

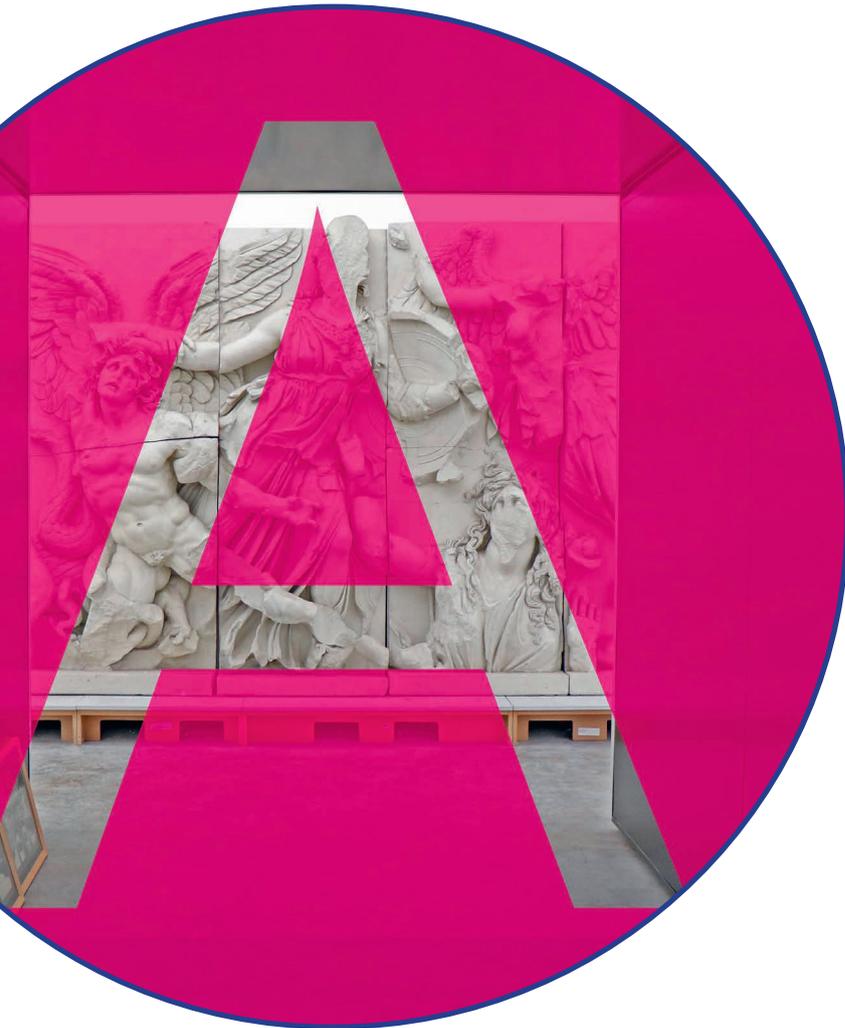
JOURNAL FOR TRANSCULTURAL PRESENCES &
DIACHRONIC IDENTITIES FROM ANTIQUITY TO DATE

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/>

ARNAUD SAURA-ZIEGELMEYER

(Université Toulouse II Jean Jaurès – PLH-ERASME)

Review of Carine Giovéna, Véronique Krings, Alexandre Massé, Matthieu Soler, Catherine Valenti : *L'Antiquité imagée. Les références antiques dans les oeuvres de fiction (XXe–XXIe siècles)*

Ausonius (Bordeaux 2019) (= *Scripta Receptoria*), 228 p., 27 illustrations. ISBN : 9782356133205, 25 €

Ce numéro est issu du séminaire « L'Antiquité imaginée : les références antiques dans les œuvres de fiction (XX^e–XXI^e siècles) » organisé en 2016 par l'équipe PLH-ERASME de l'Université Toulouse II Jean Jaurès. L'introduction évoque l'intérêt prégnant en ce début de siècle pour l'Antiquité et ses civilisations. Les cinq éditeurs distinguent trois façons d'aborder la réception de l'histoire ancienne : d'une part par le type de source moderne y faisant référence, d'autre part par le suivi d'un récit ou d'une icône antique à travers les

médias contemporains, ou, enfin, selon le mode de réinterprétation et d'usage qui peut être fait de cette période. Pour le présent volume, les contributions sont réparties selon la première proposition en trois sections (roman, cinéma, bande-dessinée) sans que ce choix soit pour autant expliqué.

Reprenant le découpage en trois genres, Claude Aziza livre un avant-propos sur « L'Antiquité retrouvée » et plus précisément sur l'intégration de cette époque dans les œuvres de fictions. Il montre dans un premier temps que l'An-

tiquité participe de la genèse du roman au XVII^e siècle avant de trouver une forme canonique sous François-René de Chateaubriand et Walter Scott. Autre public cible et autres emplois de l'Antiquité pour le cinéma au sujet duquel l'auteur rappelle qu'il préfère l'appellation « film à l'Antique » à celle de *péplum*. Il évoque ensuite la lente intégration des références antiques dans la bande-dessinée, sous l'influence des deux médias précédents.

La première partie de l'ouvrage accueille trois articles. Dans leur contribution, Manuel Royo et Magali Soulatges livrent une étude du polar d'inspiration grecque, s'appuyant sur un corpus de 83 références prises chez 35 auteurs et précisées en fin d'article. Ils interrogent en premier lieu la rareté de l'utilisation du monde grec par rapport au monde romain dans le cadre du polar et en particulier les modalités de référence à l'histoire grecque. La figure du philosophe-enquêteur, élément nuancé de ce type de roman, est ensuite abordée. Enfin, les critères spécifiques aux polars grecs permettant d'en définir les contours et les objectifs sont présentés. *In fine* trois éléments semblent limiter la réussite du genre pour les deux auteurs : la vision simpliste et idéalisée de la Grèce ancienne qui se prête mal aux intrigues, la présence des tragédies et mythes anciens qui gênent l'écriture nouvelle, mais aussi une difficulté à mettre en perspective le « matériau romanesque antique ».

Sylvie Vignes aborde la thématique plus spécifique de la fin de l'empire romain d'Occident et de l'Antiquité à travers trois romans récents : *L'Empereur d'Occident* (Pierre Michon 1989), *Le Sermon sur la chute de Rome* (Jérôme Ferrari 2012) et *Dans l'ombre de la lumière* (Claude Pujade-Renaud 2013). Les deux derniers s'inspirent des écrits de Saint-Agustin. Paradoxalement l'emprunt explicite par le titre de Jérôme Ferrari ne fournit qu'un cadre général au récit majoritairement situé au XX^e siècle alors que la matière antique est mobilisée plus fortement dans les deux autres romans. L'auteur s'intéresse aux effets communs associés à ces références antiques : parallélisme historique, réflexion sur le genre humain ou sur la destinée des civilisations. Sylvie Vignes traite enfin les conséquences, au cas par cas, de la fin de l'Antiquité. Claude Pujade-Renaud remanie l'histoire noble de Saint-Augustin grâce au personnage féminin d'Elissa, sa femme répudiée avant conversion alors que Pierre Michon aborde l'absence du père à travers les destins individuels mais aussi les conceptions religieuses. À chaque fois des éléments autobiographiques viennent en partie réinvestir la matière historique, ici le V^e siècle, afin de lui donner une dimension philosophique perceptible par le lecteur.

Sandra Provini présente un autre trio de romans autour de trois autrices : *The Firebrand* de Marion Zimmer Bradley (1987), *The Penelopiad* de Margaret

Atwood (2005) et *Lavinia* d'Ursula Le Guin (2008). Le choix de ces trois œuvres vise à interroger la place de la femme dans le roman à l'Antique proposée dans ces dernières. L'introduction d'un personnage féminin central dans la trame historique classique permet à la fois de changer de point de vue et de donner la voix à des personnages souvent mis de côté. Les trois romans ne procèdent pas selon la même nuance. Dans les deux premiers romans, il s'agit de rétablir une vérité ou de lever des mystères à partir de plusieurs procédés utilisés de façon plus ou moins distanciée, que ce soit à partir d'Homère ou de Virgile : déconstruction du modèle féminin proposé par les sociétés patriarcales, révisionnisme féministe, renversement de la guerre des sexes, évocation du matriarcat originel, critique des hiérarchies sociales y compris entre personnages féminins, etc. Le troisième roman évoquant la femme d'Enée semble quant à lui proposer une réécriture et une continuation de l'œuvre de Virgile plutôt qu'une révision : Lavinia prend la suite de son mari après sa mort sans que le héros ne soit critiqué. Dans les trois cas, Sandra Provini identifie une volonté de sauvegarder comme d'actualiser la mythologie antique en plaçant les femmes au centre du récit.

Philippe Foro ouvre le chapitre consacré aux relations entre Antiquité et cinéma avec un court article consacré au christianisme antique dans le septième art. Il questionne dans un premier temps

les sources utilisées, avec bien sûr les Évangiles mais aussi les Actes de Paul, les Actes des Apôtres ainsi que Tacite ou Suétone. Dans un second temps, ce sont les parallèles avec les préoccupations contemporaines qui sont évoqués, notamment le christianisme opposé à l'empire romain, écho de la recherche de liberté contre le régime totalitaire soviétique ou encore l'association systématique mais anachronique entre chrétiens et catacombes. S'il donne un tableau synthétique des différentes étapes de la passion du Christ, certains films sont évoqués rapidement et l'étude n'est pas exhaustive. En conclusion l'auteur note une évolution de la représentation des chrétiens dans le péplum, notamment le renversement qui semble les faire passer du statut de victimes à celui de bourreaux.

Carine Giovéna1 propose une analyse de la légende de Spartacus, plus particulièrement dans le film de Stanley Kubrick et la série de Steven DeKnight. L'auteure revient dans un premier temps sur le personnage historique et les principales sources nous renseignant sur ce dernier : Salluste, Florus, Plutarque et Appien. Le contexte général et évolutif de la gladiature et des révoltes serviles est rappelé, tout comme les débats encore existants sur ces thématiques. Elle évoque ensuite la longue construction du personnage idéologique notamment à partir des XVIII^e et XIX^e siècles et ses différents emplois politiques et artistiques. Les traits attribués par les

modernes sont ainsi comparés et mis en relief avec le Spartacus décrit par les sources anciennes. Beaucoup d'entre eux sont des projections de préoccupations contemporaines très éloignées des mentalités du I^{er} siècle av. J.-C. : abolitionnisme, anticapitalisme, utopisme, fédéralisme, humanisme, christianisme, etc. La dernière partie de l'étude aborde les deux productions de 1961 et 2010–2013. L'auteure met en perspective l'esthétique gore de la série par rapport au film mais aussi par rapport aux données historiques. L'influence et le parallélisme idéologique avec le film de Zack Snyder sont ensuite rappelés. Enfin la série est présentée comme un tableau à échelle humaine, avec des personnages sans concession, ni idéalisés, ni noirs, qui finalement sont emportés par leurs désirs selon le modèle de l'ironie-tragique même s'ils ne s'opposent pas totalement à la légende dorée.

Fabien Bièvre-Perrin livre une étude consacrée aux usages de la théorie des anciens astronautes dans le cinéma hollywoodien, bien au-delà du seul péplum d'après le corpus non exhaustif réuni en fin d'article. L'origine de cette théorie est présentée en introduction alors que le cœur de la contribution liste les différents types d'interactions entre les extra-terrestres et l'Homme. Le premier scénario est naturellement celui de l'asservissement où l'être humain se retrouve en position d'esclave, généralement grâce au renfort d'une religion imposée. L'origine de l'Homme biologique

comme historique, voire des civilisations et cultures, est également au cœur de la relation avec les aliens. La Terre elle-même peut devenir un sanctuaire ou une cachette, notamment d'armes de haute technologie convoitées de toutes parts et qui l'entraînent malgré elle, avec l'humanité, dans des conflits intergalactiques. L'archéologie intervient ponctuellement pour donner une vraie/fausse cohérence au discours à l'aide d'objets ou de monuments, le *topos* le plus connu et présenté dans cette contribution étant bien évidemment celui des pyramides. L'auteur voit dans cette thématique une émanation divertissante de l'idéologie américaine contemporaine plus profonde, au mieux conservatrice, mais aussi créationniste, complotiste ou encore néo-évhémériste.

Sarah Rey offre une lecture centrée sur le film *Métamorphoses* (2014) de Christophe Honoré, inspiré des écrits d'Ovide. L'analyse porte sur la restitution des lieux inquiétants et des *eschatiai* voulus par le poète qui trouvent leur équivalent dans la banlieue et la campagne. Les types et moments de la métamorphose ainsi que leur registre sont identifiés. Une autre partie compare la trame narrative du film à son modèle original, plutôt sélectionné que réécrit et identifie les éléments originaux introduits par le réalisateur. La question de la mise en tension de la croyance et du scepticisme mais aussi la signification des corps est également abordée. Sarah Rey met en avant les points communs

du film avec son modèle antique, notamment les jeux d'intertextualité et la réflexion proposée au spectateur par l'œuvre.

Ouvrant la dernière partie consacrée à la bande dessinée, Mathieu Scapin et Matthieu Soler traitent la question des particularismes nationaux face au *soft power* américain dans le cadre de la standardisation mondiale des représentations de l'Antiquité. Ils prennent pour cela appui sur le *comics* américain, le manga japonais et la bande dessinée française. Ils rappellent en premier lieu l'histoire de ces trois médias, leur place dans la production nationale et mondiale, ainsi que leur construction générale vis-à-vis de l'Antiquité. Sont comparées dans un premier temps les constructions historiques du héros aux Etats-Unis et au Japon, faisant apparaître des rapports différenciés à l'Antiquité. Les auteurs mettent ensuite en avant l'influence de l'histoire contemporaine des Etats-Unis et de l'histoire personnelle des auteurs dans la création des héros de *comics* qui semble suivre l'évolution de l'histoire politique du pays, en particulier sur les questions identitaires. Si l'Antiquité semble laisser la place à des références plus récentes pour cette aire culturelle, elle est de plus en plus présente au contraire dans les productions japonaises. Ces références antiques font écho aux valeurs traditionnelles du Japon, pensées comme une alternative au modèle occidental. La dernière partie est une ouverture abordant

rapidement les productions françaises et européennes, présentées comme intermédiaires aux deux aires culturelles précédemment évoquées et dont les références à l'Antiquité sont toujours nombreuses mais proviennent de supports de plus en plus variés (jeux-vidéos, anime, etc.).

Olivier Devillers propose une réflexion autour des bandes dessinées évoquant la Rome antique et notamment un travail sur la catégorisation de ces dernières. L'analyse s'appuie sur un catalogue alphabétique des bandes dessinées citées affichant pas moins de 178 entrées fournies au lecteur en fin d'article. L'auteur distingue tout d'abord la catégorie des bandes dessinées éducatives dans lesquelles « la volonté d'instruire, de diffuser un savoir, une croyance ou une morale, est massive », en distinguant toutefois les créations suivant un cadre historique strictement réaliste et celles intégrant une part de fiction plus ou moins importante. Ces œuvres consacrent souvent une part importante aux données archéologiques, à leur actualisation et à l'histoire des mentalités. Ce sont ensuite les bandes dessinées récréatives qui sont présentées, c'est-à-dire des créations pouvant s'ancrer dans un cadre historique mais dont la principale fonction n'est pas documentaire et qui n'hésitent pas à laisser une part importante au fictionnel. Ces ouvrages suivent parfois des codes (péplum, polar, fantaisie, etc.) indépendants de la référence à l'Antiquité qui apparaît selon

plusieurs nuances : l'histoire peut servir de trame principale au récit, mais n'être aussi qu'un décor ou encore être utilisée comme élément parodique ou d'intertextualité. C'est ensuite l'utilisation d'une Antiquité recomposée dont il est question, qualifiant ainsi des œuvres qui se détachent clairement de toute trame historique réaliste et qui n'hésitent pas à superposer les anachronismes, même si ces éléments conservent un sens dans le schéma narratif et l'idéologie des auteurs. Une dernière partie aborde l'Antiquité comme outil d'intertextualité, qu'elle soit au cœur ou non de l'intrigue. La conclusion revient sur le lien entre l'histoire du support et l'Antiquité avant de détailler deux éléments de classification privilégiés par l'auteur : la dimension documentaire et la dimension démonstrative des bandes-dessinées.

Ce volume fort utile est néanmoins composé de façon hétérogène : les études sont de longueurs inégales (de 7 à 52 pages), portent sur une seule œuvre contemporaine comme sur des corpus plus étoffés et sont plus ou moins approfondies dans leurs réflexions et leur historiographie (de 8 à 116 références bibliographiques, parfois uniquement francophones), l'analyse n'étant pas toujours mise en relief. L'intérêt de l'ouvrage réside surtout dans le traitement de thématiques et de médias intermédiaires et originaux par rapport aux objets habituels de la réception, même la plus contemporaine, de l'Antiquité. Pour reprendre les mots d'Olivier Devillers, il

s'agit là d'un *work in progress* très utile mais qui aurait pu être mieux mis en valeur par la proposition d'une ouverture et par une construction plus solide.

Table des matières

Introduction (Carine Giovéna1, Véronique Krings, Alexandre Massé, Matthieu Soler, Catherine Valenti, p. 9–17)

L'Antiquité retrouvée (Claude Aziza, p. 19–26)

1. Roman

Meurtre au Céramique : la philosophie au secours de l'investigation ? Enquêtes sur le « polar antique grec » (Manuel Royo, Magali Soulatges, p. 29–53)

La fin de l'Empire romain d'Occident dans la littérature actuelle (Sylvie Vignes, p. 55–68)

Donner une voix aux femmes de l'ombre dans l'épopée : Cassandre, Pénélope et Lavinia réinventées par Marion Zimmer Bradley, Margaret Atwood et Ursula Le Guin (Sandra Provini, p. 69–86)

2. Cinéma

Le christianisme antique au cinéma : utilisation des sources et analogies contemporaines (Philippe Foro, p. 89–96)

De Kubrick à DeKnight : Spartacus ou la construction d'un mythe politico-idéologique (Carine Giovéna1, p. 97–120)

Un récit étiologique au service de l'Antiquité hollywoodienne : la théorie des anciens astronautes (Fabien Bièvre-Perrin, p. 121–136)

Actualisation d'Ovide dans les *Métamorphoses* (2014) de Christophe Honoré (Sarah Rey, p. 137–152)

3. Bande dessinée

Une Antiquité fictionnelle et graphique : réception et assimilation dans le manga japonais, le *comics* américain et la bande dessinée francophone (Mathieu Scapin, Matthieu Soler, p. 155–175)

La bande dessinée sur la Rome antique. Pour un classement raisonné (Olivier Devillers, p. 177–228)

Arnaud Saura-Ziegelmeyer
Université Toulouse II Jean Jaurès –
PLH-ERASME

Suggested citation

Arnaud Saura-Ziegelmeyer: Review of Carine Giovéna1, Véronique Krings, Alexandre Massé, Matthieu Soler, Catherine Valenti : L'Antiquité imagine. Les références antiques dans les oeuvres de fiction (XXe–XXIe siècles). In: *thersites* 13 (2021), Antiquipop, pp. 200–206.
<https://doi.org/10.34679/thersites.vol13.138>