¿ Interrogations ?
revue pluridisciplinaire de sciences humaines et sociales

Lescouet Emmanuelle

Représentation graphique et réécriture mythologique : Eurydice et Perséphone renversent la morale patriarcale

Pour citer l'article

Lescouet Emmanuelle, « Représentation graphique et réécriture mythologique : Eurydice et Perséphone renversent la morale patriarcale », dans *revue ¿ Interrogations ?*, Partie thématique [en ligne], http://revue-interrogations.org/Representation-graphique-et (Consulté le 10 mai 2024).

ISSN 1778-3747

Tous les textes et documents disponibles sur ce site sont, sauf mention contraire, protégés par la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 3.0 France.

Résumé

Les mythologies grecques et latines ont fortement influencé les littératures de l'imaginaire, leur permettant de piocher dans un métatexte déjà usité. Et si l'usage de personnages connus et d'arcs narratifs communs aux grands récits de l'Antiquité a permis un rapport particulier aux histoires racontées, dans ces mythes, la place des femmes est à questionner : secondaires dans les récits d'origines, elles sont les filles, les épouses et les mères ; elles sont également et généralement les enjeux des aventures des héros, des dieux et des rois, quand elles ne sont pas leurs victimes. Les réécritures contemporaines, fantasmant l'Antiquité comme décor de leur intrigue, offrent une place nouvelle à ces femmes, proposant de suivre leurs intrigues, leur propre part de l'histoire. Devenant alors les protagonistes de leur récit, elles prennent le pouvoir sur leur destin en s'exprimant sur les événements connus et, surtout, en donnant leur propre version des faits. Des textes des littératures de l'imaginaire qui s'inscrivent aujourd'hui dans un *empowerment* et un renversement du pouvoir patriarcal.

Mots-clés : Littérature contemporaine, réécriture mythologique, roman graphique, littérature numérique, études féministes, fantasy

Graphic representation and mythological rewriting : Eurydice and Persephone overturn patriarchal morality

Abstract

Greek and Latin mythologies have strongly contributed to fiction writing, allowing them to draw from an already known metatext. And if the use of know characters and narratives arcs common to the great stories of Antiquity has allowed a particular relationship to the stories told, in these myths, the women's place is to be questioned : secondary in the original stories, they are the daughters, the wives and the mothers. They are generally the stakes of the adventures of heroes, gods and kings, when they are not their victims. Contemporary retellings, fantasizing antiquity as their plot's setting, offer a new role to these women, proposing to follow them in their storylines, their own part of the tale. Becoming then the protagonists of their story, they take control over their destiny by expressing themselves on the well-known events, and especially, by giving their version of the deeds. Today fantasy works inscribes themselves in empowerment and a reversal of the patriarchal power.

Keywords : Comparative literature, mythological retelling, graphic novels, digital literature, feminist studies, fantasy

Introduction : la perception des figures mythologiques dans leurs représentations contemporaines

Les mythologies grecques et latines infusent depuis longtemps dans la culture populaire. Il s'agit d'une forme initiale d'un récit qui marque durablement l'imaginaire d'une audience et qui se retrouve dans les tropes littéraires. Il est donc tout naturel que les archétypes convoqués aient, à leur tour, évolué sur cette même voie, comme le montrent les travaux récents d'*Antiquipop : l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine* (Bievre-Perrin, Pampanay, 2018) ainsi que l'ouvrage *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain* (Bost-Fievet, Provini, 2014).

Bien sûr, les mythes comportent généralement un fort rapport à la croyance, mais ne peuvent être qualifiés ainsi qu'avec un regard distancié (Di Filippo, 2020). Ils sont d'ailleurs, dans leur acception moderne, décrits comme des textes qui « *présentent une invention du monde différente de celle de leurs lecteurs occidentaux, étant considérés comme faux, une multitude de faussetés fabuleuses ou mythiques face à une unique histoire véridique, soit biblique, soit scientifique (Detienne 1981, 15-16)* » (Leavitt, 2005 : 7-20).

À présent, le·a lecteur·rice contemporain·e ne se trouve plus (nécessairement) dans une dynamique religieuse. Pour autant, sa connaissance des personnages et de leurs histoires respectives reste nourrie de nombreuses réécritures, tout comme des interprétations des différentes époques qui ont pu se les réapproprier depuis l'Antiquité, ce qui rend ces mythologies encore très populaires dans la production littéraire et vidéoludique dont elles sont devenues l'une des bases tant les monstres mythologiques ont inspiré ces corpus. Nous pourrions citer, de manière non exhaustive, les centaures, les faunes, les satyres, les dryades ou encore les sirènes… Les

textes mythiques, desquels ces êtres sont issus, ont bien souvent été annoncés comme origines des genres littéraires de l'imaginaire (Provini, Bost-Fievet, 2015 : 23), tant leur diversité et leur inscription dans les imaginaires collectifs sont importantes. Ces mêmes scénarios sont toujours exploités, écrits et réécrits. Je vais ainsi me concentrer sur les écritures 'en époque', où le propos n'est pas déplacé à nos jours, mais bien construit dans une Antiquité réécrite et fantasmée. Dans ces réécritures, la place des femmes pose d'autres enjeux. En effet, il existe de nombreuses représentations féministes dans les textes mythologiques, qu'il s'agisse de déesses, de nymphes, de femmes, mortelles ou non. Pour autant, il n'y a que très peu d'héroïnes : celles-ci s'inscrivent uniquement, ou quasiment, dans des histoires d'hommes, où nous les retrouvons sous les traits d'épouses, de filles ou de mères, mais rarement comme personnage principal. Par exemple, Eurydice est présentée comme une dryade et, bien que ce soit elle qui endorme Cerbère, qu'elle fasse preuve d'un courage et d'un amour hors-norme, c'est bien Orphée qui est le héros dans la mythologie grecque. Perséphone est bien souvent réduite à sa figure d'épouse de Hadès. Pourtant, elle est la fille de Zeus et de Déméter, une divinité majeure, quand elle n'est pas simplement décrite comme souveraine des Enfers. Bien sûr, lorsque nous évoquons la mythologie antique, nous pensons immédiatement aux pièces portant les noms de certaines d'entre-elles : Andromaque, Médée ou Antigone ; nous les connaissons et leurs histoires sont depuis longtemps passées dans la culture générale. Mais que savons-nous réellement d'elles ?

Car si l'on peut, avec Nathalie Haynes (2022 : 3), affirmer que « [c]*haque mythe contient de multiples lignes temporelles : l'époque à laquelle il se déroule (temps diégétique), l'époque à laquelle il est raconté pour la première fois, et toutes les versions ultérieures. Les mythes peuvent être le foyer du merveilleux, mais ils sont aussi des miroirs de nous-même* [1] », quel.le.s personnages sont mis en avant ? Et pour quel propos ? Qu'est-ce qui est occulté ? C'est cet ensemble venant informer le rapport du·de la lecteur·rice et de l'auteur·rice au mythe avec son regard, propre à son époque, qui va nous accompagner à travers cette réflexion, notamment dans l'analyse des représentations graphiques des œuvres convoquées, celui d'imaginaires fortement connotés, convoquant une imagerie déjà existante depuis l'Antiquité et l'hybridant avec les représentations contemporaines du surhumain.

Dans cet article, je vais principalement m'intéresser à *Eurydice déchainée* de Melchior Ascaride, paru en 2021 dans la Bibliothèque dessinée, une collection de courts romans alliant texte et images parlant d'une seule voix, éditée aux Moutons Électriques et à *Lore Olympus*, le webtoon ou bande défilée de Rachel Smythe [2], une reprise moderne du mythe de Perséphone publiée depuis 2018 et encore en cours, dans sa version numérique et non dans sa version papier parue en 2020 pour le premier tome. Aussi, pour notre corpus d'étude, nous nous restreindrons volontairement à ces deux héroïnes antiques, Eurydice et Perséphone, qui sont les personnages éponymes de ces deux ouvrages étudiés et dont les deux récits sont intimement liés. En effet, si Perséphone remet Eurydice à Orphée, c'est parce qu'elle aussi a vécu des injustices et qu'elle est descendue aux Enfers contre son gré [3]. Toutes deux sont liées à leur époux dans leur représentation.

Plus encore, par la popularité des formes utilisées dans ces deux œuvres et de leur succès (6,1 millions d'abonné·e·s et 1,2 milliard de lectures pour le webtoon et un solide succès critique pour le roman graphique), il apparaît légitime de considérer ces œuvres comme influentes, ou du moins, représentatives, par leur caractérisation de ces mythes ainsi que par la manière dont elles peuvent durablement influer les conceptions de ces personnages. Je m'attèlerai donc, dans cet article, à une approche de la réécriture de ces mythes plus éditorialisée, au sens de Marcello Vitali-Rosati (2016, 2020), c'est-à-dire de sémantisation par la présentation et l'incarnation concrètes du contenu, notamment de son incarnation graphique, tant sur des supports imprimés que numériques, en orientant mon propos sur la place des femmes dans ces réécritures.

Vers des réécritures contemporaines

Concernant la notion de réécriture, Maurice Domino (1987) précise que « [l]*e champ, ou le chantier de la réécriture, s'ouvre dans les confins indécis où se recoupent littérature, écriture et texte ; l'intitulé la réécriture du texte littéraire met en jeu les trois mots littérature, texte et écriture et propose une nouvelle donne. Réécriture occupe une place privilégiée : la réécriture est donnée comme l'objet même du regard critique* » . Il poursuit en précisant que « [l]*e texte littéraire, s'il est en rapport avec le mythe, si massivement qu'il est réécriture des mythes anciens, est aussi en rapport avec les mythes de notre temps, avec la parole sociale.* […] *le texte littéraire pourrait bien être réécriture du texte oral des mythes nos contemporains* » (Domino, 1987). Ces investissements mythologiques, dans leurs représentations graphiques, font également partie de ce fond commun dès lors qu'ils procèdent d'une intericonicité que l'on peut définir comme l'ensemble des phénomènes de circulation, de transfert et de dialogue entre les codes graphiques (Arrivé, 2015) et qui est particulièrement

présente dans les réécritures mythologiques contemporaines, comme nous le verrons par la suite.

Ainsi, l'inclusion de la mythologie dans la culture générale, d'abord lettrée, puis populaire, permet de piocher dans un ensemble de personnages et d'arcs narratifs connus – ou déjà connus – dont les variations vont être reçues d'autant plus fortement. D'ailleurs, la *variatio* [4] est un concept commun des études classiques ; il permet notamment de comparer les versions d'une même histoire (ou d'un même mythe), versions écrites par divers auteurs à travers les époques et les langues ; pensons, par exemple, aux couronnes et aux anthologies qui en ont fait leur objet. Ces concepts sont encore utiles pour étudier les réécritures contemporaines de ces mêmes arcs, car il s'agit avant tout d'une continuité, et ce, même dans les représentations graphiques. Car ce sont toujours des réécritures, au sens de Domino (1987), des ajouts-variations sur des trames classiques. Les usages de ces mythes peuvent être sociétaux et permettre de décrire des situations sociales, notamment sur la condition féminine, convoquant Eurydice ou encore Perséphone. D'ailleurs, dans son article « L'épopée au féminin », Sandra Provini (Bost-Fievet, Provini, 2014 : 14) cite Georges Staley (2012 : 12) qui distingue « *trois voies empruntées pour une réécriture de la mythologie gréco-romaine : donner pour la première fois une voix aux femmes des mythes, rejouer les récits masculins avec des femmes dans les premiers rôles, ou encore, retrouver les mythes plus anciens et plus positifs au sujet des femmes, mais occultés par les traditions patriarcales* ». Des situations qui apportent des éclairages au·à la lecteur·rice par la distance créée à travers les personnages mythologiques : si ce sont des Dieux ou des héros particulièrement puissants, le propos gagne en force et permet d'être abordé sans braquer les membres de la société évoquée.

Comme nous venons de le voir, la mythologie vient s'inscrire dans les imaginaires contemporains, mais également dans les littératures de l'imaginaire, avec le rapport au surnaturel, aux monstres et, dans une moindre mesure, au plus qu'humain, dépassant une condition simplement mortelle. Ce questionnement renouvelé est par ailleurs très justement énoncé dans la préface de Perrine Galand (2014 : 11) issue de *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain*, lorsqu'elle indique que :

> « [l]*e monde antique imaginé par le XXIe siècle ne pouvait qu'être déformé, après les relectures baroques, romantiques ou gothiques, après l'esthétique du péplum ; c'est bien ce qui fait la richesse de ces littératures de l'imaginaire, entre plaisir de la réminiscence et stupeur née de la créativité* […] *c'est un espace à investir quitte à en changer le cours ou bien encore à vivre en tant que sujet actif dans le monde réel. C'est ce que font les auteurs de fantasy ou de science-fiction. Aussi la mythologie revisitée par eux n'est-elle plus, comme les mythes antiques, une réponse à de grandes questions, mais une nouvelle manière de poser les interrogations de notre époque.* »

Cette inscription dans les imaginaires contemporains prend également forme dans une multimodalité initiale qui est encore en usage : nombre des textes antiques ont pris corps sur divers supports dès leurs origines. Nous pourrions prendre comme exemples les retranscriptions et illustrations murales, statuaires, ou encore les inscriptions sur poteries. Depuis, les mythes servent d'inspiration à des romans et des pièces et, plus récemment, à des films, des jeux vidéo, des podcasts et même des comédies musicales…

Toutes ces interprétations ont pendant longtemps abordé les mythes du point de vue masculin. Depuis le XXe siècle, toutefois, un regain d'intérêt pour les femmes de ces mythes a permis de nouvelles explorations littéraires (citons, de manière non exhaustive, Ursula Le Guin, Margaret Atwood, Marion Zimmer Bradley), et ce, jusqu'à nos jours, avec les réécritures romanesques, de Madeline Miller, Scarlett St clair, ou Alexandra Bracken.

Des femmes peu représentées

Comme Nathalie Haynes le démontre dans son brillant ouvrage *Pandora's Jar*, dans les textes antiques – d'origine – et pour autant que l'on peut y avoir accès aujourd'hui, les femmes sont peu présentes. Malgré tout, elles y ont souvent des rôles clés : Pandora a libéré tous les maux du monde ; Hélène est l'enjeu de la guerre de Troie ; Pénélope célèbre les vertus du mariage et motive Ulysse à rentrer à Ithaque. Elles sont importantes dans leur silence même : c'est par leur absence qu'elles font agir les hommes, devenant davantage des éléments de tension entre eux que des protagonistes à part entière. Cette importance *in absentia* en fait des objets lointains, des enjeux pour motiver un voyage ou une guerre, comme des trophées qu'il faudrait retrouver ou conquérir. Les exemples sont nombreux. D'ailleurs, Gérard Genette (1992 [1972] : 473) l'évoquait déjà dans *Palimpsestes* : « [les réécritures contemporaines] *font l'effort d'attribuer aux héros – et surtout aux héroïnes – une profondeur, une "épaisseur, psychologique dont l'épopée ne se souciait guère*" ».

Malgré tout, comme nous pouvons l'apercevoir dans les exemples cités plus tôt, ces femmes ne représentent

que des moments dans les parcours des hommes, ce qu'Isabelle Périer (2014 : 53) indique très justement : « [aujourd'hui] *L'héroïsme se décline également au féminin, ce qui était impensable, ou presque, dans les épopées traditionnelles : l'apparition de l'héroïne est le reflet de l'évolution des mentalités et des pratiques de lectures.* » Ces femmes font souvent office de motivation ou sont objets d'enjeux : elles font agir les hommes, elles sont offertes, comme Pandora, vendues, comme Circé, ou mariées, comme les nymphes ou les déesses. Leur représentation se limite essentiellement à une figure marginale, objet d'une convoitise, le plus souvent sexuelle, comme le sont majoritairement les humaines séduites ou violées par Zeus. Des femmes qui ne symbolisent généralement que des épisodes circonscrits dans des épopées plus larges. Dans les *Métamorphoses* d'Ovide, Eurydice n'est représentée qu'à travers le chant d'Orphée.

Comme Natalie Haynes (2022 : 8) conclut dans son introduction : « *Nous avons fait de la place dans nos récits pour redécouvrir des femmes qui ont été perdues et oubliées. Elles ne sont pas les méchantes, les victimes, les épouses ou les monstres : ce sont des personnes* [5] ».

D'ailleurs, elles n'ont pas le droit de se défendre, pas le droit de prendre la parole pour exprimer leur cas, à l'exception de quelques textes, parmi lesquels les tragédies *Hélène* ou les *Troyennes* d'Euripide. Elles ne sont que les objets des discours des hommes. Hélène, par exemple, doit attendre l'ouverture des *Troyennes* pour s'exprimer enfin. Une relégation qu'évoque très justement Sandra Provini (2014 : 81) à propos des épopées mythologiques : « *Dans l'univers viril qu'est le monde épique, les femmes forment une catégorie en marge de l'action menée par les hommes, dont elles sont souvent l'obstacle ou les victimes* ».

Eurydice est principalement connue pour son décès et l'aventure d'Orphée pour aller la chercher aux Enfers, jusqu'au moment où, oubliant sa promesse faite à Perséphone, il se retourne vers elle et échoue à la ramener parmi les vivants. Les causes ayant entrainé sa mort tout autant que l'importance de sa représentation varient entre les différents textes et, notamment, entre les *Géorgiques* de Virgile et les *Métamorphoses* d'Ovide. Bien que les deux textes antiques décrivent la mort d'Eurydice alors qu'elle pose le pied sur un serpent caché dans les hautes herbes, dans les *Géorgiques*, cette morsure est causée alors qu'elle tente d'échapper à une tentative de viol d'Aristée (Virgile, 2019 [1998] : 106), tandis que dans les *Métamorphoses*, celui-ci tente de l'enlever (Ovide, 1960 : 121). Dans les deux cas, c'est cette morsure de serpent qui ôte la vie à Eurydice et qui lance Orphée dans sa quête. C'est cet événement traumatique qui est au fondement du personnage d'Eurydice, mais également de celui de Perséphone, devenue reine des Enfers, mais seulement après qu'elle eut été enlevée et emmenée de force dans le royaume souterrain. Ces éléments, bien qu'immensément importants, sont toutefois relégués au second plan dans les textes antiques. Toujours dans les *Géorgiques*, Virgile tait les vœux d'Orphée pour sa femme pour se concentrer sur le moment où Perséphone lui remet Eurydice et leur indique la route de retour vers les vivants (Virgile, 2019 [1998] :108-110). Dans le texte de Virgile, la représentation d'Eurydice est mineure : elle ne prend la parole qu'après sa rechute aux Enfers pour se lamenter de son destin. Elle seule parle alors qu'Orphée chante son désespoir, tandis que les ordres de Perséphone, hors-champ, sont rapportés au·à la lecteur·rice.

Dans les *Métamorphoses* d'Ovide, Eurydice meurt alors qu'elle joue avec des Naïades pour sa fête de mariage, et qu'elle se fait mordre là aussi par un serpent caché dans de hautes herbes (Ovide, 1960 : 121). Elle n'est alors plus victime d'un agresseur sexuel, mais d'une tentative d'enlèvement et meurt sous les yeux d'Hyménée, le dieu du mariage. Ici, c'est l'incarnation d'Orphée qui parle : il prend la parole devant Perséphone et exprime son désir de retrouver sa femme, mettant l'accent sur l'importance des enlèvements dans d'autres histoires, notamment celle de Perséphone. Ovide raconte ensuite leur ascension (Ovide, 1960 : 123). Ici, le *pathos* est bien plus fort que dans la version de Virgile : Eurydice ne blâme pas son époux et met l'accent sur l'amour qu'Orphée a pour elle ; autrement, pourquoi serait-il venu la chercher ? (Ovide, 1960 : 124) Dans les deux cas, Orphée est le sujet : c'est lui qui est suivi par le narrateur et non Eurydice retournée aux Enfers. Ovide met l'accent sur le deuil d'Orphée, décrivant ses pleurs et son désespoir (Ovide, 1960 : 124) [6].

À l'inverse, les réécritures contemporaines à l'étude ici renversent complètement cette relégation des femmes qui prennent un rôle fort et prépondérant, notamment dans leur incarnation graphique. Dans *Eurydice déchainée,* nous retrouvons ainsi Eurydice, juste après qu'Orphée se soit retourné pour l'admirer : « *pourquoi ? Pourquoi avoir tourné les yeux ? Pourquoi avoir regardé par-dessus ton épaule quand nous touchions au but ? Il suffisait d'un peu de patience encore. Dix pas ? Vingt, tout au plus. Et voilà que tu scelles à jamais notre destin d'une brève œillade ! Tu savais pourtant* » (Ascaride, 2021 : 7). Dans l'illustration liée au texte, l'auteur apporte au·à la lecteur·ice un retournement du code graphique masculin dans une représentation aussi violente que l'acte énoncé : le ton est froid, d'un bleu glacial sur fond noir. La force dynamique du trait évoque d'ailleurs le *Hellboy* de Mike Mignola et son environnement d'une obscurité lovecraftienne. Dans cette œuvre, Eurydice

est réaspirée par les Enfers et doit retourner dans les limbes, abandonnant l'espoir qui la faisait tenir jusque-là. Elle n'a plus rien de tout cela, rien que la haine qui vient l'habiter : « *tu savais, oui. Tu savais, mais te moquais de mon sort. Cœur de porc tu ne songeais qu'à toi* » (Ascaride, 2021 : 8). Tombant dans les abysses, elle est attendue par les mains crochues des monstres : Hadès qui se veut son maitre et Eurynomos qui désire se nourrir d'elle. Dans le livre, le texte se contorsionne pour suivre Eurydice et seulement elle, annihilant toute figure masculine. Il accompagne sa chute dans des pages noires où elle demeure la seule lumière (blanche) (Figure 1). D'ailleurs, dans tout l'ouvrage, Eurydice est la touche de blanc – avec certaines flammes – dans un environnement bleu sombre et noir. Les Enfers sont entièrement sombres, en échos aux limbes : l'ombre et les ténèbres sont là pour cacher les monstres et dévorer l'héroïne.

Des femmes harcelées

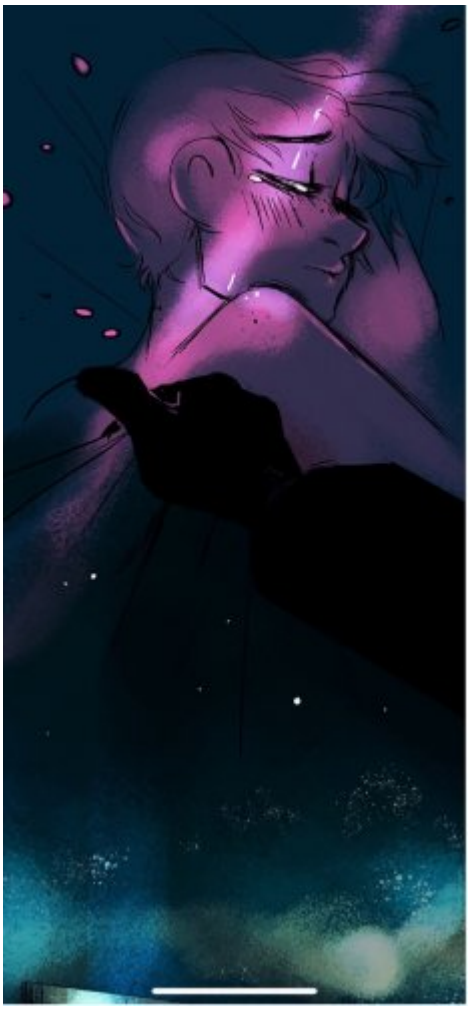
À l'image des récits traditionnels, c'est donc par le prisme masculin, puisque nous – en qualité de lecteur·rice – suivons les actions des hommes, que nous assistons le plus souvent à leur violence. Et si nous avons 'l'habitude' de la violence des dieux, celle des humains n'a rien à leur envier.

Dans *Lore Olympus*, nous suivons Kore-Perséphone qui essaie de mener sa vie de nymphe dans le monde des mortels, en toute tranquillité. Elle s'occupe des récoltes et se rend dans ce qui apparait comme une université pour dieux et déesses. Dans ce récit, elle est très proche d'Artémis, au point de s'installer avec elle, mais devient très vite l'objet de l'attention d'Apollon. Le dieu-soleil est présenté et décrit comme particulièrement 'charmant' : il est admiré par les nymphes en général et refuse de comprendre et d'entendre le refus de Kore-Perséphone de s'offrir à lui. Ce viol initial, qui n'est pas le fait de Hadès, mais bien d'Apollon, vient bouleverser sa vie : seule Héra comprendra la souffrance de Kore-Perséphone et confrontera Apollon. À cet instant, Smythe adopte une approche féministe dans la gestion et la représentation du trauma. Les rapports entretenus à la suite de ce moment violent entre Perspéhone et les autres dieux et déesses vont venir tisser une vision de la culture du viol pour les lecteur·rice·s mais aussi – et sans doute – une nouvelle incarnation de la féminité confrontée à la virilité abusive tout autant que problématique des dieux grecs : « *Parce que toi et tes frères êtes connus pour… vos nombreuses affaires sordides* [7] » (Smythe, 2018- : épisode 8). Son trauma est alors largement partagé : nombre des femmes qui interviennent le long du récit, des femmes qui vivent autour et avec Kore-Perséphone sont aussi les victimes de ces mâles tout puissants. Le viol-trauma est également fondateur du mythe d'Eurydice, provoquant sa chute aux Enfers. Dans *Eurydice déchaînée*, il est sous-entendu dans son discours sur la violence des hommes et rappelé par les divers monstres tentaculaires la poursuivant.

Dans *Lore Olympus*, l'autrice joue avec les codes de la bande défilée et la mécanique de manipulation qui lui est associée ; notamment lorsqu'elle souhaite souligner une brisure ou, au contraire, apporter une continuité à la narration, démontrant l'importance de la notion de temps et de continuité tout autant que les enjeux de la fragmentation graphique [8]. Cette infra-manipulation, le pouce allant de bas en haut sur l'écran pour afficher la suite, vient se briser sur le découpage, comme son corps se découpe, comme le trauma s'installe. En effet, si Kore-Perséphone est présentée dans le défilement, cette mécanique de manipulation des bandes défilées, son corps est d'abord iconisé dans les champs, au milieu des récoltes (Figure 2). Mais la position de domination d'Apollon sur Kore-Perséphone vient bouleverser cet ordre d'égalité. Il la domine de tout son corps, masse plus sombre venant briser le mouvement fluide du temps incarné par le geste tactile répété (Figures 3 et 4). La

continuité logique du temps diégétique, incarné par le geste de lecture, est brisée, comme son histoire à elle. Ensuite, le geste montre les rivières de ses cheveux en réponse à son abattement (Figures 5 et 6). Ici, la composition s'entremêle, donnant la place de plusieurs défilements (remontée du contenu de tout en bas de l'écran à tout en haut de ce même écran).

Dans les deux œuvres graphiques, le texte et les visuels s'imbriquent sans cesse. Dans *Lore Olympus*, le défilement donne une contrainte forte au texte : il est impossible d'avoir une grande quantité de phylactères affichés en même temps. Ce défilement, la navigation verticale et l'empilement du contenu demande au texte de s'encarter dans l'image, qui l'accompagne et l'englobe (Lescouet, 2021). Il en est de même pour le roman graphique de Melchior Ascaride (Figures 1 et 7).



W-where am I!?

83

Il me percute de plein fouet et je ne dois qu'à sa maladresse bestiale de ne pas être aussitôt empoignée. Au lieu de cela, je file sur plusieurs coudées pour m'écraser contre les racines d'un arbre dont le visage, tourné vers le sol, paraît me prendre en pitié. Avec la faible vélocité octroyée par mon état, je me ressaisis et, ramassée sur moi-même comme un chat sauvage, lance l'assaut. Le nécrophage s'ébroue le temps d'un éclair, sonné par le choc, le nuage putride ondulant paresseusement autour de ses épaules torses. Je m'appuie sur un nœud de bois et m'élance à mon tour, un feu ronflant dans mes entrailles. Avec un hurlement à faire pâlir Hippolyte, je me rue sur le monstre et me lance à sa gueule, prête à lui lacérer les yeux. Si je me rêve en fauve, pour Eurynomos je ne représente guère qu'un chaton. Voilà qu'il empoigne ma nuque entre ses griffes sales et, à nouveau, me jette au loin comme on jetterait un os à un cabot.

« Eurydiiiiiiice », grogne-t-il de sa voix sourde, passant une langue noire et luisante sur ses babines gercées.

Cette imbrication texte-image vient faire travailler l'imagerie mythologique qui se développe aujourd'hui. Les corps des femmes qui sont tracés montrent une grande variété, au-delà des couleurs, plaçant les protagonistes en contraste : Eurydice est blanche, vêtue de blanc, Kore-Perséphone est de couleur rose, vêtue de rose pâle, généralement. Les formes sont très typées et orientées comme féminines : elles sont rondes, elles sont fortes et sont donc représentées comme telles. Kore-Perséphone est montrée tout en formes et en rondeurs : une héroïne 'grosse' permet l'affichage d'une diversité des corps, représentation qui coïncide avec son statut de déesse de la fertilité. Les autres femmes représentées dans l'œuvre de Rachel Smythe présentent des corps très divers : Artémis, passionnée de chasse et de sport, est forte, avec des muscles dessinés et saillants, Athéna est très fine, quand les nymphes varient tant en taille qu'en forme. Cette grande diversité offre une représentation réaliste des corps offerts à ces déesses et héroïnes, mais surtout, elle inclut les lectrices de l'œuvre, leur donnant une place parmi ces femmes aussi exceptionnelles que puissantes. Cette identification, cette incarnation, participe à inscrire le mythe dans le quotidien, ramenant le propos dans la réalité concrète des lecteur·rice·s.

Eurydice, elle, est remplie de rage. Dans tout l'ouvrage, elle est représentée en mouvement et en tension : elle court, se démultipliant sur la page pour marquer les différentes étapes de son parcours (Ascaride ; 2021 : 57, Figure 8), où son corps s'affirme seul dans l'obscurité, levant le poing ou tendant les bras, prêt au combat (pp. 15, 23). Elle est représentée tout en angles et en lignes droites, son corps n'est pas réaliste, à la fois musclé et décharné, il se découpe toujours dans des dynamiques : elle se déplace en diagonale ascendante marquant sa progression (pp. 14-15) ou fait face au·à la lecteur·rice lors des combats (p. 6).

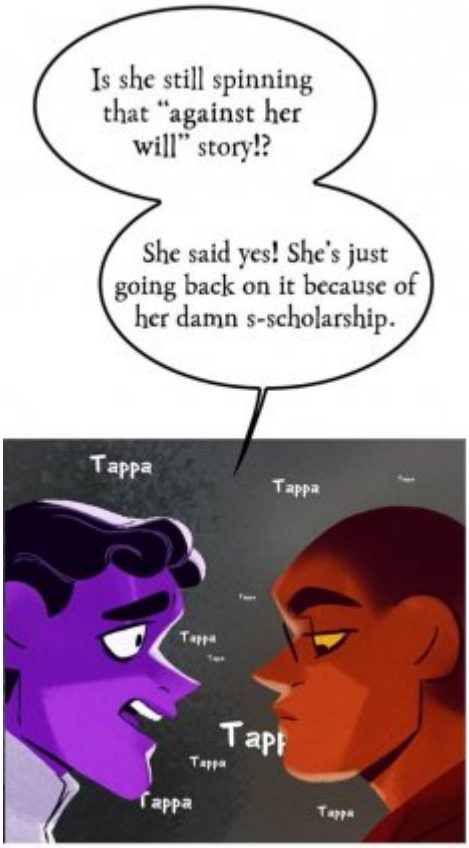
Après une première scène de pleurs : « *C'est la* moïra*, accepte-le, agenouille-toi et subis.* » (Ascaride, 2021 : 13), elle annonce clairement que sa peine ne durera pas et que seule sa rage verra la lumière du jour : « *Plus jamais*. » (Ascaride, 2021 : 13)

Des femmes prêtes à la vengeance

Dans les textes canoniques, les femmes disparaissent de la scène après avoir été abusées. Elles ne seront pas celles que l'on suit. Elles ne sont pas les héroïnes. Pas plus que dans les textes classiques, où elles sortent du focus de la narration tandis que les hommes poursuivent leur histoire. Ce n'est que dans les réécritures contemporaines qu'elles trouvent finalement leur juste place, grâce notamment aux ajouts narratifs et à la création graphique proposée autour de ces femmes héroïnes. Ils sont d'autant plus pertinents qu'ils mettent en exergue les enjeux et les problématiques autour de ce focus masculin des textes antiques et classiques.

Les figures féminines évoquées sont donc des anti-héroïnes dans des positions de force : elles prennent sur elles de se faire justice, elles punissent elles-mêmes leurs agresseurs. Elles sont surtout les instigatrices de leur vengeance. Par exemple, Eurydice, levant une armée, jure de n'avoir de répit que lorsqu'Orphée sera avec elle aux Enfers.

Kore-Perséphone, elle, déborde, perd le contrôle et détruit ce qui l'entoure. C'est donc elle qui sera sur le banc des accusé·e·s, elle encore qui devra répondre publiquement de ses actes et notamment contre Apollon qui se sent rejeté. Cette confrontation prend deux saisons à être exposée, mais mène à l'exposition de la culpabilisation de la victime, avec les arguments habituels : elle ne s'est pas défendue, après tout, c'est Apollon, elle devait bien être d'accord, etc. (Figures 9 et 10).



Ces figures sont les protagonistes principales de ces réécritures contemporaines, mais pour autant, leur apparence de 'méchantes' demeure en filigrane : qu'il s'agisse d'Eurydice ou de Kore-Perséphone, ce sont des personnages complexes, chacune consciente de 'faire le mal', mais toutes deux contraintes de trouver des solutions par elles-mêmes. Dans leur quête de vengeance, les héroïnes que nous étudions parviennent toutefois à constituer des communautés autour d'elles. Des communautés qui s'inscrivent dans des mouvements de contestations plus larges, en donnant une voix aux autres femmes vivant des expériences similaires. Ainsi, la réponse qu'elles donnent aux actes dont elles ont été victimes trouve un écho auprès des autres femmes, chacune s'affranchissant de son statut de victime et trouvant, dans cette sororité, une prise de position forte. Elles ne sont plus seules, elles ne sont plus occultées en tant que personnes, en tant que femmes. Elles ne sont plus seulement la représentation de leur injustice et c'est bien là l'une des forces de ces réécritures contemporaines. Bien sûr, ces inversions de rapport de force sont déjà bien présentes dans les réécritures féminines, mais dans les œuvres étudiées ici, la parole féministe se trouve renforcée par une représentation graphique forte telle que proposée dans les figures précédentes.

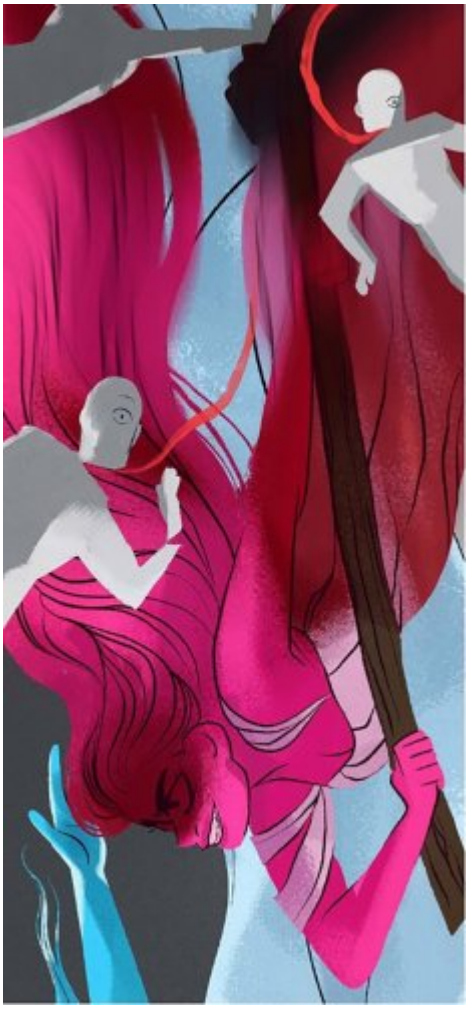
Des femmes au pouvoir

Eurydice, en traversant les Enfers pour trouver une autre sortie, rencontre des femmes de sa famille purgeant leur peine éternelle pour avoir refusé les exigences des hommes, ou mis à mort des bébés non voulus : « *Sous mes pieds vont et viennent quarante-neuf femmes, vêtues d'himations mités et durcies par la crasse. Un ballet de chevelures noires emmêlées, de bras nus dont la peau varie du sable au jais et d'échos spectraux de pieds nus sur la pierre. Toutes courent, chargées d'amphores vétustes, entre le point de chute d'eau et des fûts de bronze, percés de toutes parts, qu'elles essaient désespérément de remplir* » (Ascaride, 2021 : 118). Ces femmes sont toutes là parce qu'elles n'ont pas eu le choix de leur corps : « *C'est là ce qu'on attend des femmes de Grèce, n'est-ce pas ? Vivre en silence, mourir en silence, et attendre, docile et muette, d'un jour*

naître à nouveau pour que tout recommence » (Ascaride, 2021 : 16). Certaines se sont suicidées pour fuir un époux violent, d'autres ont tué un agresseur… Elles sont cependant toutes condamnées à des tâches interminables, sans utilité ni espoir de complétion, laissant leurs corps se décomposer pendant toute la durée de leur peine.

Ce sont aussi ces femmes qui viennent, à sa suite, renforcer le propos et les actions d'Eurydice : elles vont l'accompagner pour aller, à leur tour, se venger de leur propre agresseur. C'est alors qu'Eurydice prend la tête d'une véritable armée motivée et particulièrement dangereuse : « *Certainement jamais les ténèbres des Enfers n'auront connu bande plus vivante que la nôtre. Cinquante femmes chantant à tue-tête, riant lançant injures et menaces à la lignée de Cronos. Quelle fresque !* » (Ascaride, 2021 : 127), « *Danaïdes, je ne comprends que trop bien votre tragédie. Allez en femmes libres, en ce jour je romps le jugement de Zeus. Et s'il s'y oppose, qu'il descende ici* » (Ascaride, 2021 : 131).

Kore-Perséphone, elle, prend confiance par l'affirmation renouvelée du soutien des autres déesses : Apollon ne peut pas s'en tirer ainsi et ni Hadès ni Zeus ne peuvent à présent tolérer le trouble que ce dernier sème (Figures 11 et 12).



Cette prise de pouvoir partagée, non plus seulement par les héroïnes représentées, mais par l'ensemble des communautés qu'elles fédèrent, s'avère d'autant plus symbolique que le message qu'elles transmettent : ici, les regards sont convaincus, et les errements s'évanouissent pour laisser place à une volonté sans faille. La représentation de Koré-Perséphone (Figures 11 et 12) en est un bon exemple : son propre corps prend une place prépondérante dans le cadre de l'image, son regard et par là même, sa volonté, sont soulignés, ainsi que ses gestes ou mouvements ; ombres sur les mains de Koré-Peséphone, jeux de clairs-obscurs sur un mouvement. Des éléments graphiques offrant au·à la lecteur·rice un regard peut-être plus proche des intentions de ces héroïnes ainsi que des enjeux auxquels elles répondent dans ces réécritures mythologiques.

Conclusion

La diversité des figures féminines dans la littérature contemporaine est immense, il est donc bienvenu qu'il en soit de même pour les réécritures des mythes. Or, ces femmes qui ont accompagné la construction des imaginaires ont avant tout l'aura de leurs représentations originelles : les tragédies étudiées en milieu scolaire nous les présentent généralement, ou quasi exclusivement, comme les victimes ou les méchantes de ces histoires. Décrites comme des protagonistes secondaires et/ou ambivalentes, elles sont les témoins des guerres, l'objet des quêtes et/ou des épopées. Les réécritures présentées dans cet article viennent donc enrichir l'imaginaire contemporain : affiner ou déplacer la perception que nous, lecteurs et lectrices du XXIe siècle, avons de ces femmes. C'est ainsi que la figure de la sorcière, particulièrement étudiée ces dernières années (Martin, 2021 ; Sullivan, 2019), donne une nouvelle vie aux sorcières antiques et aux femmes puissantes des mythes.

Les représentations de ces femmes dans les séries pour la jeunesse ou *young adult* sont nombreuses et permettent une grande diversité dans leurs incarnations. Elles occupent tous les rôles épiques, devenant les protagonistes d'histoires en perpétuelle écriture. Des palimpsestes mémoriels qui viennent s'enrichir de ces nouveaux récits, façonnant un corpus de femmes extraordinaires qui incarnent le rôle héroïque au sens de rôle-modèle, dictant les conduites et inspirant les gens.

Quant aux exploitations graphiques et vidéoludiques de ces personnages, elles demeurent particulièrement intéressantes. Les iconographies possibles dans les jeux vidéo, par l'animation et la composition sonore, mais aussi – et surtout – par l'incarnation directe d'un·e avatar, déplacent les questions de l'identification et de l'immersion dans le récit. Ce ne sont plus des personnages qui agissent guidé·e·s par l'auteur·rice, mais des marionnettes entre les mains du·de la joueur·euse qui se comportent selon ses consignes. Cette distinction vient déplacer le regard qui peut être porté sur les figures mythologiques, resserrant les liens tissés entre un métatexte usuel et des incarnations spécifiques permettant des colorations comportementales particulières. Ainsi, un jeu comme *Hadès*, où le·a joueur·euse incarne le fils du maitre des Enfers, permet de rencontrer les dieux et déesses grecques, ainsi que leur folklore ; il donne également une épaisseur à leurs relations intimes et quotidiennes. Quand celleux-ci ne sont pas sur le champ de bataille ou occupé·e·s à jouer avec les vies des mortel·les, iels doivent vivre ensemble… Quoiqu'il en coute, et ce, pour l'éternité. Ce décalage, rapidement évoqué dans *Lore Olympus*, cette nécessité de vivre ensemble malgré tout et, donc, de s'adapter pour que la cohabitation se fasse avec le moins de souffrances possible, devient un enjeu de l'histoire du jeu. Ainsi, dans *Hadès*, alors que Zagreus, jeune prince des Enfers parcourt le royaume pour parvenir à s'en échapper contre l'avis de son père Hadès, il rencontre et discute avec de nombreux personnages iconiques de la mythologie, de Nyx à Charron pour les divinités des ténèbres, à Héra et aux muses (notamment Clio, fille de Zeus et Muse de l'Histoire) pour les divinités solaires. Cette diversité, notamment dans les discours tenus, vise à apporter un éclairage plus contemporain sur ce peuple étrange : après des millénaires ensemble, leurs avis et leurs relations ont évolué… Les exemples pourraient être multipliés à l'infini, tant l'usage de ces récits et de ces personnages, qui appartiennent à la culture commune et sont déjà lourds de sens et de symboliques, permet un discours indirect sur la société, une critique par les yeux de personnages plus puissants et plus omniscients que les humain·e·s et, donc, plus avisés. Présenter leurs torts revêt la même valeur qu'au cours de l'Antiquité, faisant ressortir les travers humains en les exposant de façon encore plus évidente. Accompagnée des incarnations diverses des personnages, cette dénonciation permet d'illustrer les discours militants contemporains : la place des femmes peut ainsi être questionnée, comme nous l'avons vu. Mais des approches *queers* ou transidentitaires et intersectionnelles sont également présentes, de même que des représentations de certains handicaps ou traumatismes.

Des exploitations qui impliquent de nombreux médias complémentaires et enrichissent encore ces représentations tout autant que les manipulations possibles des supports employés, mais également les enjeux plus graphiques de ces problématiques.

Bibliographie

Sources primaires

Ascaride Melchior (2021), *Eurydice Déchainée*, Bordeaux, Les Moutons Électriques.

Homère [2015], *L'Odyssée. Tome II : Chants VIII à XV* (traduit par Victor Bérard)*, Paris,* Les Belles Lettres.

Ovide (1960), *Les Métamorphoses, tome II (VI-X)* (traduit par Georges Lafaye), Paris, Les Belles Lettres.

Smythe Rachel (2021), *Lore Olympus : Volume one*, New York, Random House Worlds.

Virgile (2009 [1998]), *Géorgiques* (traduit par Eugène De Saint-Denis), Paris, Les Belles Lettres.

Références critiques

Arrivé Mathilde (2015, décembre), « L'intelligence des images – l'intericonicité, enjeux et méthodes , *E-rea*, [En ligne]. https://doi.org/10.4000/erea.4620 (consulté le 30 octobre 2022).

Attali Maureen (2021), « Des réécritures féministes d'épopées antiques pour diffuser le renouvellement historiographique : Lavinia, Circé et Le Silence des vaincues », *Le Temps des médias*, 37(2), pp. 147-163.

Bievre-Perrin Fabien, Pampanay Élise (2018), *Antiquipop : L'Antiquité dans la culture populaire contemporaine*, Lyon, MOM Éditions.

Blackford Holly (2012), *The Myth of Persephone in Girls' Fantasy Literature*, Londres, Routledge.

Bost-Fievet Mélanie, Provini Sandra (dir.) (2014), *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain : Fantasy, science-fiction, fantastique*, Paris, Classiques Garnier.

Chauvin Cédric (2015), « Mélanie Bost-Fievet et Sandra Provini (dir.), L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain. Fantasy, science-fiction, fantastique (2014) » *ReS Futurae. Revue d'études sur la science-fiction*, 5, Article 5, [En ligne]. https://journals.openedition.org/resf/588 (consulté le 14 juin 2022).

Di Filippo Laurent (2020), « Mythes » *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics,* [En ligne]. http://publictionnaire.huma-num.fr/notice/mythes/ (consulté le 19 juin 2022).

Fabrizi Mark A. (2016), *Fantasy Literature : Challenging Genres*, Rotterdam, Boston, Taipeï, Sense Publishers.

Domino Maurice (1987), « La réécriture du texte littéraire Mythe et Réécriture », *Semen*, 3, [En ligne]. https://journals.openedition.org/semen/5383 (consulté le 30 mai 2023).

Galand Perrine (2014), « Préface », dans *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain : Fantasy, science-fiction, fantastique*, Bost-Fievet Mélanie et Provini Sandra (dir.), Paris, Classiques Garnier, p. 11.

Genette Gérard (1992), *Palimpsestes : la littérature au second degré* [1972], Paris, Seuil, p. 473.

Groensteen Thierry (2017), *La bande dessinée au tournan*t, Bruxelles, Paris, Les Impressions nouvelles.

Haynes Natalie (2020), *Pandora's jar : Women in the Greek myths*, New York, Harper Perrenial.

Leavitt John (2005), « Présentation : le mythe aujourd'hui », *Anthropologie et Sociétés, 29*(2), 7-20. https://doi.org/10.7202/011892ar (consulté le 30 octobre 2022).

Lüthi Ariane (2010), « L'art de la variation : de la composition chez Milan Kundera », *Variations*, 18(1), pp. 173-188.

Lescouet Emmanuelle (2021), « Des gestes pour lire ? », *Imaginarium*, [Billet en ligne]. https://imaginarium.hypotheses.org/111 (consulté le 28 juin 2022).

Lescouet Emmanuelle (2021, octobre), « Introduction aux bandes défilées », *Imaginarium*, [Carnet de recherche]. https://imaginarium.hypotheses.org/33 (consulté le 28 juin 2022).

Martin Hervé (2021), « La sorcière », *Revue critique de fixxion française contemporaine*, 13, [En ligne]. https://journals.openedition.org/fixxion/709 (consulté le 30 mai 2023).

Périer Isabelle (2014), « Un retour de l'épique », dans Bost-Fievet Mélanie et Provini Sandra, *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain : Fantasy, science-fiction, fantastique*, Paris, Classiques Garnier, p. 53.

Plotz John, Ferry Elisabeth, Turrigiano Gina, Miller Madeline (2019), *A Conversation with Madeline Miller about «*

Circe », Waltham, Brandeis University, [En ligne]. https://scholarworks.brandeis.edu/esploro/outputs/podcast/A-Conversation-with-Madeline-Miller-about/9924093166501921 (consulté le 13 avril 2022).

Presser Alexandra, Braviano Gilson, Côrte-Real Eduardo (2019), « Mobile Comics : Comics' Design features focusing on small screen devices », *Convergências – Revista de Investigação e Ensino das Artes*, vol XII (24), [En ligne].

Provini Sandra (2014), « L'épopée au féminin : De l'*Énéide* de Virgile à *Latvinia* d'Ursula Le Guin », dans Bost-Fievet Mélanie et Provini Sandra (dir.), *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain : fantasy, science-fiction, fantastique*, Paris, Classiques Garnier, p. 94.

Rejter Dorota, Paulouskaya Hanna, Gerus An gelica (2020), « "It Never Hurts to Keep Looking for Sunshine" : The Motif of Depression in Works for Children and Youth Inspired by Classical Antiquity » *Clotho*, 2(2), pp. 127-154, [En ligne]. https://doi.org/10.4312/clotho.2.2.127-154 (consulté le 14 juin 2022).

Staley Gregory Allan (dir.) (2009), *American women and classical myths*, Waco, Baylor University Press.

Sullivan Maryse (2019), « Entre fiction et histoire : la construction de la figure de la sorcière dans la littérature contemporaine » [Thèse], Ottawa, Université d'Ottawa.

Swanson Maia Anne (2014), « The Myth Continues in Percy Jackson : A look into mythology and its persistence today », *Undergraduate Honors Thesis Collection*, 274, Indianiapolis, Butler University.

Vial Hélène (2014), « Introduction », dans *La Variatio – L'aventure d'un principe d'écriture, de l'Antiquité au XXI e siècle*, Hélène Vial (dir.), Paris, Classiques Garnier, pp. 9-16.

Vitali-Rosati Marcello (2016), « Qu'est-ce que l'éditorialisation ? », *Sens Public,* [En ligne]. http://sens-public.org/articles/1184/ (consulté le 30 mai 2023).,

Vitali-Rosati Marcello (2020), « Qu'est-ce que l'écriture numérique ? », *Corela. Cognition, représentation, langage*, HS-33, [En ligne] . https://doi.org/10.4000/corela.11759 (consulté le 24 juin 2022).

Zajko Vanda, Hoyle Helena (2017), *A Handbook to the Reception of Classical Mythology*, Hoboken, John Wiley & Sons.

Notes

[1] « […] *every myth contains multiple timelines within itself : the time in which it is set, the time it is first told, and every retelling afterward. Myths may be the home of the miraculous, but they are also mirrors of us* » (traduit par l'autrice).

[2] https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/list?title_no=1320

[3] Parmi les parutions récentes, nous trouvons : la série *Hadès et Perséphone*, de Scarlett St. Clair, et *Neon Gods*, de Katee Robert.

[4] La *variatio* consiste généralement en la transformation d'une phrase ou d'un texte par divers procédés combinant le plus souvent répétitions et contraintes thématiques et/ou formelle (Vial, 2014) : « *Si elle est musicale à l'origine, la variation représente un principe formel plurivalent et polysémique dont la technique repose sur deux procédés : la transformation d'un matériel donné ainsi que l'incorporation d'éléments nouveaux.* » (Lüthi, 2010 : 173)

[5] « *We have made space in our storytelling to rediscover women who have been lost and forgotten. They are not villains, victims, wives or monsters : they are people.* » (traduit par l'autrice)

[6] Platon évoque également Eurydice et Orphée dans *Le Banquet*, lors des discours sur l'amour.

[7] « *Cause you and your brothers are known for… your many sordid affairds.* » (traduit par l'autrice).

[8] La particularité des bandes défilées est de présenter de longs fragments en continu, accompagnant une durée diégétique qui leur est propre ; le·a lecteur·ice navigue à travers le temps en faisant défiler l'œuvre sur son support de lecture. Cette continuité, plus encore que l'ouverture des cases (Groensteen, 2017), permet un enchâssement et une approche fluide des événements racontés.