

Olivier DEVILLERS et Séverine GARAT (dir.), *L'Antiquité dans la littérature de jeunesse*

Bordeaux, Ausonius, Collection « Scripta Receptoria » 20, 2021

Pierre-Alain Caltot



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/vita/424>

DOI : 10.4000/vita.424

ISSN : 1783-1830

Éditeur

Association Vita Latina

Référence électronique

Pierre-Alain Caltot, « Olivier DEVILLERS et Séverine GARAT (dir.), *L'Antiquité dans la littérature de jeunesse* », *Vita Latina* [En ligne], 204 | 2024, mis en ligne le 01 février 2024, consulté le 20 février 2024. URL : <http://journals.openedition.org/vita/424> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/vita.424>

Ce document a été généré automatiquement le 20 février 2024.

Le texte et les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés), sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

Olivier DEVILLERS et Séverine GARAT (dir.), *L'Antiquité dans la littérature de jeunesse*

Bordeaux, Ausonius, Collection « Scripta Receptoria » 20, 2021

Pierre-Alain Caltot

RÉFÉRENCE

Olivier DEVILLERS et Séverine GARAT (dir.), *L'Antiquité dans la littérature de jeunesse*,
Bordeaux, Ausonius, Collection « Scripta Receptoria » 20, 2021, 253 p.

- 1 Les dix-huit études réunies par Olivier DEVILLERS et Séverine GARAT portent sur la représentation de la matière antique dans la littérature de jeunesse et se signalent par la diversité des approches retenues et des méthodologies choisies. Les auteurs des articles sont issus de différents champs professionnels et leurs propos relèvent de disciplines variées – histoire, archéologie, lettres, didactique, sociologie. Cela explique que plusieurs contributions envisagent librement la méthodologie universitaire consacrée dans le rapport avec l'état de l'art et la bibliographie notamment. Une introduction au volume pour définir les contours de la littérature de jeunesse, assez peu investie par les antiquisants, et les problématiques afférentes aurait permis de préparer le lecteur à une matière riche, en diachronie et dans la diversité des genres évoqués par les articles (roman, BD, manga...). Nous proposons d'en rendre compte à travers quatre fils rouges.
- 2 1) L'inclusion d'enfants ou d'adolescents dans les ouvrages de jeunesse caractérise deux sagas contemporaines : Fr. REGUANT (« L'univers mythologique de la saga à succès Harry Potter », p. 209-215) envisage les références au bestiaire mythologique : on regrette qu'elles ne soient pas mises en dialogue avec les sources antiques, auxquelles renvoie l'ouvrage de Blandine Le Callet, *Le Monde antique de Harry Potter*, paru en 2018, non cité dans la bibliographie. Si, selon C. TARASCO (« Percy Jackson, nouvel Ulysse : réécrire les

mythes antiques pour la jeunesse », p. 217-231), les choix de langue familiers, l'humour, les personnages adolescents font du lecteur adolescent le destinataire privilégié, elle envisage également l'adulte comme destinataire implicite ou médiateur nécessaire pour guider le lecteur plus jeune dans l'intertextualité des références antiques.

- 3) 2) Le miroir que l'Antiquité tend aux autres périodes historiques. K. BELITSOU (« *L'Histoire ancienne* de Charles Rollin : un ouvrage destiné à la jeunesse », p. 161-174) justifie le succès de l'ouvrage par sa rédaction en français et par le mélange des sujets païens et des références religieuses, conformes au jansénisme de Rollin. M. SCAPIN & M. SOLER (« Le manga au prisme de la bande dessinée francophone : modèles et écarts », p. 15-36) s'intéressent notamment au manga *Ad Astra* à propos de la Deuxième Guerre Punique. Outre le fait que « les Japonais peuvent [...] facilement assimiler le Japon à une Carthage orientale » (p. 29), la volonté d'éradiquer Carthage après sa défaite est rapprochée du traumatisme de la défaite japonaise en 1945. Les effets de décentrement comique bien étudiés par B. SUVILAY (« Double décentrement japonais et romain : pour une lecture littéraire du manga *Thermae Romae* », p. 233-243) mettent en dialogue le monde romain antique et le Japon contemporain, dans l'importance accordée par les deux civilisations aux bains, thermes et *onsens*. Au gré des voyages spatio-temporels de Lucius, le héros du manga, la modernité japonaise se trouve intégrée à l'Antiquité romaine : les codes graphiques du manga traduisent formellement ce jeu interculturel fécond. De la même façon, O. DEVILLERS (« Le lieu de l'Arène dans *Bestiarius* [M. Kakizaki] », p. 245-253) étudie la fascination de l'arène comme lieu de la violence et d'exaltation d'une forme d'héroïsme chez les gladiateurs dans trois mangas. Mêmes jeux temporels pour la BD. Les articles d'A. CHANTE (« Les avatars du Gaulois dans la bande dessinée : du mythe héroïque à l'utopie didactique », p. 133-146) et de S. DARDAILLON & Ch. MEUNIER (« Les Gaulois sont dans la planche... Représentations des Gaulois dans la bande dessinée après la Seconde Guerre Mondiale », p. 147-158) proposent une chronologie du traitement des Gaulois dans la BD francophone depuis les années 1940 et montrent comment *Astérix* fait dialoguer la Gaule avec la France gaullienne ou pompidolienne, selon des interprétations différentes : la présence romaine apparaît comme une image de l'envahisseur allemand pour l'un (p. 137-138) ou de l'américanisation pénétrante pour l'autre (p. 149). Enfin, deux auteurs abordent cette problématique dans des romans pour la jeunesse. V. MARIE (« Papyrus et le glaive magique. L'univers d'un petit fellah à l'époque de Méremptah », p. 179-191) envisage la cosmogonie égyptienne au prisme des « mythologies contemporaines » ou de mythes récurrents de la tradition occidentale, comme le labyrinthe ou les amants maudits (p. 186-188). Si É. DRUILHE (« Atalante, libre et indépendante. Transmission d'un patrimoine culturel et d'une morale contemporaine à travers le mythe héroïque », p. 95-106) propose une interprétation des mythes discutable (p. 103-105), elle interprète Atalante comme une « héroïne contemporaine » dans la littérature de jeunesse, parangon d'indépendance et de liberté, qui « refuse de se soumettre à la tradition » (p. 105).
- 4) 3) Le traitement des figures héroïques et divines constitue une autre piste d'analyse récurrente. G. MIURA (« L'univers, les dieux, les enfants. Avatars de la relation aux divinités grecques dans la bibliographie de fiction destinée à la jeunesse de la fin du XX^e siècle en France », p. 37-52) souligne la vitalité des polythéismes comme réservoirs d'inspiration aux univers fictifs de la littérature de jeunesse à travers le concept d'une « théopolitique » des relations de pouvoirs entre dieux ou entre dieux et mortels. D. BERTHIER (« Romans historiques pour la jeunesse et civilisation minoenne »,

p. 109-120) souligne la force de l'imaginaire et des mythes crétois dans quatre romans pour la jeunesse, parus de 1913 à 2003 : à côté des motifs consacrés (labyrinthe ; figure du Minotaure), Ariane prend une place de plus en plus importante dans ces romans. Dans « Énée dans la littérature de jeunesse : un héros 'à faire aimer' » (p. 121-132), S. CLÉMENT-TARANTINO souligne que le corpus de romans français et italiens pour la jeunesse gomme plusieurs aspects d'Énée dans l'*Énéide* : il perd sa violence, sensible dans les chants IX-XII pour devenir un « héros de la paix », et il apparaît moins comme un élu que comme une victime passive. Reste donc aux auteurs la mission de faire aimer le héros de la romanité...

- 5 4) La tension entre le double enjeu de divertir et d'instruire, selon le principe anglo-saxon d'*edutainment* (*education* et *entertainment*), se révèle dans l'analyse que L. ALLAIN-LE FORESTIER (« Les aventures d'Atlas : sentences et impertinences », p. 84-94) propose du roman pour jeunesse de D. Baronnet, *Les Extraordinaires aventures du géant Atlas* (2017) à partir du détournement amusant du mythe, que ce soit dans la langue contemporaine employée ou dans les allusions au monde contemporain. De la même manière, Cl. AZIZA (« Jules Verne et l'Antiquité », p. 175-178) défend une omniprésence de l'Antiquité dans les romans de Verne, en prenant notamment pour exemple le mythe de l'Atlantide. L'Antiquité permet en effet éducation et récréation, « les deux mamelles de la littérature de jeunesse » (p. 175). Selon cette polarité, H. RAUX (« Caser les mythes. Analyse de collections de bandes dessinées consacrées à la mythologie », p. 53-65) pose de manière pertinente la difficulté de traiter de mythologie en BD, ce qui implique de nier la plasticité des mythes et la richesse de leurs variantes, pour leur préférer une vision fixiste et univoque. Enfin, J. BONDOUX & P. MONTLAHUC (« Du livre d'histoire à la classe : *L'Égypte ancienne... en BD* », p. 193-208) souligne l'intérêt pédagogique de cet ouvrage pour son projet ludique et pour sa dimension sérieuse, constituant un « musée illustré ».
- 6 Deux remarques pour terminer : la lecture de l'ensemble est rendue éprouvante par les nombreuses coquilles qui émaillent l'ouvrage. Les enseignants apprécieront les pistes pédagogiques proposées par les auteurs : p. 32-34 ; 203-206 ou l'article d'A. LACOTTE (« Enseigner l'histoire par la bande dessinée : l'exemple de Rome à travers *Astérix* en classe de 6^e », p. 67-82) qui souligne l'intérêt de la BD pour l'assimilation concrète de notions abstraites (*pax Romana* ; « romanisation »). Un ouvrage que les enseignants pourront donc lire et consulter, y compris pour des usages concrets.