

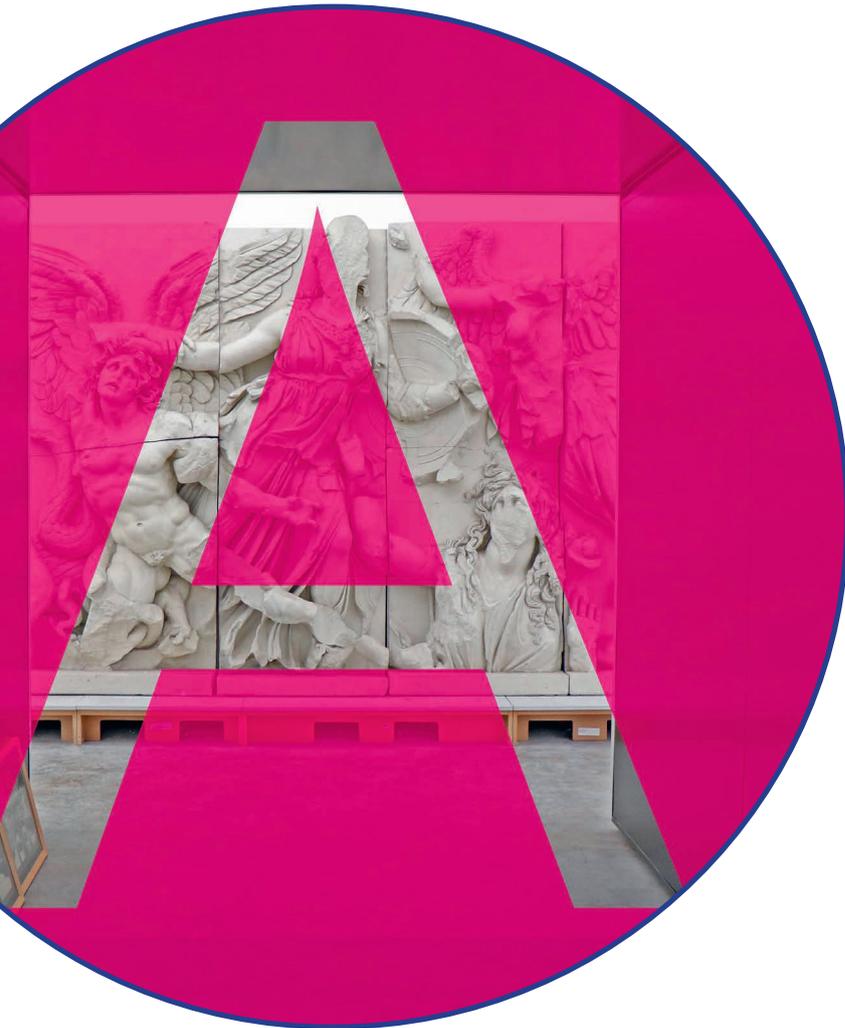
JOURNAL FOR TRANSCULTURAL PRESENCES &
DIACHRONIC IDENTITIES FROM ANTIQUITY TO DATE

thersites

13/2021

Fabien Bièvre-Perrin (Ed.)

Antiquipop



www.thersites-journal.de

Imprint

Universität Potsdam 2021

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

Editors

PD 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:

Fabien Bièvre-Perrin, visuals for the 2019 Antiquipop program,
based on photographs of plaster casts of the Laocoon and the Great Altar
of Pergamum at the Musée des moulages de Lyon, 2018

Published online at:

<https://doi.org/10.34679/thersites.vol13>

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/>

MATHIEU SCAPIN

Musée Saint-Raymond, musée d'Archéologie de Toulouse

Les chefs d'œuvre de l'Art antique dans la bande dessinée du XXI^e s. Usages et Background

Abstract Whether you open a manga, a French-language *bande dessinée* or a North American comic strip with a classical subject, it seems normal to the reader to encounter many representations of sculptures, paintings or object of daily life from this period throughout the story.

These images are taken from catalogues notably available online. The artists also seem to have drawn their inspiration from museum publications or directly from the collections exhibited by these cultural institutions. This article will review the masterpieces used in comic strips and the reasons why they are chosen. Depending on the formats and cultures that stage them, these works do not constitute decorative elements of an ancient past but contribute to the narrative.

Keywords Bande dessinée, art antique, manga, comics, culture populaire

Lorsqu'il est question de culture populaire, pour le grand public, plusieurs médias sont immédiatement convoqués : films et séries télévisées, jeux vidéos, publicités ou encore musique. Ils sont des vecteurs de divertissements à grande échelle, produits en quantité pour le plus grand nombre¹, mais qui ne sont jamais déconnectés de leurs créateurs et de leurs consommateurs. Dans cet environnement, la bande dessinée ne fait pas exception, quelle que soit son origine : française, américaine ou asiatique. Elle n'a jamais cessé de compter de nouveaux lecteurs et, depuis maintenant une dizaine d'années, elle conquiert le terrain historique dans les thèmes qu'elle présente, notamment le passé, à tel point qu'elle est devenue rapidement un sujet de recherche scientifique.

Les recherches sur la question de l'Antiquité dans la bande dessinée ne sont pas nouvelles et tendent même à se développer et conquérir les autres périodes historiques². Si les recherches croissent, elles semblent être en grande partie le fruit d'une addition de deux facteurs importants : la multiplication des publications et la consommation croissante de cet art « populaire » qu'est la bande dessinée. En effet, en 2016³, 1575 mangas, 1558 bandes dessinées franco-belges, 494 titres de *comics* et 361 romans graphiques ont été publiés en France. En matière de bande dessinée historique, l'on passe de 101 titres en 2001 à 381 en 2016. Dans un rapport du Syndicat national de l'édition et de l'agence GfK⁴, on apprend que la bande dessinée est un marché plus dynamique que celui du livre depuis 2007 et qu'il s'est vendu 44 millions d'exemplaires pour 510 millions d'euros de chiffre d'affaire en 2018. Dans ce contexte, le manga représente un tiers des ventes en France alors que les vingt meilleures ventes restent l'apanage de la bande dessinée franco-belge.

Il nous faut avertir le lecteur dès à présent qu'il ne trouvera aucune mention d'Astérix dans cette étude. Si les aventures de ce moustachu célèbre sont régulièrement décortiquées par la communauté scientifique, le titre doit être étudié à part du reste des publications envisagées ici car il ne bénéficie pas des mêmes

1 Voir Martin (2000). Sur la bande dessinée, Thiébaud (1998). Je tiens ici à exprimer tous mes remerciements et mon amitié à Julie Gallego pour ses conseils précieux lors de la rédaction de cet article.

2 Au sujet de l'Antiquité dans les bulles, voir Gallego (2015) ; Giovénal, Krings, Massé, Soler, Valenti (2019) ; pour la période médiévale, voir notamment Martine (2016).

3 Ces chiffres sont issus du rapport annuel de l'ACBD, Gilles Ratier et ACBD (Association des critiques et journalistes de bande dessinée), voir www.acbd.fr (consulté en juin 2019).

4 Voir le rapport sur le site www.sne.fr (consulté en juin 2019).

contraintes en matière éditoriale et de distribution que celles mentionnées dans cet article⁵. Ceci étant dit, nous mentionnerons, tout au long de notre réflexion, des titres que nous qualifions de blockbusters (à l'image de *Murena*, *Thermae Romae* ou *Wonder Woman*) ou d'indépendants (*Imperator*, *Hercule et les Guerres Thraces* ou *Virtus*). En effet, nous intégrerons les titres publiés en grande quantité, autrement dit, ceux qui sont susceptibles d'être les plus lus en France au XXI^e s. : la production franco-belge, le *comics book* américain et le manga japonais.

Aujourd'hui, de plus en plus de titres mettent en scène les mondes antiques occidentaux et, *a fortiori*, grecs et romains. De plus, l'art de la bande dessinée est devenu un sujet nouveau pour les musées, qui lui consacrent des expositions, comme c'est le cas en France au musée de Saint-Romain-en-Gal qui propose de nombreuses expositions depuis une dizaine d'années ; au Royaume-Uni où le British Museum a consacré, en 2019, une exposition sur le manga, « *Citi Exhibition Manga* », définie par son directeur, Hartwig Fischer, comme la « forme narrative la plus populaire aujourd'hui », ou encore au Louvre lors de l'exposition *L'archéologie en bulles* en 2019. Dans tous les cas, les planches dessinées, les images, colorisées ou en noir et blanc, sont associées à des objets archéologiques et œuvres d'art exposés.

Ce champ fertile qu'est la bande dessinée permet de s'interroger non plus sur la place qu'occupe l'Antiquité dans ce médium, dans la mesure où cette approche est maintenant bien avancée, mais sur certains instruments qui la définissent : les chefs-d'œuvre, les objets et monuments antiques qui parsèment les tomes de bandes dessinées.

L'objectif de cette réflexion est d'exposer les raisons principales du recours à l'œuvre d'art dans la bande dessinée à sujet antique, soit de manière frontale soit de manière dissimulée, sans qu'elles soient exclusives.

5 Nous renvoyons les lecteurs aux monographies consacrées à Astérix par Nicolas Rouvière dans lesquelles ils trouveront des études particulières. Au XXI^e, six albums d'Astérix sont publiés. Il est clair qu'à l'inverse des autres titres présentés dans cet article, la simple mention Astérix suffit à faire vendre, ce qui n'est pas le cas des titres indépendants ou ne jouissant pas de la même renommée. À titre d'exemple, le tome 36 d'Astérix, *Le papyrus de César*, est tiré à 2 250 000 exemplaires (1 616 100 albums vendus) en 2015 contre 35 000 exemplaires du tome 4 d'*Alix Senator* édité la même année. Voir www.acbd.fr (consulté en février 2020).

1. PREMIER DEGRÉ D'UTILISATION : LES RÉFÉRENCES « QUI FONT ANTIQUES »

Lorsqu'un auteur souhaite convoquer l'Antiquité dans son œuvre, quelle qu'elle soit, il peut à la fois se référer à ses propres connaissances, à des images déjà présentes dans les consciences collectives ou à celles visibles en masse dans la culture populaire⁶. Il s'agit là d'un moyen simple, mais néanmoins efficace pour faire comprendre au lecteur qu'il sera question d'Antiquité, que ce soit dans un univers historique ou non, comme c'est le cas dans la science-fiction, le fantastique ou le monde contemporain.

C'est par exemple le cas de la bande dessinée francophone *Hercule* (2012) de Morvan et Looki, publié chez Soleil, qui réadapte les travaux du héros grec dans un univers de science-fiction. Pour ce faire, les deux auteurs utilisent des décors de vases grecs rappelant l'identité culturelle du demi-dieu sur la première planche. Plus loin, résultat de la folie d'Hercule, sa femme et son enfant sont enveloppés dans des bandelettes après leur mort et il leur place une monnaie dans la bouche. Il s'agit là d'un célèbre rite qui représente l'obole destinée au nocher Charon dans les Enfers. L'Hercule de Morvan et Looki est identifié comme Grec même s'il évolue dans un univers bien éloigné de celui d'Homère, de Diodore de Sicile ou du Pseudo-Apollodore.

Les *comics* contiennent de nombreuses références antiques, que ce soit à travers des personnages (Hercule, les Amazones, Shazam) ou des lieux (l'Olympe comme dans *Injustice*). On peut citer par exemple l'œuvre de G. Rucka et J.G. Jones qui ont mis en scène l'amazone la plus connue aujourd'hui, Wonder Woman. Ils ont nommé leur tome *Hiketeia* (2002) d'après le nom d'un rituel grec, une supplication, permettant à quiconque de se placer sous la protection d'une divinité⁷ et qui se trouve au centre de l'action. L'héroïne est ainsi opposée aux Érinyes veillant au respect du rite qui la lie à une jeune femme et Batman qui la recherche pour meurtre. Les personnages et le nom du tome sont déjà des marqueurs forts de l'influence grecque. Les auteurs la renforcent dès les premières pages, dans lesquelles Diana Prince est montrée dans un appartement décoré d'un buste d'Athéna casquée, lisant des ouvrages illustrés de vases grecs à figures rouges.

⁶ Aubert (2003).

⁷ Gould (1973) ; Gödde (2006).

Dans le manga aussi, l'utilisation de l'Antiquité est parfois appuyée afin de « faire antique » comme dans *Saint Seiya/Les chevaliers du Zodiaque* (1986–1990), notamment dans le tome 1, dans lequel Masami Kurumada présente une statue d'Athéna Parthénos, le colisée que la fondation Graad construit sur le modèle de celui de Rome ou encore l'Érechthéion, rappelant au lecteur que son manga a un lien fort avec l'Antiquité alors même qu'il se déroule dans le monde contemporain. Le recours à l'Antiquité dans *Saint Seiya* peut agir comme effet « d'ornement » ou d'exotisme⁸. Néanmoins, Kurumada, ayant décidé de mettre au centre de son récit la déesse Athéna, avait peut-être à l'esprit qu'elle pouvait être assimilée par le lecteur japonais à Amaterasu, déesse solaire nippone⁹.

On peut aussi mentionner un effet-miroir, lorsque les auteurs créent un univers, antique ou contemporain, où des œuvres modernes à sujets mythologiques sont utilisées pour évoquer l'Antiquité comme c'est le cas des séries *Les Prométhéens* (2015) ou *Cassio* (2007–2015). Dans la première, les dieux grecs sont intégrés à la société du XXI^e s. Le tableau *Pallas et le centaure* de Botticelli décore la demeure d'Apollon alors que *L'origine de la Voie Lactée* du Tintoret est accroché ironiquement au-dessus du lit conjugal de Zeus et Héra. La série *Cassio* se déroule en parallèle durant l'Antiquité et durant l'époque contemporaine. On peut notamment noter la présence d'une statue moderne de Persée, de Cellini ou Canova.

Ces quelques exemples, que l'on pourrait multiplier à loisir, illustrent comment les œuvres font référence pour le lecteur. À la suite des œuvres « qui font antiques », on retrouve celles qui justifient la période à laquelle se déroule la fiction : l'Antiquité.

⁸ Peer (2018) 58 ; Castello, Scilabra (2015). Il est également fait mention de la volonté des auteurs japonais de créer un univers « exotique » pour les lecteurs. Mais il nous semble que cette utilisation n'est dès lors valable que pour le lecteur japonais mais pas européen. Ce dernier trouvera d'autres éléments « exotiques » dans le récit identifiable à la culture asiatique, comme par exemple tous les éléments entourant l'histoire de Shiryu, chevalier du dragon. Voir aussi Vincent (2009).

⁹ En effet, les deux déesses possèdent des éléments mythologiques communs : Amaterasu, déesse du soleil dans le shintoïsme, est née de l'œil gauche de son père Izanagi ; Athéna, quant à elle, est née de la tête de son père Zeus. Elles sont vierges mais deviennent mère ; elles sont aussi des déesses protectrices : Athéna de la ville Athènes et Amaterasu du Japon en tant que déesse ancestrale des empereurs. Voir Matsumura (1998).

2. DEUXIÈME DEGRÉ D'UTILISATION : LES ŒUVRES COMME DÉCORS JUSTIFIANT UNE TEMPORALITÉ

Les œuvres utilisées dans ce contexte sont là pour confirmer que l'action se passe bien à l'époque idoine et intègrent parfaitement le lecteur à une chronologie donnée. Il s'agit là, sans doute, de la raison la plus évidente de son utilisation. Elle agit de la même façon qu'au cinéma et à la télévision. Le film *Gladiator* justifie par exemple son nom et place le spectateur au cœur de la Rome antique grâce au Colisée qui n'a de cesse d'être montré d'un plan à l'autre. À lui seul, ce monument est l'emblème d'un lieu et d'une temporalité. C'est dans cette perspective que nous nous plaçons.

Dans la bande dessinée francophone, ce phénomène est surtout représenté par des sculptures jouant le rôle de marqueur temporel. Celles-ci sont en grande majorité « sorties » de musées ou sites européens. *Murena* (1997) de Dufaux et Delaby, par exemple, fait appel dans le tome 2¹⁰ au faune dansant découvert à Pompéi dans la maison éponyme et exposé au musée archéologique national de Naples ou à l'Apollon du Belvédère présenté au Vatican. Dans le tome 1 de *La Guerre des Gaules* (2012–2013) signé Tarek et V. Pompetti (image 1), les auteurs



Image 1 *Guerre des Gaules*, tome 1 © Tarek – Pompetti & Tartamudo, 2013.

ont recours à l'illustration de la culture « gauloise » par des objets emblématiques de Tintignac : le carnyx et le casque à tête de cygne (image 2). Dans *Cassio*, on note dans le tome 2 la présence de la statue d'Antonin le Pieux exposée à Nîmes ou, dans le tome 3, de la Vénus Callipyge du musée archéologique de Naples.

¹⁰ *Murena*, tome 2, *De sable et de sang*, planche 6.



Image 2 Carnyx et casque gaulois, III^e s. av. n.-è., Tintignac. Photographie : J.-F. Peiré pour le Musée Saint-Raymond.

Les exemples sont bien moindres dans l'univers du *comics* car peu de titres populaires se déroulent dans l'Antiquité. On peut citer tout de même *300* de Franck Miller, la série *Hercule* de Steve Moore ou encore *Age of Bronze* d'Eric Shanower, qui fera l'objet de la dernière partie. Les références que l'on peut y retrouver servent plutôt à des effets inter-médiatiques ou de rappel à la culture populaire que nous verrons ci-après. Dans ces trois exemples, peu d'œuvres d'art impliquent une mise en scène du récit antique, ou alors elles sont présentées à la marge. Il est donc intéressant de relever l'absence d'œuvre d'art antique dans ce type de publication, ce qui est probablement lié à la production même du genre : il semble que le genre historique, *a fortiori* antique, ne soit qu'un thème de niche pour les auteurs et éditeurs historiques aux États-Unis¹¹ ; on pourrait expliquer ce choix comme étant une volonté de ne pas perdre le lecteur dans des détails qu'ils ne saisisaient peut-être pas en première intention.

À l'inverse, le manga à sujet antique est riche de références précises. Les titres les plus vendus sont ceux de Mari Yamazaki, *Thermae Romae* (2012–2013) et *Pline*

¹¹ Pour les références antiques dans le *comics*, cf. Gallego (2015) ; Scapin (2019).

(2017). Dans le premier, qui se déroule au II^e s. de notre ère, à l'époque d'Hadrien, de nombreux éléments en lien avec cet empereur sont représentés : des statues d'Antinoüs en train d'être sculptées dans un atelier (image 3) ou le décor majestueux du Canope de la Villa de Tivoli, renseignent sur la temporalité de l'histoire, tout comme la présence d'éléments de la vie quotidienne tels que le *tintinnabulum* (image 4).

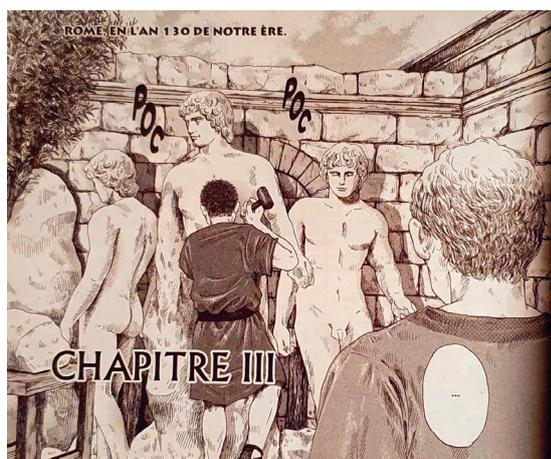


Image 3 ©2009, 2010 Mari Yamazaki, All rights reserved. First published in Japan in 2009 by ENTERBRAIN, INC., Tokyo. French translation rights arranged with ENTERBRAIN, INC through Tuttle-Mori Agency, Inc., Tokyo.



Image 4 ©2009, 2010 Mari Yamazaki, All rights reserved. First published in Japan in 2009 by ENTERBRAIN, INC., Tokyo. French translation rights arranged with ENTERBRAIN, INC through Tuttle-Mori Agency, Inc., Tokyo.

Les couvertures de la série font aussi appel à des sculptures fameuses pour mieux les détourner ; ainsi on retrouve la Vénus de Milo avec un sèche-cheveux, le Laocoon se lavant les cheveux, ou la statue d'Hadrien avec un breuvage japonais dans la main droite. Ces images permettent d'illustrer le propos fondamental de Mari Yamazaki, c'est-à-dire l'interculturalité entre le Japon moderne et l'Antiquité romaine. Dans le deuxième titre de cette auteure, *Pline*, on peut mentionner deux éléments assez intéressants : le trésor de Boscoréale, découvert dans les environs du Vésuve, et la figurine de Ptolémaïs conservée au Louvre, œuvre peut-être moins fameuse que les précédentes mais tout aussi fascinante de part

la dimension magique qui lui a été accordée dans l'Antiquité¹². Dans le manga *Virtus* (2012–2013) Gibbon et Hideo Shinanogawa présentent eux aussi un voyage dans le temps, d'un Japonais vers la période romaine, au temps de Commode. Parmi les liens qu'ont créés les auteurs entre les deux cultures, c'est celui de la philosophie du corps et de l'esprit qu'ils choisissent de mettre en avant, via l'illustration des lutteurs des Offices et d'un buste de Platon¹³. Enfin, dans *Eurêka* (2014) créé par Hitoshi Iwaaki, on remarque peu d'objets issus de musées mais on relève la présence de casques apulo-corinthiens dans l'équipement des soldats de l'armée romaine, similaires à ceux découverts dans les tombes de Lucanie et Apulie¹⁴.

Ces quelques exemples ne sont que les représentants des autres titres que nous ne pouvons mentionner *in extenso*. Dès lors, la présence de statues, de vases et de chefs-d'œuvre de l'Art Antique « connus » font écho aux connaissances des lecteurs : avec un carnyx et un sanglier, les auteurs situent leur récit chez les Gaulois, avec des statues de dieux en marbre, le contexte est grec ou romain ... Les auteurs immergent le lecteur dans une Rome, une Gaule ou tout simplement une Antiquité crédible.

Si, bien entendu, ces éléments font partie de l'histoire en tant que décor ou objets utilisés par les personnages, il en est d'autres qui dépassent clairement cette mise en situation. En effet, dans de nombreux cas, ces œuvres deviennent des « citations » et participent pleinement à la construction fictionnelle et narrative.

¹² Voir Perrin (2015).

¹³ *Virtus*, tome 3.

¹⁴ Voir par exemple Bottini (1990).

3. TROISIÈME DEGRÉ DE LECTURE : LES ŒUVRES COMME « CITATIONS ». EFFETS NARRATIFS ET RECONSTRUCTIONS FICTIONNELLES

3.1 Créer une passerelle entre la fiction et la volonté créatrice de l'artiste pour servir son discours

Dans de nombreux cas, les auteurs décident d'utiliser des personnages historiques, alors que le récit qu'ils mettent en case est une pure fiction. Ce faisant, ils créent une passerelle solide entre la fiction, leur volonté créatrice et la réalité historique, afin de servir leur discours.

Imperator (2012) de Valérie Mangin et Fafner, se déroule dans un futur de science-fiction, dans lequel la Terre est abandonnée et un personnage, le Duce, chef du Parti de la Renaissance Fasciste (PRF), souhaite récupérer des symboles forts pour asseoir son idéologie. Deux jeunes gens, Gus et Julia, se battent pour contrecarrer les plans du Duce, Julia voyant en son frère le futur empereur galactique. Les œuvres présentes dans cet unique tome, puisque la série a été arrêtée, marquent une volonté claire d'imbriquer Antiquité et fiction : la louve romaine, par exemple, apparaît au côté de Gus, vu comme le futur empereur et renvoie à l'importance de ce symbole chez Mussolini, avec la transformation de l'éducation des petits Italiens appelés « Fils de la Louve » jusqu'à leur 8 ans¹⁵, ou plus généralement auprès de la population¹⁶ (image 5). Un autre symbole fort apparaît dans *Imperator* : l'Auguste Prima Porta, décorant un jardin dans lequel se promène le Duce. Cette statue cuirassée est sans doute la représentation la plus célèbre de cet empereur et marque fortement le caractère impérial du personnage. Elle fait écho, dans l'œuvre de Mangin et Fafner, à un futur probable pour le lecteur du PRF. D'autres indices sont disséminés dans le tome pour caractériser le Duce, comme la présence du tableau de David, *Bonaparte franchissant le Grand-Saint-Bernard*, peint au tout début du XIX^e s., illustrant la seconde campagne d'Italie de l'empereur français. Ce tableau n'a pas été choisi au hasard et relève de l'appareil critique que Valérie Mangin utilise pour mettre en résonance une histoire que nous connaissons et sa propre antiquité galactique (image 6).

Dans le tome 1 du *Troisième fils de Rome* (2018) de Laurent Moënard et Stefano Martino, l'intrigue prend place au moment de la deuxième guerre punique (218–

15 Mauri (2017) 4.

16 Bechelloni (2003) ; Foro (2003).



Image 5 *Imperator*, tome 1, de V. Mangin et Fafner © Éditions SOLEIL, 2012.

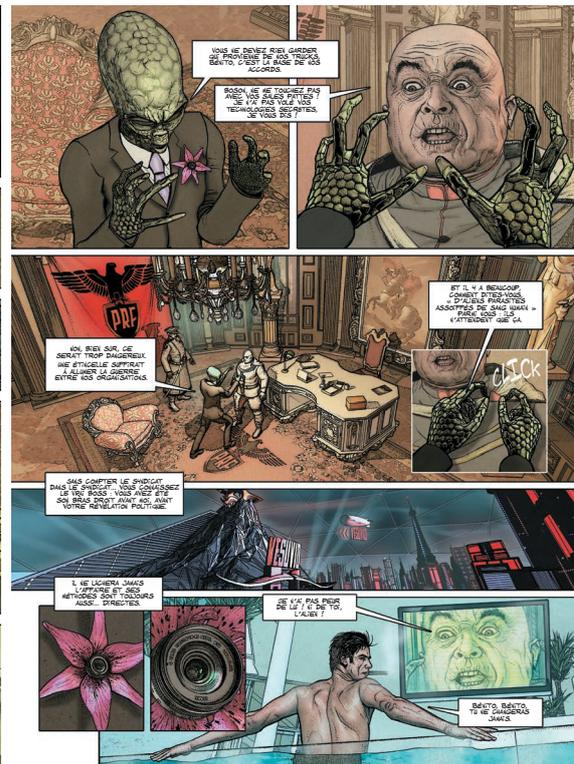


Image 6 *Imperator*, tome 1, de V. Mangin et Fafner © Éditions SOLEIL, 2012.

202 av. n.-è.), dont les principaux protagonistes sont Scipion l'Africain et Hannibal Barca. Cette série en 5 tomes raconte comment la secte fictive du Troisième fils de Rome, frère caché (et inventé) de Romulus et Rémus souhaite détruire la ville. Si le premier tome expédie rapidement l'histoire principale, les auteurs ont eu à cœur de rendre Scipion et Hannibal les plus proches de la réalité possible. En effet, il semble qu'ils aient trouvé important de figurer les deux personnages sous les traits des bustes connus du musée archéologique de Naples. Celui de Scipion a été découvert dans la Villa des Papyri à Herculaneum, (images 7 et 9) ; celui d'Hannibal a été découvert à Capoue (images 8 et 10). À priori, cette citation n'est pas immédiatement identifiable par le lecteur, mais elle le devient s'il décide de faire des recherches sur ces deux personnes puisque ces deux bustes illustrent les articles de la plus célèbre encyclopédie en ligne.

Dans la fiction de Clarke, *Dilemma* (2016) l'auteur utilise des références moins connues du grand public mais tout aussi importantes pour servir son propos. Les interchapitres sont illustrés d'un personnage et d'un élément d'architecture

Les chefs d'œuvre de l'Art antique



Image 7 Originellement publié en langue française sous le titre suivant : *Le Troisième fils de Rome*, tome 1, de L. Moenard et S. Martino © Éditions SOLEIL, 2018.



Image 8 Originellement publié en langue française sous le titre suivant : *Le Troisième fils de Rome*, tome 1, de L. Moenard et S. Martino © Éditions SOLEIL, 2018.

grecque associé à un composant nazi. Le premier interchapitre présente ainsi l'Érechthéion, dont les fameuses caryatides sont remplacées par des atlantes d'un autre style : des soldats SS. Le deuxième quant à lui, présente la statue d'un orateur grec, l'un des philosophes de l'histoire de Clarke, à côté d'une ruine composée de deux colonnes et dont l'entablement est décoré d'une croix gammée. Cette construction n'est pas sans rappeler les photographies de soldats allemands hissant le drapeau nazi ou prenant la pose devant le Parthénon en 1941. Ces images illustrent parfaitement le scénario de Clarke : des philosophes grecs de l'Antiquité créent de toute pièce une expérience dans laquelle ils tentent de prédéterminer le futur de l'Humanité, qui doit notamment mener à la Seconde

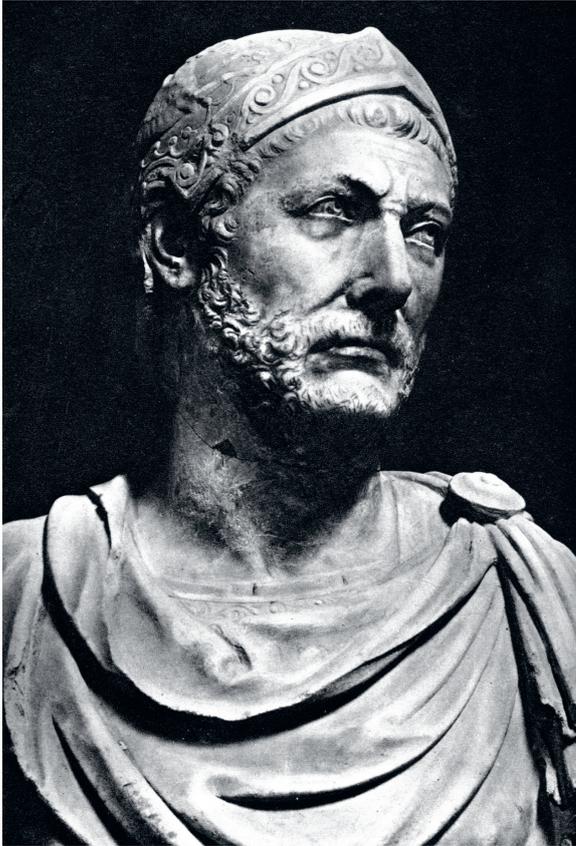


Image 9 Buste d'Hannibal Barca, époque romaine Musée archéologique national, Naples. Photographie : Domaine public. Publié dans « Römische Geschichte gekürzte Ausgabe » (1932).



Image 10 Buste de Scipion, I^{er} s. av. n.-è., Musée archéologique national, Naples. Photographie : Wikimedia Commons, Miquel Hermoso Cuesto, CC BY_SA.

Guerre mondiale. En plus de jouer avec ses personnages, Clarke se joue des lecteurs puisqu'il prédestine aussi la fin de l'histoire que lira le lecteur, en fonction du tome qu'il achètera : dans une version, la fin sera positive pour les personnages et négative pour l'Humanité, et inversement dans l'autre¹⁷. Ainsi, on voit parfaitement la force narrative qu'apporte la dualité images nazies/éléments an-

¹⁷ *Dilemma* est une bande dessinée publiée en un seul tome mais imprimée en deux versions dont seule la fin diffère.

tiques, maintes fois commentée, afin de rendre compte de l'intérêt d'Hitler pour la Grèce antique et son utilisation pour sa propagande¹⁸.

Le manga s'approprié autant que la bande dessinée francophone les œuvres d'art antique, notamment dans le récit de Mari Yamazaki, *Thermae Romae*. La mangaka a fait ses études en Italie et a visité de nombreux musées¹⁹. Les œuvres auxquelles elle fait appel apparaissent dans son récit, mais pas sous leur forme archéologique. En effet, Mari Yamazaki les reproduit sous les traits des personnages de son récit. Dans le tome 2, Lucius Modestus est ainsi représenté comme la statue dite « du vieux pêcheur » ou du « Sénèque mourant » dont un exemple est conservé au musée Saint-Raymond de Toulouse, provenant de la villa Chiragan à Martres-Tolosane (images 11 à 13). Dans le même tome, ce même Lucius prend la pose du galate mourant, exposé aux musées du Capitole à Rome (images 14 et 15). Ces deux exemples sont très forts et marquent une véritable volonté de l'artiste : elle permet d'ancrer fortement la fiction dans une Antiquité matérielle. Si, comme l'auteur, les lecteurs ont visité les musées romains, ils reconnaîtront les images subliminales dissimulées en pleine lumière dans *Thermae Romae* et se prendront à chercher le moindre détail laissé par Mari Yamazaki, à la manière d'un jeu de piste.

Prenons un dernier exemple dans le manga avec *Saint Seiya/Les Chevaliers du Zodiaque*²⁰. De nombreuses œuvres d'art, antiques ou non, sont dessinées dans les tomes de la série. Néanmoins, elles ne jouent pas le rôle de décor pour une scène ou ne sont pas réinterprétées comme le fait Masami Kurumada. Dans le tome 12, c'est la Niké/Victoire de Samothrace qui accompagne Saori Kido, la réincarnation de la déesse Athéna dans l'histoire. Grâce à cette case²¹, on apprend que la statue de Niké serait en fait le sceptre d'or d'Athéna, transformé en sculpture pour ne pas attirer l'attention. Dans le tome 8, c'est l'éphèbe d'Anticythère qui est dessiné sur une page entière²². Il est accompagné de quatre bulles inscrites. L'intérêt de cette page porte ici sur le fait qu'elle ne contribue pas à faire avancer véritablement l'histoire mais à expliquer au lecteur une mécanique sup-

18 Chapoutot (2012).

19 Les publications françaises de *Thermae Romae* sont augmentées de photos et de notes de l'auteur entre chaque chapitre.

20 *Les Chevaliers du Zodiaque*, Kana, 1997–2000.

21 *Les Chevaliers du Zodiaque*, Kana, 1997, tome 12.

22 *Les Chevaliers du Zodiaque*, Kana, 1998, tome 8.

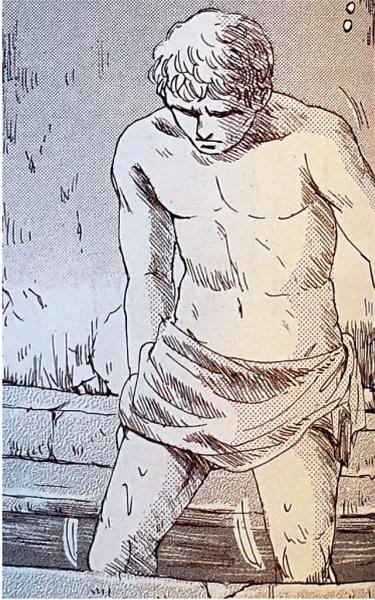


Image 11 ©2009,2010 Mari Yamazaki, All rights reserved. First published in Japan in 2009 by ENTERBRAIN, INC., Tokyo. French translation rights arranged with ENTERBRAIN, INC through Tuttle-Mori Agency, Inc., Tokyo.



Image 12 Vieux pêcheur dit « Sénèque mourant, IIe s., Musée du Louvre. Photographie : Wikimedia Commons, Vassil CC BY_SA.



Image 13 Vieux pêcheur dit « Sénèque mourant », IIIe-IVe s., Musée Saint-Raymond. Photographie : Wikimedia Commons, Daniel Martin, CC BY_SA.

plémentaire des pouvoirs des chevaliers. La statue en bronze trouvée dans la mer Égée est une œuvre incontournable du « second classicisme » grec, que les manuels d'art antique ne cessent de reproduire²³. La technique de fonte, le style du sculpteur et sa hauteur importante ont dû jouer un rôle majeur dans le choix de Masami Kurumada de la dessiner pour introduire le pouvoir du « septième sens » dans *Saint Seiya*. Il est clair que les valeurs culturelles grecques portées par ce bronze résonnent dans celles du « septième sens ». Dans le récit de Kurumada,

²³ Voir par exemple Boardman (1995) ou Rolley (1999). Sur la question de l'étude de l'Antiquité au Japon, Durt (1963) et Kobayashi (1992).



Image 14 ©2009,2010 Mari Yamazaki, All rights reserved. First published in Japan in 2009 by ENTERBRAIN, INC., Tokyo. French translation rights arranged with ENTERBRAIN, INC through Tuttle-Mori Agency, Inc., Tokyo.



Image 15 Galate mourant, 230 av. n.-è., Musée du Capitole, Rome. Photographie : Wikimedia Commons, antmoose, CC BY_SA.

en plus des cinq sens, les chevaliers doivent éveiller leur sixième sens, « l'instinct des personnes extralucides ». Mais le récit nous rapporte un « septième sens » que les humains possédaient lorsqu'ils vivaient parmi les dieux : la capacité à déployer une énergie infinie appelée « Cosmos ». Cette association traduit une forme d'appropriation platonicienne, philosophique, de la Grèce antique au Japon, comme le démontre parfaitement Michael Luken²⁴. L'œuvre de Masami Kurumada est riche de ce genre de mélange qui n'échappe pas aux lecteurs nippons²⁵ mais surprend les Occidentaux : Le recours à ces œuvres justifie ce nouveau mythe, étranger au récit de *Saint Seiya*, ou au contraire met du réel dans la fiction.

3.2 Créer une intermédialité populaire

Au-delà de l'intention de citation dans la création narrative, les auteurs cherchent aussi à créer des passerelles avec d'autres images de la culture savante ou populaire : on peut retrouver par exemple des références cinématographiques dans un *comics* ou des clin d'œil entre productions dessinés (sur papier ou à l'écran)²⁶.

Le premier exemple que l'on peut présenter est celui de la page 10 du Tome 2 de *Cassio* qui illustre une vue de la ville d'Antioche, à la manière des aquarelles de Jean-Claude Golvin²⁷. Il s'agit là à la fois de rendre la ville réelle mais aussi de citer très certainement l'œuvre du chercheur aquarelliste. Ce type de représentation est encore peu repris en bande dessinée, mais constitue un élément fort intéressant pour les visuels des villes antiques, notamment dans les jeux vidéos, puisque pour le titre *Assassin's Creed Origins*, l'entreprise Ubisoft a demandé à Jean-Claude Golvin des aquarelles de villes et paysages de l'Égypte antique du I^{er} s. av. n.-è., afin de les intégrer (avec des adaptations graphiques) dans le jeu vidéo²⁸.

24 Luken (2019).

25 Piatti-Farnell (2013) 1150 ; de Souza Dutra (2014) 48–50 par exemple.

26 Sur les questions des mangas adaptés à l'écran, voir Scilabra (2015). Sur les premières apparitions de l'Antiquité classique dans les mangas, voir Amato (2006) et Scilabra (2018).

27 Golvin (2015).

28 Golvin (2019).

C'est surtout dans le *comics* que l'on retrouve le plus d'intermédialité populaire. Dans l'*Athena* (2014) de Murray, Renaud et Neves, au chapitre 4, les auteurs résument le renversement de situation important de la guerre de Troie, à savoir l'entrée du cheval de bois dans Troie. Le cheval dessiné n'est pas sans rappeler celui du film de Wolfgang Petersen, *Troie*, réalisé en 2004.

Chez Marvel, les citations sont elles aussi nombreuses, comme dans le titre *Hercule, l'Assaut du Nouvel Olympe* (2018), dont de nombreuses cases représentent le héros grec sous les traits de Steve Reeves et des situations des films dans lesquels cet acteur incarne Hercule²⁹ : il arrache les chaînes qui le restreignent et se bat avec, rappelant par la même occasion la technique de combat de Kratos dans le jeu vidéo *God of War*. Cette image revient aussi dans le *comics* *Hercule et les Guerres Thraces* (2010), de Steve Moore et Admira Wijaya, et son adaptation cinématographique, *Hercule*, par Brett Ratner en 2014, dans laquelle le héros est joué par Dwayne « The Rock » Johnson.

Nous pouvons citer un dernier exemple de reprise chez Marvel avec l'histoire *Wolverine et Hercule : mythes, monstres et mutants* (2011) de Franck Thieri et Juan Santacruz. Alors que les deux héros affrontent une horde de monstres sortis de la mythologie grecque, ils doivent faire face à Eurysthée qui, en fin d'histoire, donne l'ordre de « libérer le kraken », comme dans le film *Clash of the Titans* de 1981 et son remake de 2010³⁰.

Ces trois degrés de lecture, que nous avons essayé d'illustrer au mieux, font parfois l'objet d'une fusion, peuvent être regroupés par des auteurs talentueux, au croisement de l'intermédialité antique et contemporaine. Les œuvres dessinées ainsi créées peuvent être considérées comme des chefs-d'œuvre de construction fictionnelle au service de la narration. C'est le cas d'*Age of bronze* d'Eric Shanower.

29 Steve Reeves a joué Hercule dans deux films de Pietro Francisci, *Les Travaux d'Hercule* en 1958 et *Hercule et la reine de Lydie* en 1959.

30 *Le Choc des Titans* par Louis Leterrier, 2010, Warner Bros, Legendary Pictures, Thunder Road Pictures et The Zanuck Company.

4. DEGRÉ FINAL DE LECTURE : INTERMÉDIALITÉ ANTIQUE ET CONTEMPORAINE. L'EXEMPLE D'AGE OF BRONZE D'ERIC SHANOWER

L'œuvre *Age of Bronze*, publiée en 4 tomes chez Akileos en France³¹, est un travail monumental débuté en 1998 par l'Américain Eric Shanower qui tente de retranscrire en *comics*, l'intégralité du mythe de la guerre de Troie. La volonté qui l'anime est celle de rassembler le plus de sources possible afin de créer sa propre version du mythe. Pour cela, il utilise tous les textes disponibles sur le sujet, depuis la source antique jusqu'aux fictions du XX^e s. : Homère, bien entendu, mais aussi le poète du III^e s. avant notre ère Théocrite ou encore un philosophe athénien du V^e s. de notre ère, Proclo³². Il fait également appel à l'opéra de John O'Keeffe, dramaturge irlandais, *The Siege of Troy* (1795); aux poésies anglaises de Geoffrey Chaucer, *Song of Antigone* et *Troilus et Criseyde* (XVI^e s.), de William Wordsworth, *Laodamia* (1814), de Walter Savage Landor, *Iphigeneia* (1868) ou de Laurence Binyon, *Penthesilea* (1905); au théâtre de William Shakespeare, *L'histoire de Troilus et Cressida* (1602) ou encore à la publication américaine de Barbara Tuchman, *La Marche de la folie : de Troie au Vietnam* (1984). En 2006, Eric Shanower visite la Turquie pour mettre ses pas dans ceux d'Heinrich Schliemann, connu pour la découverte supposée de la Troie homérique³³. Il s'imprègne des paysages, de l'atmosphère turque et de l'archéologie locale.

Son projet n'est pas de restituer le texte d'Homère en bande dessinée, mais de proposer sa version du mythe de la Guerre de Troie, tout en faisant abstraction de la partie divine. Il montre ainsi une histoire entre hommes et femmes, entre fiction et réalités archéologiques. Ce faisant, il recrée un mythe³⁴. Pour ce faire, il utilise tous les degrés de lecture que nous avons présentés ci-avant. Tout d'abord, il use de références qui « font antique », justifiant la temporalité de son récit. Celles-ci passent essentiellement par les décors et l'architecture, même si on repère des éléments réalistes du monde hittite, oriental et grec, avec Mycènes. L'auteur utilise aussi des objets archéologiques connus, exposés au musée ar-

31 En 2020, le récit n'est pas terminé et aucun autre tome supplémentaire n'est annoncé.

32 Conrad (2014).

33 Pour se faire une idée de la découverte, de l'utilisation politique et culturelle de la ville de Troie, voir Bouvier (2010).

34 Sur la question de la réécriture d'un mythe en bande dessinée, voir l'exemple du *dernier troyen* de Valérie Mangin et Thierry Démarez, Scapin, Soler (2015).



Image 16 Copyright © 2004 Eric Shanower. All rights reserved. Used with permission.



Image 17 Dague mycénienne, XV^e-XIV^e s. av. n.-è., Musée archéologique nationale, Athènes. Photographie, Wikimedia Commons, Jebulon, CC BY_SA.

chéologique d'Athènes : dague mycénienne, statuettes minoennes et cycladiques (images 16 et 17).

Les œuvres servent aussi de « citations », pour accentuer les effets narratifs et de reconstructions fictionnelles. C'est peut-être ce point qui est le plus important. Il démontre toute la somme de connaissances d'Eric Shanower dans la fabrication de son propre mythe. Pour donner corps au personnage d'Agamemnon, il reprend les traits du masque mortuaire éponyme (images 18 et 19³⁵).

35 Masque funéraire trouvé à Mycènes par Heinrich Schliemann. Conservé au Musée national archéologique d'Athènes. N° inv : NM 624.

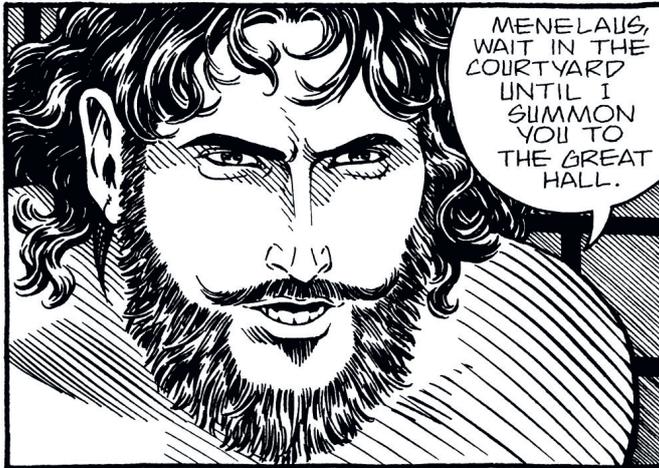


Image 18 Copyright © 2000 Eric Shanower. All rights reserved. Used with permission.



Image 19 Masque mortuaire, 1550–1500 av. n.-è., Musée archéologique national, Athènes. Photographie : Mathieu Scapin.

Les différents personnages, masculins et féminins, s'inspirent – voire copient – ceux des fresques et de la céramique de l'art minoen et mycénien (images 20 et 21³⁶).

Les guerriers et leurs armures sont en partie à l'image de ceux représentés sur le Vase dit « aux guerriers », découvert à Mycènes (images 22 et 23).

Une scène figurant Achille soignant Patrocle est particulièrement intéressante puisqu'elle est la reprise du tondo d'une coupe peinte par Sôsius, céramiste grec de la fin du VI^e s. – début du V^e s. avant notre ère (images 24 et 25).

Notons qu'Achille porte une coiffe que l'on peut identifier au casque mycénien réalisé en défense de sanglier et exposé au musée archéologique national d'Athènes³⁷ (image 26). Ce type de casque fait écho à un passage de l'Iliade où il est décrit, au chant X :

Mérion, lui, donna à Ulysse un arc, un carquois et une épée. Sur sa tête il mit un casque de cuir ; à l'intérieur, mainte courroie était fortement tendue ; à l'extérieur,

³⁶ Kovacs (2015) 36.

³⁷ Sur la question de ce type de casque, cf. Xenaki-Sakellariou (1953).

Les chefs d'œuvre de l'Art antique

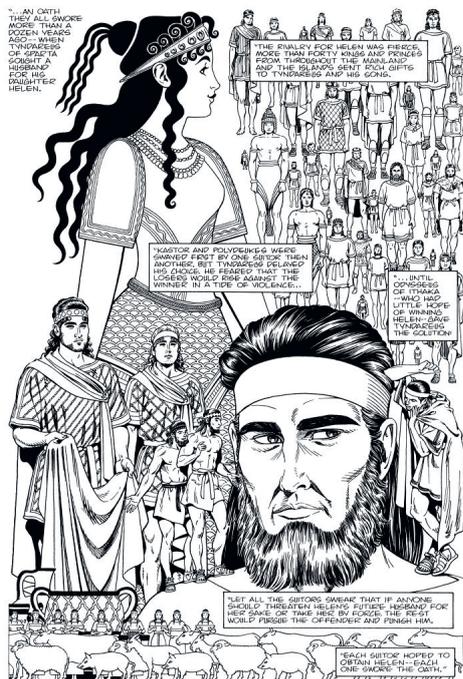


Image 20 Image 20 : Copyright © 2000 Eric Shanower. All rights reserved. Used with permission.



Image 21 Image 21 : Fresque de Tirynthe, XIII^e s. av. n.-è., Musée archéologique national, Athènes. Photographie : Wikimedia Commons, Carole Raddato, CC BY_SA.



Image 22 Copyright © 2001 Eric Shanower. All rights reserved. Used with permission.



Image 23 Vase dit « aux guerriers », XII^e s. av. n.-è., Musée archéologique national, Athènes. Photographie : Mathieu Scapin.



Image 24 Copyright © 2001 Eric Shanower. All rights reserved. Used with permission.

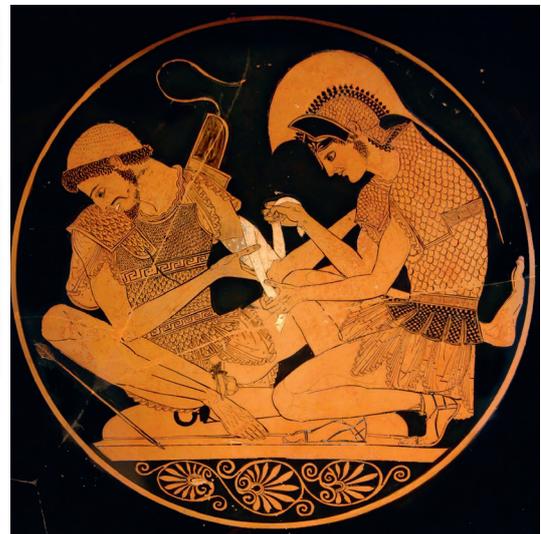


Image 25 Coupe grecque de Sôsius, VI^e s. av. n.-è., Antikensammlung, Berlin. Photographie : Wikimedia Commons, Saint-Pol, CC BY_SA.



Image 26 Casque mycénien, XVe s. av. n.-è., Musée archéologique national, Athènes. Photographie : Mathieu Scapin.

de blanches défenses de sangliers aux défenses brillantes se dressaient en grand nombre, çà-et-là, habilement rangées ; le milieu était garni de feutre³⁸.

Enfin, une case illustre un personnage implorant les dieux à l'image des statuettes d'orantes ou des déesses aux serpents des périodes indiquées précédemment (images 27 et 28).

L'exemple d'Eric Shanower montre clairement comment la bande dessinée réinvestit archéologie et Antiquité, fiction, et création artistique. *Age of Bronze* demeure en cela un des meilleurs exemples, avec, sans doute, *Le Dernier troyen* de Valérie Mangin et Thierry Démarez.

³⁸ Homère, *Iliade*, X, 260. Traduction française d'Eugène Lasserre, Lasserre (1955).



Image 27 Copyright © 2005 Eric Shanower. All rights reserved. Used with permission.



Image 28 Figurine de déesse aux serpents, XVII^e s. av. n.-è., Musée archéologie d'Héraklion. Photographie : Wikimedia Commons, Jebulon, CC BY_SA.

5. POUR CONCLURE

Le lien entre chefs-d'œuvre et bande dessinée est donc pluriel. Il sert l'auteur, l'intrigue ou l'acte narratif même de l'auteur. Très longtemps laissée de côté, la bande dessinée est maintenant acceptée (pas assez ?) comme outil d'analyse de notre société. C'est pourquoi elle entre de plus en plus dans les musées, à tel point que le Louvre a décidé d'y consacrer une exposition et de lancer une collection de bandes dessinées à partir des œuvres du musée³⁹.

³⁹ Des bandes dessinées sont publiées depuis 2005. Il s'agit de coéditions entre le Louvre et Futuropolis ou Fluide Glacial. Des grands noms de la bande dessinée en sont auteurs, comme Nicolas de Crécy, Enki Bilal ou Jirô Taniguchi.

En 2019, la Petite Galerie a accueilli « L'archéologie en Bulle », faisant dialoguer archéologie et bd, présentant planches originales et objets archéologiques⁴⁰. Considéré comme le musée conservant le plus de chefs-d'œuvre de l'histoire de l'art occidental, et compte tenu de l'appareil créatif qu'il peut susciter, il n'est pas étonnant que le Louvre, sous l'impulsion de son ancien directeur Henri Loyrette (2001–2013) et de Fabrice Douar, se lance dans l'aventure de la co-édition en bande dessinée. Il ne s'agit pas uniquement d'une ouverture à la création, mais aussi, pour le musée, de s'inscrire dans un objet culturel particulièrement dynamique en terme commercial⁴¹. L'exemple le plus éloquent est *Période Glaciaire* de Nicolas de Crécy, première bande dessinée publiée en 2005, vendu à 70 000 exemplaires⁴². On y retrouve de très nombreux chefs-d'œuvre du Louvre : le faune endormi de Bouchardon reprenant le faune Barberini du Munich, l'enfant à l'oie, un protomé de griffon en bronze, l'Hermès à la sandale, l'écorcheur rustique, le foie en bronze de Plaisance, une idole cloche ou encore le supplice de Marsyas.

Cette approche se développe. Elle est le gage d'un entretien constant entre les professionnels de l'Antiquité et ceux de la bande dessinée. Loin d'être réservée à cette seule période historique, elle a le mérite de questionner notre rapport aux arts, quels qu'ils soient, et à la culture que nous consommons, dans ce début du premier quart du XXI^e s.

Bandes dessinées citées :
Franco-Belge

- *Hercule*, J.-D. Morvan et Looki, Soleil Productions, 2012–en cours
- *Les Prométhéens*, Henscher, E. Herzet, R. Sandoval, D. Garcia Cruz, J. Tarragona, S. Bosch, Le Lombard, 2015–en cours
- *Cassio*, S. Desberg et H. Reculé, Le Lombard, 2007–2015
- *Imperator*, V. Mangin et Fafner, Quadrants, 2012
- *Murena*, J. Dufau, P. Delaby, Théo, Dargaud, 1997–en cours

⁴⁰ *L'Archéologie en bulles*, exposition du musée du Louvre, Petite Galerie, 26/09/2018–01/07/2019.

⁴¹ Voir les rapports annuels de l'association ACBD. <https://www.acbd.fr>, consulté le 14/02/2020.

⁴² https://www.lepoint.fr/pop-culture/bandes-dessinees/le-manga-nouvel-ambassadeur-du-louvre-12-03-2018-2201704_2922.php, consulté le 14/02/2020.

- *La Guerre des Gaules*, Tarek et V. Pompetti, Tartamudo, 2012/2013
- *Le Troisième Fils de Rome*, Soleil Productions, tome 1, L. Moënard et S. Martino, 2018–2019
- *Dilemma*, Clarke, Le Lombard, 2016
- *Période glaciaire*, N. De Crécy, Futuropolis, 2005

Comics américains

- *Wonder Woman, Hiketeia*, G. Rucka et J. G. Jones, Semic, 2002
- *Athena*, D. Murray, P. Renaud et F. Neves, Dynamite, 2014
- *Age of Bronze*, E. Shanower, Akileos, 2004 – en cours
- *Hercule et les Guerres Thraces*, S. Moore et A. Wiyaya, Milady Graphics, 2010
- *L'Assault du Nouvel Olympe*, G. Park, Panini Comics, 2018
- *Hercule et Wolverine, Mythes, monstres et mutants*, F. Thieri et J. Santacruz, Panini Comics, 2011

Mangas

- *Saint Seiya/Les Chevaliers du Zodiaque*, Masami Kurumada, Kana, 1986–1990
- *Thermae Romae*, M. Yamazaki, Casterman, 2012–2013
- *Pline*, M. Yamazaki et T. Miki, Casterman, 2017–en cours
- *Virtus*, Gibbon et H. Shinanogawa, Ki-oon, 2012–2013
- *Eurêka*, H. Iwaaki, Komikku, 2014

BIBLIOGRAPHIE

- Amato (2006). – Eugenio Amato, Da Omero a Miyazaki. La mitologia classica Negli « anime » (e nei « manga ») giapponesi : spunti per una futura ricerca, *Anabase*, 4 (2006) 275–280.
- Aubert (2003). – Natacha Aubert, Usage et réception du thème de l'Antiquité dans le cinéma, *Cinéma et Cie, Internation Film Studies Journal*, 3 (2003) 117–119.
- Bechelloni (2003). – Laura Malvano Bechelloni, Le mythe de la romanité et la politique de l'image dans l'Italie fasciste, *Vingtième Siècle. Revue d'histoire*, 78-2 (2003) 111–120.

- Boardman (1995). – *Greek sculpture : the late classical periode and sculpture in colonies and overseas : a handbook*, (New York, N.Y. : Thames and Hudson, 1995).
- Bottini (1990). – Angelo Bottini, Gli elmi apulo-corinzi. Proposta di classificazione, *AnnAStorAnt 12 (= AION)* (1990), 23–37.
- Bouissou (2000). – Jean-Marie Bouissou, Du passé faisons table rase ? Akira ou la révolution du self service, *Critique internationale 7* (2000) 143–156.
- Bouissou (2013). – Jean-Marie Bouissou, Pourquoi aimons-nous le manga ? Une approche économique du nouveau soft power japonais, *Cités 6, n°27*, (2013) 71–84.
- Bouvier (2010). – David Bouvier, Lieux et non-lieux de Troie, *Études de Lettre 1-2* (2010) 8–38.
- Castello, Scilabra (2015). – Maria G. Castello and Carla Scilabra, Theoi Becoming Kami : Classical Mythology in the Anime World, in Filippo Carlà-Uhink and Irene Berti (ed), *Ancient Magic and the Supernatural in the Modern Visual and Performing Arts*, (New York/London, 2015) 177–193.
- Chapoutot (2012). – Johann Chapoutot, *Le Nazisme et l'Antiquité*, Quadrige, Puf, (2013), 654 p.
- Chappuis (2008). – Romain Chappuis, La japonité selon Jeanne d'Arc. Mythes et récits occidentaux dans le manga et l'anime, *Critique internationale 1, n°38*, (2008) 55–72.
- Conrad (2014). – Thomas Conrad, Comment parler des œuvres ratées qu'on a perdues : le cycle épique grec, *La bibliothèque des textes fantômes, Fabula-LhT, 13* (2014).
- De Souza Dutra (2014). – Daniel de Souza Dutra, *A mitologia grega no mangá SAINT SEIYA – CAVALEIROS DO ZODÍACO*, (Lajeado, Centro universitário Univates, Curso de História, 2014).
- Durt (1963). – Hubert Durt, Note sur l'état présent des études classiques au Japon, *L'antiquité classique, 32-1* (1963) 200–206.
- Foro (2003). – Philippe Foro, Racisme faciste et antiquité, exemple de la revue *La Difesa della Razza* (1938–1943), *Vingtième Siècle. Revue d'histoire, 78-2* (2003) 121–131.
- Gallego (2015). – Julie Gallego (dir.), *La bande dessinée historique. Premier cycle : l'Antiquité*, (Pau, Presses Universitaire de Pau et des Pays de l'Adour, coll. « Archaia », 2015).

- Giovénal, Krings, Massé, Soler, Valenti (2019). – Carine Giovénal, Véronique Krings, Alexandre Massé, Matthieu Soler, Catherine Valenti (éd.), *L'Antiquité imaginée. Les références antiques dans les œuvres de fiction (XXe–XXIe siècles)*, Scripta Receptoria (16), Bordeaux, Ausonius Editions, 2019, 228 p.
- Gödde (2006). – Susanne Gödde, Hiketeia, *Brill's New Pauly*, (2006).
- Golvin (2015). – Jean-Claude Golvin, « La restitution architecturale » en BD, in Gallego (ed), *La bande dessinée historique. Premier cycle : l'Antiquité*, (Pau, Presses Universitaire de Pau et des Pays de l'Adour, coll. « Archaia », 2015) 227–232.
- Golvin (2019). – Jean-Claude Golvin, L'ordinateur et la main, in *Age of Classics ! L'Antiquité dans la culture pop*, Musée Saint-Raymond, Toulouse (2019) 72–79.
- Gould (1973). – John Gould, Hiketeia, *Journal of Hellenic Studies* 93, (1973) 74–103.
- Kobayashi (1992). – Kozue Kobayashi, L'érudition de l'Antiquité classique au Japon, *Philologus*, 136-2 (1992) 297–305.
- Kovacs (2015). – George Kovacs, Mythic Totality in Age of Bronze, in Kovacs and Marshall (ed), *Son of Classics and Comics*, (Oxford, Oxford University Press, 2015) 33–46.
- Lasserre (1955). – Eugène Lasserre, *Homère, Iliade* (Paris, Classiques Garnier, 1955).
- Luken (2019). – Michael Luken, *Le Japon grec. Culture et possession*, Bibliothèque des Histoires, Gallimard, (2019) 256 p.
- Martin (2000). – Denis – Constant Martin, Cherchez le peuple ... Culture, populaire et politique, *Critique internationale* 7, (2000), 169–183.
- Matsumura (1998). – Kazuo Matsumura, Alone among Woman : A Comparative Mythic Analysis of the Development of Amaterasu Theology, *Contemporary Papers on Japanese Religion*, 4 (1998).
- Martine (2016). – Tristan Martine (éd.), *Le Moyen Âge en bande dessinée*, Esprit BD, Karthala, Paris, 384 p.
- Mauri (2017). – Antonella Mauri, Les enfants, Rome et la latinité : un endoctrinement identitaire, *Cahiers de la Méditerranée [en ligne]* 95, (2017). Consulté le 1/08/2019.
- Peer (2018). – Ayelet Peer, Thermae Romae Manga : Plunging into the Gulf between ancient Rome and modern Japan, in *New Voices in Classical Reception Studies*, 12 (2018), 57–67.

- Perrin (2015). – Franck Perrin, Mots qui soignent, Mots qui envoûtent : Posologie des tablettes magiques dans le monde gréco-romain, *Les Sens des Signes*, <https://sensdesign.hypotheses.org>, consulté le 28/02/2020.
- Piatti-Farnell (2013). – Lorna Piatti-Farnell, Blood, Biceps, and Beautiful Eyes : Cultural Representations of Masculinity in Masami Kurumada's *Saint Seiya*, *The Journal of Popular Culture*, 46-6 (2013) 1133–1155.
- Rolley (1999). – Claude Rolley, *La sculpture grecque. 2, La période classique*, (Paris, Picard, 1999).
- Scapin, Soler (2015). – Mathieu Scapin et Matthieu Soler, Mythes en mouvement. Réinventer la fondation de Rome dans la bande dessinée de science-fiction : *Le dernier troyen* de Valérie Mangin et Thierry Démarez, in Julie Gallego (dir.), *La bande dessinée historique. Premier cycle : l'Antiquité*, (Pau, Presses Universitaire de Pau et des Pays de l'Adour, coll. « Archaïa », 2015) 65–76.
- Scapin (2019). – Mathieu Scapin, Les héros antiques dans le comics : les dieux (gréco-romains) sont parmi nous !, in *Age of Classics ! L'Antiquité dans la culture pop*, Musée Saint-Raymond, Toulouse (2019) 124–133.
- Scilabra (2018). – Carla Scilabra, When Apollo tasted sushi for the first time. Early examples of the reception of Classics in Japanese comics, in Fabien Bièvre-Perrin et Elise Pampanay (ed), *Antiquipop. La référence à l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine* (Lyon, MOM Editions, 2018).
- Thiébaud (1989). – Michel Thiébaud, Histoire et bande dessinée, *Mélange Pierre Lévêque. Tome 3 : Anthropologie et société* (1989) 447–464.
- Thiébaud (1998). – Michel Thiébaud, Culture populaire et culture savante : l'Antiquité dans la Bande dessinée, *Dialogue d'Histoire ancienne*, 24-2, (1998), 232–243.
- Vincent (2009). – Frédéric Vincent, La structure initiatique du manga. Une esquisse anthropologique du héros, in *Société*, 106-4 (2009), 57–64.
- Xenaki-Sakellariou (1953). – Agnès Xenaki-Sakellariou, La représentation du casque en dents de sanglier (Époque minoenne), *Bulletin de Correspondance Hellénique*, 77, (1953) 46–58.

Scapin Mathieu

Musée Saint-Raymond, muse d'Archéologie de Toulouse

1Ter Place Saint-Sernin

31000 Toulouse

mathieu.scapin@gmail.com

Suggested citation

Scapin, Mathieu : Title. Subtitle. In : thersites 13 2021 : Antiquipop, pp. 169–199.

<https://doi.org/10.34679/thersites.vol13.128>