka*, Osamu Tezuka, Go Nagai and Hideo Azuma. L'analyse des œuvres est très bien menée et met en lumière un type de littérature souvent superficiellement analysée. La référence à l'Antiquité est surprenante : utilisée comme expression d'« *otherness* » par rapport à l'Orient (aussi en sens politique), l'Antiquité est mobilisée aussi par rapport à des questions sociales et pédagogiques im-

portantes, de la pollution aux droits de l'homme.

L'antique civilisation étrusque et en particulier ses mystères (toujours liés à des points obscurs sur cette civilisation) font l'objet de l'article de Julie Labregère (Université de Tours), « < The Etruscan Horror Picture Show > : les Étrusques dans les films d'horreur. À l'origine de l'image funèbre et inquiétante des Étrusques ». La fascination exercée par les peintures tombales, et en particulier les figures terrifiantes des dieux ou démons à côté des morts ont inspiré certains réalisateurs de films d'horreur et de *gialli*, notamment italiens, qui sont les seuls vecteurs ou presque de la réception de cette civilisation dans la culture contemporaine. L'inclusion de bande-annonce ou de scènes de film s'avère être un excellent moyen visuel pour comprendre des références qui, dans certains cas, ne représentent qu'une scène unique dans l'ensemble du film.

Le succès cinématographique de *Star Wars* est analysé à la lumière des références à l'Antiquité par Vincent Chollier (Université Lyon II) dans l'article suivant « Star Wars : les origines antiques du mythe populaire ». L'auteur dévoile en tant que source de la saga les travaux du mythologue américain Joseph Campbell, convaincu que tous les récits devraient avoir le même modèle narratif archétypal que leur base (c'est à dire « le chemin des épreuves »). George Lucas aurait suivi ce modèle et, dans l'analyse des trois premiers chapitres

de la saga, l'auteur tente de retracer les références à l'Antiquité (la quête du Graal, *Œdipe* et l'*Odyssée*) et aux religions extrême-orientales (le Taoïsme) utilisées pour la réalisation de cette superproduction hollywoodienne. Si dans certains cas Lucas a essayé de donner un caractère antiquisant aux personnages (voir la princesse Léia) et la « philosophie » derrière les enseignements de Yoda et de toute la saga rappelle la philosophie taoïste orientale, les autres références aux anciens mythes semblent plutôt fantaisistes, bien que certains rappels vagues à l'Antiquité aient pu être complètement inconscients et non délibérément étudiés.

Un autre mythe jugé « immortel », celui des sirènes, est au centre de l'intervention de Nikol Dziub (Université de Haute Alsace), « Les sirènes, d'Homère à Harry Potter ». L'autrice trace l'évolution de ces figures : des sirènes invisibles et uniquement audibles du Chant XII de l'*Odyssée* aux figures démoniaques aux corps trompeur du Moyen Âge chrétien (Dante, Jean d'Arras etc.) jusqu'aux sirènes modernes, en passant par Disney, Harry Potter et Pirates des Caraïbes, maintenant des créatures attrayantes et érotiques, maintenant des monstres dangereux. Avec une analyse aiguë, l'autrice trace aussi, parallèlement à l'évolution de la visualité des sirènes, une réflexion sociologique et psychologique sur la perception du corps féminin incarnées dans ces créatures, de la simple voix au corps érotisé. Il est dommage que la

brièveté de l'article ne lui ait pas permis d'approfondir l'analyse qui s'avère prometteuse.

Pierre Cuvelier (ArScan), quant à lui, dans l'article « Le Choc des titans et ses répliques : diffusion et réappropriation ludique de nouveaux types figurés mythologiques dans les arts visuels », a tenté d'éclairer l'importance du film de 1981 *Choc des Titans* dans la réapparition et la nouvelle représentation iconographique de telles créatures mythologiques. En particulier, l'auteur étudie les « types iconographiques » des Titans (surtout Méduse) repérables dans d'autres fictions mythologiques contemporaines ou dans les jeux vidéo, caractérisés par une grande variété des réappropriations. Le résultat est un catalogue précis de l'utilisation de l'image des Titans dans la culture contemporaine, auquel s'ajoute le support visuel des images explicatives.

En guise de conclusion, un entretien avec deux experts de réception de l'Antiquité, François de Callataÿ (Royal Library of Belgium), auteur de *Cléopâtre, usage et mésusage de son image* (2015), et Pierre Briant (Collège de France), auteur d'*Alexandre des Lumières : fragments d'histoire européenne* (2012), se présente sous la forme des questions et des réponses, tel qu'il s'est déroulé pendant la conférence. Le sujet est « Culture populaire et Antiquité : de Cléopâtre à Katy Perry ». Après avoir présenté leurs livres et expliqué ce qui les avait poussés à l'écrire, ils débattent avec les organi-

sateurs sur les principales questions qui ont émergé pendant la conférence, telles que la culture populaire, la réception et l'interprétation de l'Antiquité, etc.

Évidemment le colloque *Antiquipop* n'est pas le premier à s'être intéressé à la présence « envahissante » de l'Antiquité dans la culture contemporaine, sujet déjà exploré notamment dans les pays anglo-saxons ou en Italie. Ce que propose ambitieusement en plus *Antiquipop* c'est de ne pas s'arrêter à une reprise académique de l'Antiquité mais d'explorer plutôt son intégration moderne et sa présence plurielle dans notre quotidien. En particulier, *Antiquipop* se concentre sur un domaine interdisciplinaire de réception laissé de côté par la critique, à cause d'un excès de « popularité » (malgré un intérêt pour le cinéma, la bande dessinée et la littérature) : la culture audiovisuelle, à savoir la publicité, le cinéma (hors *péplum*), les séries, la musique, les jeux vidéos ; bref, l'univers pop en tant que culture populaire sous toutes ses formes, en analysant les codes, en définissant certains contours, le vocabulaire inventé et son décodage, les stéréotypes créés et leur portée herméneutique, tant sur le plan théorique que sur celui esthétique. Il en résulte donc l'image de notre société, qui implique une réflexion sur nous-même et notre culture la plus récente, dans laquelle la référence à l'Antiquité joue des rôles différents et ambivalents, de l'affirmation identitaire au féminisme, du nationalisme à l'enjeu esthétique. La

pluralité des disciplines touchées et des thématiques abordées par les interventions reflète l'image d'une Antiquité à la fois variée et multiple, dont les références représentent la plasticité même du sujet traité. Le langage spontané des interventions, souvent laissé avec des questions ouvertes, invite à la réflexion et rend la lecture agréable. En plus, le support audiovisuel offert par l'édition électronique en édition ouverte est un autre élément positif qui stimule et implique le lecteur. La disposition des articles reflétant l'ordre des interventions pendant la conférence est quelque peu déroutante ; hormis les articles consacrés aux jeux vidéo, les autres auraient pu être rangés dans des domaines macro-thématiques (cinéma, mythe ancien-moderne, etc.). Le résultat est parfois des articles conclus en eux-mêmes qui ne se lient pas aux autres. Malgré cela, chaque intervention montre la complexité du sujet traité et la perméabilité totale de l'Antiquité dans notre vie quotidienne, dans certains cas de lecture facile et immédiate, dans d'autres cachée et beaucoup plus difficile à comprendre (et que conduisent parfois à des lectures forcées !). En redéfinissant certains contours de la culture populaire et de la référence à l'Antiquité, ce livre se présente donc comme un point de départ valable pour des approfondissements ultérieurs que nous espérons être de plus en plus nombreux et susciter un intérêt croissant au sein du monde académique.

Table of contents

- 1: Préface. Antiquipop : entre histoire de l'art et sociologie
François de Callataÿ
- 2: Introduction
Fabien Bièvre-Perrin, Élise Pampanay e
Laury-Nuria André
- 3: Imitons l'antique !
Dominique de Font-Réaulx
- 4: L'Empire des citations : vers un art contemporain « néo-néoclassique » ?
Tiphaine Annabelle Besnard
- 5: L'Antiquité dans Game of Thrones (HBO, 2011-) : une présence polysémique
Stéphane Rolet
- 6: Un empereur star au xxie siècle : Néron dans la publicité et la caricature politique
Yves Perrin
- 7: Les références à l'Antiquité dans le rap : entre affirmation et ambiguïté identitaire
Nadège Wolff
- 8: Death Proof de Quentin Tarantino : un reboot pop du mythe antique des Amazones
Aline Estèves
- 9: Le queer et le camp antiquisants : Pierre et Gilles, Trajal Harrel et Cy Twombly
Michel Briand
- 10: Divas pop, reines et déesses antiques : la référence à l'Antiquité dans la pop music des années 2000
Fabien Bièvre-Perrin
- 11: La représentation de l'Antiquité dans les jeux vidéo dits historiques. Du Kriegsspiel aux wargames vidéoludiques
Laurent Anglade
- 12: Lara Croft est-elle vraiment archéologue ? L'Antiquité et l'archéologie dans le jeu vidéo d'action aventure : l'exemple des mondes grec et romain dans Tomb Raider
Annabelle Amory
- 13: Eikones contemporaines. Galerie de portraits des tatoués d'antique
Laury-Nuria André
- 14: Eschyle et la tortue : une mort « stupide » ? Réflexions sur le statut de l'anecdote biographique antique dans la pop culture contemporaine
Flore Kimmel-Clauzet
- 15: When Apollo tasted sushi for the first time. Early examples of the reception of Classics in Japanese comics
Carla Scilabra

16: « The Etruscan Horror Picture Show » : les Étrusques dans les films d'horreur. À l'origine de l'image funèbre et inquiétante des Étrusques
Julie Labregère

17: Star Wars : les origines antiques du mythe populaire
Vincent Chollier

18: Les sirènes, d'Homère à Harry Potter
Nikol Dziub

19: Le Choc des titans et ses répliques : diffusion et réappropriation ludique de nouveaux types figurés mythologiques dans les arts visuels
Pierre Cuvelier

20: Entretien avec François de Callataÿ et Pierre Briant. Culture populaire et Antiquité : de Cléopâtre à Katy Perry
François de Callataÿ, Pierre Briant, Élise Pampanay et al.

21: Conclusion. Pourquoi étudier la rémanence de l'Antiquité dans la culture contemporaine ?
Fabien Bièvre-Perrin

Ginevra Benedetti
University of Pisa
Palazzo Matteucci
Piazza Evangelista Torricelli, 2
IT-56126 Pisa
ginevrabenedetti2404@gmail.com

Suggested citation

Ginevra Benedetti: Recension de Fabien Bièvre-Perrin & Élise Pampanay (dir.) Antiquipop. La référence à l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine. In: *thersites* 11 (2020): *tessellae* – Birthday Issue for Christine Walde, pp. 401–410. <https://doi.org/10.34679/thersites.vol11.121>