



CLASSIQUES
GARNIER

« Résumés des contributions », in PROVINI (Sandra), BOST-FIEVET (Mélanie) (dir.), *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain. Fantasy, science-fiction, fantastique*, p. 603-612

DOI : [10.15122/isbn.978-2-8124-2995-8.p.0603](https://doi.org/10.15122/isbn.978-2-8124-2995-8.p.0603)

La diffusion ou la divulgation de ce document et de son contenu via Internet ou tout autre moyen de communication ne sont pas autorisées hormis dans un cadre privé.

© 2014. Classiques Garnier, Paris.
Reproduction et traduction, même partielles, interdites.
Tous droits réservés pour tous les pays.

RÉSUMÉS DES CONTRIBUTIONS

Maureen ATTALI, « Rome à Westeros. Éléments d'historiographie des religions romaines dans *A Song of Ice and Fire* de George R. R. Martin »

Dans *A Song of Ice and Fire*, G.R.R. Martin fait la chronique d'un conflit dans lequel la dimension religieuse tient une place grandissante. Or les trois religions principales de Westeros présentent, dans leur structure et leur évolution, de nombreux points communs avec celles du bas-empire romain.

In his epic fantasy series A Song of Ice and Fire, G.R.R. Martin describes a realm falling into a war where religion gradually becomes a key factor. The three main cults of Westeros show, by their structure and evolution, various theological and ritual similarities with those of the late Roman empire.

Sylvaine BATAILLE, « *Battlestar Galactica* et l'héritage gréco-latin »

L'étude explore les enjeux formels, narratifs, socioculturels et idéologiques de la réappropriation de l'Antiquité dans *Battlestar Galactica* : dosage entre étrangeté et familiarité, inscription dans la culture de la convergence, questionnements sur l'héritage dont s'est dotée la culture occidentale.

Many formal, narrative, sociocultural and ideological issues are at stake in the reappropriation of classical material in Battlestar Galactica : the balance between the strange and the familiar, the culture of convergence, the questions raised about the Western heritage.

Anne BERTHELOT, « Le mirage atlante, ou l'étrange couple fantasy et Antiquité »

La fantasy s'inspire beaucoup moins de l'Antiquité que de la période médiévale. Le « mythe » de l'Atlantide ferait exception : la civilisation Atlante est décrite comme un Paradis perdu dans un lointain passé, mais certains auteurs parviennent à fondre harmonieusement Atlantide et légende Arthurienne, souvent par le biais de Merlin.

Fantasy tends to be less attracted to Antiquity than to the Middle Ages – with maybe one partial exception : Atlantis. The Atlantean civilization appears as a model of Paradise Lost in a faraway past, but some authors successfully merge Atlantis and the Arthurian legend, through the figure of Merlin.

Anne BESSON, « Culture antique et culture populaire chez Neil Gaiman. *Sandman, American Gods* et *Anansi Boys* »

L'étude interroge le statut spécifique des références à la culture gréco-latine (histoire et mythologie), dans l'œuvre de Neil Gaiman, représentative du syncrétisme de la culture populaire contemporaine et proposant une réflexion explicite sur le devenir des croyances anciennes.

Allusions to Greco-Roman Antiquity in Neil Gaiman's novels and comics, as well as their specific status, demand close scrutiny. Gaiman's work is to be considered as typical of a syncretic contemporary popular cultural, in the way it discusses what become of ancient beliefs and tellings.

Mélanie BOST-FIEVET, « Les âmes de Robin Hobb, Philip Pullman et Alain Damasio. Trois façons de réconcilier l'atomisme et la métempsychose »

La manière dont est représentée l'âme dans les romans de Robin Hobb, Philip Pullman et Alain Damasio fait se croiser la conception épicurienne et lucretienne d'une âme atomique et séparable du corps, et la théorie de la métempsychose pythagoricienne, qui la fait voyager, immortelle, d'un corps à l'autre.

The representation of the soul in Robin Hobb's, Philip Pullman's and Alain Damasio's novels contaminates the epicurean and lucretian concept of an atomic soul which can be separated from the body, and the pythagorician theory of metempsychosis, in which it is immortal and travels between bodies.

Michel BRIAND, « Transfictions et mythologie chez Francis Berthelot. Autour de *La lune noire d'Orion*, *Mélusath* et *Hadès Palace* »

Dans plusieurs romans de Francis Berthelot (*Mélusath*, *Hadès Palace*), la mythologie classique participe à la construction d'un fantastique poétique singulier. L'étude éclaire le lien entre sa pratique de l'écriture narrative et sa théorie des transfictions, à la lumière des références à l'Antiquité grecque.

In several of Francis Berthelot's novels (Mélusath, Hadès Palace), classical mythology contributes to the construction of an original, poetic fantasy. A new light can be shed on the link between Berthelot's narrative writing and his theory of transfictions, through the examination of ancient Greek references.

Sandrine CAMBOU, « Le personnage d'Ulysse dans *Troy* de David Gemmell »

Troy de David Gemmell se présente comme une réécriture de l'œuvre homérique. Ulysse, rouage essentiel de la guerre de Troie, y devient le vecteur d'un discours autre sur l'héroïsme. Son rapport à la mort et à la mémoire en fait aussi un double de l'écrivain, dont il partage le don de conteur fertile.

David Gemmell's Troy trilogy is presented as a rewriting of Homer's epics, in which Ulysses, still an essential cog of the Trojan war, also channels an alternate definition of heroism. His relationship to death and memory makes him a double of the author, with whom he shares the gift of being a fertile storyteller.

Isabelle-Rachel CASTA, « *PETRIFICUS TOTALUS* ! Langue du sacré, langue du secret. L'usage des langues anciennes – ou de leur fac-similé – dans *Harry Potter* et la « bit lit » en général »

Pourquoi parler latin en jetant des sorts ? Il semble qu'Harry ait besoin d'un langage spécifique, qui soit chargé d'une puissance incantatoire indiscutable. Il n'est pas le seul : toute la fantasy, et plus encore la *dark fantasy*, recourt à des formules ésotériques pour agir sur le monde, visible et invisible.

What is the point of using Latin when casting a spell ? It seems that Harry and his friends need a specific language, charged with unquestionably incantatory power. In many works of fantasy, and in dark fantasy especially, writers make use of esoteric formulas to act on the world, be it visible or invisible.

Nathalie CATELLANI-DUFRÈNE, « Mythes antiques et humour dans *The Last Hero* de Terry Pratchett »

Dans *The Last Hero*, la référence antique, structurelle, permet d'interroger le genre de la *light fantasy* et de le renouveler. Le Disque-monde, « monde et miroir des mondes », permet à Terry Pratchett, à travers un rire jubilatoire, de poser les mêmes questions que les mythes anciens sur la condition humaine.

In The Last hero, classical reference is a structural element giving basis to an interrogation about, and renovation of, the genre of light fantasy. Discworld, « world and mirror of worlds », allows Terry Pratchett, through jubilant laughter, to raise the same questions about human condition as once raised by ancient myths.

E. DEL CHROL, « *Metaphors be with you*. Apollonios de Rhodes, Virgile, George Lucas et la création mythologique récurrente »

George Lucas a composé les trilogies *Star Wars* d'une manière comparable à Virgile ou à Apollonios. Pour écrire une épopée contemporaine, mais d'allure traditionnelle, chacun s'est fondé sur la tradition érudite relative au genre. Dans cette intertextualité « récurrente », l'auteur s'inscrit à rebours dans des structures littéraires préexistantes.

George Lucas composed his Star Wars trilogies in a way reminiscent of Vergil and Apollonius. In their attempt to make a contemporary epic resembling a traditional one, each made use of scholarly works on the genre. With such 'recursive' intertextuality, the author is writing himself back into earlier literary structures.

Claire CORNILON, « “Moi, Thésée, je découvrirai les chemins de l'espace”. Sens et fonction des mythes gréco-latins dans les nouvelles de science-fiction »

L'étude analyse, dans quatre nouvelles, comment la science-fiction use des mythes antiques en les détournant pour interroger le monde. Le mythe réveille la démarche spéculative de la science-fiction, et la science-fiction déstabilise le mythe pour le retrouver dans cet émerveillement face à l'univers.

Four short stories exemplify the way that science fiction uses classical myths and transforms them to question the world. Myth stimulates the speculative work of science fiction, and science fiction destabilizes myth to find back its surprise and wonder at the world.

Charles DELATTRE, « Tolkien et la femme-araignée »

Galadriel, dans le *Seigneur des anneaux*, et Circé, dans l'*Odyssee*, appartiennent au groupe littéraire des magiciennes. Mais Tolkien ne s'est pas inspiré d'Homère : l'examen du couple formé par Galadriel avec Shelob et des conditions de leur création amène à nuancer fortement l'idée d'un « mythe de l'enchanteresse » hérité de l'Antiquité.

Although Galadriel in Lord of the Rings and Circé in the Odyssey both belong to the literary world of magicians, Tolkien was not Homer's follower. Close study of the couple formed by Galadriel and Shelob, and their creation, invalidates the idea that there was such a thing as a « myth of the sorcerer » inherited from Antiquity.

Gaspard DELON, « Avatars du péplum ? Présences de l'Antiquité gréco-latine dans les genres cinématographiques du fantastique, de la fantasy et de la science-fiction »

En renouant avec une tradition multiforme bien établie à travers l'histoire du cinéma, le blockbuster contemporain fait fréquemment converger péplum, fantasy et science-fiction. Malléable et spectaculaire, la référence antique y apparaît comme un ingrédient fédérateur et producteur d'imaginaire.

By reviving a multi-form, well-established cinematic tradition, the contemporary blockbuster frequently makes the sword-and-sandal, fantasy and science fiction genres converge. Malleable and spectacular, the reference to classical antiquity appears as a federative ingredient which fosters imagination.

Tom GARVEY, « "All this has happened before. All this will happen again". Les leçons d'Hésiode dans la série *Battlestar Galactica* »

La série *Battlestar Galactica* entretient des affinités à la fois narratives et idéologiques avec les poèmes hésiodiques, auxquels elle reprend le mythe du passage de l'âge d'or à l'âge de fer, l'épisode de Pandore, la méfiance envers la technologie ou encore la conception de l'éternel retour.

The Battlestar Galactica renovated series shares both narrative and ideological grounds with Hesiod's poems, from which it borrows the myth of the golden age and its descent into the iron age, the story of Pandora, the defiant attitude towards technology, and the concept of eternal return.

Juliette HARRISSON, « Les combats de gladiateurs dans la fiction spéculative. *Star Trek* et *Hunger Games* »

Les combats gladiatoriaux font partie des marqueurs de romanité antique les plus reconnaissables dans la culture populaire, par exemple dans *Star Trek* ou *Hunger Games*. Leur mise en scène dans la fiction spéculative en référence à Rome propose souvent un parallèle avec les divertissements contemporains.

Gladiatorial combat is among the most recognisable elements of 'ancient Rome' in modern popular culture, e.g. in Star Trek episodes and in The Hunger Games. Its depictions in speculative fiction that directly refers to ancient Rome often use this trope to draw a parallel with contemporary entertainment.

Tony KEEN, « Femme parfaite sur commande. Le mythe de Pygmalion dans deux romans de science-fiction et de fantasy »

L'étude compare la réception du mythe ovidien de Pygmalion dans *The Holy Machine* de Chris Beckett et *The Cosmology of the Wider World* de Jeffrey Ford, en y ajoutant l'intertexte, comme dans toutes les fables modernes sur la vie artificielle, du *Frankenstein* de Mary Shelley, lui-même influencé par le mythe de Prométhée.

The reception of Ovid's Pygmalion myth can be compared in The Holy Machine by Chris Beckett and The Cosmology of the Wider World by Jeffrey Ford, knowing that another taproot for this trope is, as in all modern accounts of the creation of artificial life, Mary Shelley's Frankenstein, itself linked to the classical myth of Prometheus.

Muriel LAFOND, « "L'éternité, c'est long... surtout vers la fin". La représentation des dieux et héros mythologiques dans la littérature de l'imaginaire ou la tentation du burlesque »

Mais que sont donc devenus les dieux immortels de l'Antiquité gréco-romaine à l'époque contemporaine, période où l'on ne croit plus guère en eux ? C'est la question à laquelle tentent de répondre quelques auteurs des XX^e et XXI^e s., entre tragique et burlesque.

What has become of the immortal gods of Greco-Roman Antiquity nowadays, even as almost no one believes in them ? Some authors in the 20th and 21st century try to answer that question, using tragic or burlesque approaches.

Hervé DE LA HAYE, « Ulysse dans l'espace. Recomposition des mythes grecs dans *Ulysse 31* »

Série animée pour la jeunesse, *Ulysse 31* se donne comme une transposition de l'*Odyssee* dans un futur de science-fiction. Sans didactisme, mais posant régulièrement la question de la transmission, la série offre la synthèse de toute une mémoire culturelle dont la recomposition est l'un de ses principaux enjeux.

Ulysses 31, an animated series for children, presents itself as a transposition of Homer's Odyssey into a science-fictional future. Without being too didactic, the series still manages to cleverly transmit and synthesize the cultural memory it aims to recompose.

Arnaud LAIMÉ, « De la marge à la trame. Figures du scholiaste dans *Ilium* et *Olympos* de Dan Simmons »

Dan Simmons met au centre de son diptyque futuriste le problème de la transmission des textes (notamment antiques), de leur commentaire et de leur rapport à l'action, en mettant en scène différentes figures du scholiaste.

In his futurist diptych, Dan Simmons focuses on the problem of transmission of texts (especially the ancient ones), of their commentary and their link with action, putting on stage different faces of the scholiast.

Louis L'ALLIER, « L'*Anabase* de Xénophon et l'imaginaire contemporain. L'exemple de la série *Battlestar Galactica* »

Grâce à son influence littéraire considérable aux XIX^e et XX^e siècles, l'*Anabase* de Xénophon fait désormais partie d'un bagage culturel commun. Les créateurs de la série télévisée *Battlestar Galactica* y font des emprunts incontestables, mais sans nécessairement en avoir conscience.

Because of its considerable literary influence in the 19th and 20th centuries, the Anabasis of Xenophon is now part of a common cultural heritage. That the creators of the Battlestar Galactica series borrow from it is beyond contest, but the parallels may not be deliberate.

Marian MAKINS, « *Written in a language called Latin about a place called Rome* ». Réception de l'Antiquité et résistance dans la trilogie *Hunger Games* »

Dans la trilogie *Hunger Games*, la redécouverte de la Rome antique redonne souffle à la rébellion contre l'État totalitaire. La mise en récit de la réception de l'Antiquité permet d'illustrer la manière dont celle-ci, retrouvée et revisitée, contribue à la transformation de la société.

In the Hunger Games trilogy, reclaimed knowledge of Roman antiquity guides and motivates characters rebelling against a totalitarian state. By dramatizing the process of classical reception in the narrative, the author illustrates how antiquity gets recalled and refigured to change society's course.

Isabelle PANTIN, « L'ombre de Troie dans l'œuvre de Tolkien »

La chute de Troie est à l'origine d'un motif fondamental du *legendarium* de Tolkien : l'image de la ville puissante anéantie dans la violence (Númenor, Gondolin, Minas Tirith) constitue dans son œuvre un « point de fusion » et contribue à la présence d'une vision et d'une poétique virgiliennes dans le *Seigneur des Anneaux*.

The fall of Troy is a fundamental pattern in Tolkien's legendarium : the image of a powerful city being violently annihilated (be it Númenor, Gondolin, Minas Tirith) constitutes a fusion-point and fosters the presence of virgilian vision and poetics in The Lord of the Rings.

Isabelle PERIER, « Un retour de l'épique »

L'épicisme des littératures de l'imaginaire s'appuie sur l'archétype du héros et sur la récurrence de motifs et de procédés empruntés aux modèles épiques médiévaux (pour la fantasy) ou antiques (pour la SF). Parmi ces derniers, l'héritage grec conduit à une rêverie sur le héros, l'héritage romain à une méditation sur l'empire.

Fantastic literatures can be said to have an epic quality, through their archetypal heroes and recurrent patterns borrowed from medieval (for fantasy) or classical (for SF) models. Within the latter, the Greek inheritance leads to musings about the hero, while the Roman one favors musings about the Empire.

Sandra PROVINI, « L'épopée au féminin. De l'*Énéide* de Virgile à *Lavinia* d'Ursula Le Guin »

Lavinia d'Ursula Le Guin propose une réécriture et une continuation de l'*Énéide* par la voix de l'héroïne éponyme. Conçue comme un hommage à Virgile, cette métamorphose de l'épopée antique en roman de fantasy pour le lectorat contemporain invite à une réflexion sur ses enjeux esthétiques, critiques et éthiques.

Ursula Le Guin's Lavinia proposes a rewriting and a continuation of the Aeneid through the voice of the eponym heroine. Conceived as a tribute to Virgil, this metamorphosis of the classical epic into a fantasy novel for contemporary readers invites to a reflection on its aesthetical, critical and ethical stakes.

Florent ROUILLE, « Les moutons électriques rêvent-ils d'Héraclite ? L'Antiquité de Philip K. Dick »

Philip K. Dick, influencé par les pré-socratiques, a livré dans plusieurs conférences sa réflexion sur leur philosophie et la manière dont elle a informé son travail de création. Son roman *Do Androids Dream of Electric Sheep ? (Blade Runner)* participe d'une vision du monde où l'on retrouve leur empreinte.

Philip K. Dick was influenced by the presocratics and dedicated several conferences to their philosophy and the ways in which it informed his creation process. His novel Do Androids Dream of Electric Sheep ? exemplifies a worldview in which their influence can be traced.

Annette SIMONIS, « Voyages mythiques et passages aux Enfers dans la littérature fantastique contemporaine. *Le Seigneur des Anneaux* et *À la croisée des mondes* »

Comme leurs modèles antiques dans l'*Odyssée* et l'*Énéide*, les héros des romans fantastiques contemporains voyagent dans le monde souterrain des morts, sous la forme d'une catabase, ou rencontrent l'altérité sous celle de la *nekyia*, qui constituent toutes deux des rites de passage dans *Le Seigneur des Anneaux* et *À la croisée des mondes*.

Like their classical counterparts of the Odyssey and the Aeneid, contemporary fantasy heroes embark on dangerous voyages to an underground world of the dead, through catabasis, or to a realm of symbolic otherness, through nekyia, both of which constitute rites of passage in The Lord of the Rings and His Dark Materials.

Hélène VIAL, « Hypothèses sur la présence de l'Antiquité grecque et romaine dans l'œuvre de Hayao Miyazaki »

L'Antiquité grecque et romaine figure parmi les nombreux ancrages culturels présents dans les dix premiers longs-métrages d'animation réalisés par Hayao Miyazaki. L'étude vise à montrer en quoi les signes antiques disséminés dans ces films contribuent à la cohérence et à la singularité d'un univers.

Greek and Roman Antiquity is one of many cultural roots contained in the ten first animated feature films directed by Hayao Miyazaki. The signs of Antiquity scattered throughout these films contribute to the consistency and uniqueness of a universe.

Jochen WALTER, « "That is not dead which can eternal lie". L'Antiquité dans l'œuvre de H. P. Lovecraft »

Lovecraft fait souvent référence à la culture gréco-latine, pour lui donner une fonction de légitimation ou en faire l'étalon permettant de mesurer le degré d'altérité du monde fantastique. Le jeu de rôle *Call of Cthulhu* présente un monde romain inspiré de Tite-Live et de Lovecraft, mais aussi des péplums et de la série *Rome*.

Lovecraft frequently refers to elements of Greco-Roman culture, giving them a legitimacy function or transforming them into the yardstick by which the otherness of the fantastic is measured. The roleplaying game Call of Cthulhu roots its world in Livy and Lovecraft, but also in Hollywood epics and the series Rome.

Otta WENSKUS, Babylone, la Grèce et Rome dans *Babylon 5*. "Our last, best hope for peace" ? »

En dépit du titre donné à la série, les bonus nous révèlent que les auteurs de *Babylon 5* ne savent presque rien de Babylone et s'appuient sur des clichés. Le traitement de l'Antiquité classique est tout juste meilleur, mais il n'y a guère d'éléments gréco-latins dans *Babylon 5* que l'on ne trouve déjà dans *Star Trek*.

Despite the title of the series, the Bonus Material reveals that the authors of Babylon 5 know next to nothing about Babylon, relying on clichés. Classical Antiquity fares slightly better, but there is basically nothing Greek or Roman in Babylon 5 we do not also find in Star Trek.