

L'imaginaire du passé : Quêtes et conquêtes

**Parcourir l'espace antique et médiéval dans les fictions modernes
(arts de l'écrit, arts de l'écran, spectacles et jeux)**

Colloque du LaPril et de l'axe « Art et intermédialité »
de l'UR 24142 Plurielles,
avec le soutien de l'Association Modernités Médiévales

jeudi 30 - vendredi 31 mars 2023
Université Bordeaux Montaigne/ Pessac

Date limite de réception des propositions : 15 sept. 2022

Organisation :

Géraldine Puccini et Florence Plet

Gil Bartholeyns considère le Moyen Âge comme l'altérité historique paradigmatique de la culture européenne, « le 'ça' historique de l'Occident ». Avant « la fabrique du Moyen âge au XIX^e siècle¹ » et jusqu'à nos jours, l'Antiquité, elle aussi, fonctionne comme une période radicalement *autre* qui exerce une forme de fascination non seulement sur les écrivains, les artistes, mais aussi sur nombre de contemporains. L'Antiquité et le Moyen Âge irriguent la littérature, les arts et les média contemporains, tant dans des œuvres « néo-classiques » que dans des productions d'avant-garde ou des média récents, qui témoignent d'un véritable engouement pour ces périodes révolues. Cette fascination peut aller jusqu'au « romanisme », jusqu'à la « médiévalgie », pour reprendre un concept forgé par Joseph Morsel², et exprimer la nostalgie d'une époque révolue pensée comme un âge d'or.

Il s'agira d'interroger la « reconstruction » d'époques révolues, la construction d'une Antiquité et d'un Moyen Âge imaginaires, souvent idéalisés, parfois diabolisés, d'analyser les enjeux esthétiques et idéologiques de cette réappropriation, essentiellement aux XIX, XX et XXI^e siècles, et de l'envisager sous l'angle de l'intermédialité et de la transmédialité : nous souhaitons aborder non seulement les créations littéraires et artistiques (littérature, musique, cinéma, bande dessinée) mais aussi des pratiques ancrées dans l'espace social comme les jeux, les spectacles, les fêtes ou les reconstitutions, les publicités, qui, elles aussi, à leur manière proposent leur réécriture et leur réception du passé. Cette interrogation portera précisément sur l'espace vu comme déplacement, mais aussi comme quête et conquête.

¹ S. Bernard-Griffiths, P. Glaudes et B. Vibert (dir.), *La Fabrique du Moyen Âge au XIXe siècle*, Paris, Champion, 2006.

² Joseph Morsel (avec la collaboration de Christine Ducourtioux), *L'Histoire (du Moyen Âge) est un sport de combat...* LAMOP – Paris 1, 2007 <http://lamop.univ-paris1.fr/W3/JosephMorsel/Sportdecombat.pdf>

L'espace est étroitement associé aux notions de voyage, d'« appel de l'aventure », de quête et de conquête, qui sont des mythes récurrents des mythes fondateurs de la pensée occidentale. La quête y apparaît toujours comme un *rite de passage* pour le héros, qui prend la forme d'un « rite de séparation » avec ses proches et les lieux qui l'ont vu naître. Les mythes antiques expriment une forte polarisation des rôles entre *masculin* et *féminin*. Pensons à Ulysse et Pénélope : d'un côté, la figure virile aventureuse, de l'autre, la figure féminine sédentaire qui trouve le sens de son identité dans l'attente et l'espace clos de la demeure. « Aux hommes on réserve l'aventure, la mobilité, le monde infini ; aux femmes, l'intérieur et le monde fini »³. Lucie Azéma constate avec justesse dans son ouvrage que « la polarisation des rôles entre *masculin* et *féminin* s'étend à la sphère du voyage. Mais cette question de l'accès des femmes au voyage et à l'aventure demeure, de façon surprenante, un champ sous-exploré des études féministes »⁴ que ce colloque pourra combler.

L'espace est donc soit un espace clos dont on ne sort pas (celui de la maison, celui de la Cité, du mont Palatin, du fief, du bourg ou du couvent, jusqu'à la cellule d'une recluse), soit un foyer d'origine duquel on va s'extraire pour parcourir le monde : la Grèce investit le Bassin Méditerranéen, Rome étend son empire aussi loin que possible ; pèlerins, étudiants et marchands sillonnent de part en part l'Europe médiévale, que l'on quitte pour suivre les routes des Croisades ou celles de la soie.

L'espace se parcourt ou se prend : la quête implique le déplacement, la conquête exige la prise de possession. Mais l'espace parcouru n'est-il pas acquis ? Le terrain conquis, n'est-il pas voué à être perdu ?

Ce colloque souhaite explorer cette dimension dynamique de l'espace antico-médiévaliste dans notre imaginaire contemporain. On peut se demander si l'espace n'est pas d'autant mieux investi par la fiction que le paramètre temporel se perd dans la nuit des temps. Les deux périodes sont-elles similaires dans notre imaginaire ? Par quoi se distinguent-elles ?

On pourra, par exemple, s'interroger sur :

- **L'espace parcouru :**

- la représentation de l'itinéraire (par exemple par le discours, par des cartes, des trajectoires...);
- les moyens matériels du trajet (route, moyens de transports, ...);
- la modification du voyageur (fatigue, vieillissement, initiation, maturation, ...);
- la balance entre le motif de la quête, la motivation du quêteur d'une part, et les risques du voyage d'autre part.

- **L'espace conquis :**

- la prise de possession, la perte d'une contrée ;
- la modification de cet espace : occupation, dévastation, administration ;

³ Lucie Azéma, *Les femmes aussi sont du voyage. L'émancipation par le départ*, Flammarion, 2021.

⁴ *Ibid.*, p. 12.

- la modification en retour du conquérant par les lieux.

- **La polarisation des rôles entre masculin et féminin :**

L'aventure et, par conséquent, l'espace, sont traditionnellement considérés comme un domaine masculin dont les femmes sont en grande partie exclues dans les périodes antiques et médiévales. « Les femmes étant historiquement des êtres captifs, le voyage est l'un des moyens les plus symboliques pour qu'elles s'affranchissent de leur condition : voyager est toujours pour la femme un acte fondateur ; c'est dire "Je vais où je veux, je ne suis qu'à moi" », remarque Lucie Azéma⁵.

- **Le paradoxe, pour l'exploration intime, d'éprouver l'espace étranger à soi dans une démarche, un parcours d'émancipation, de connaissance, de quête et de conquête de soi.**

Dans tous les cas,

- on sera attentif au rôle narratif de la quête et de la conquête : stagnation méditative, inflexion imperceptible ou violente du récit, impulsion ou clôture...
- aux toponymes – et en particulier aux lieux baptisés par les personnages ; à la rencontre entre les noms de lieux avérés et ceux qui sont inventés ;
- aux lieux imaginaires « d'époque » revisités (par exemple, Avalon dans les productions de *fantasy*) ; et aux « nouveaux » lieux antico-médiévalistes (la *Terre du Milieu* de Tolkien) ;
- aux moyens modernes de représentation, en particulier dans les arts visuels (par exemple, la descente aux Enfers dans la mise en page virtuose de la BD *Télémaque*, de Toussaint-Ruiz, ou au contraire, la non-représentation des montures des chevaliers dans *Sacré Graal* des Monty Python). On sera attentifs aux enseignements des jeux (sur plateau, vidéo ou GN), qui sont typiquement fondés sur la quête et la conquête dès leurs origines : est-ce qu'une inspiration antico-médiévaliste a pu d'emblée infléchir leurs représentations, leurs techniques scénaristiques, leur effet immersif, quelle que soit – peut-être – l'époque où ils situent leur action ?
- à la manière dont l'espace est investi par les héros ou les héroïnes. Continue-t-on de réserver aux hommes l'espace, la mobilité, le monde infini, et aux femmes, l'intérieur et le monde fini dans les créations contemporaines ? Permet-on un accès aux femmes à l'espace, à son exploration et à sa conquête ou cet accès reste-t-il difficile ? Il semble que non : Lara Croft parcourt tous les continents pour reconstituer Excalibur (*Tomb raider: Legend*⁶). Gwynned, adolescente héritière de la même épée, sillonne l'Angleterre et va même jusqu'à Rome (*Le Chant d'Excalibur*⁷). Mais ces héroïnes ne sont-elles que des figures d'exception ? Parvient-on à déconstruire la connotation misogyne de l'appellation *aventurière* ? Ainsi, la tenue de la guerrière de charme laisse généralement sans protection ses organes vitaux, là où le guerrier est soigneusement cuirassé.

⁵ Lucie Azéma, *Les Femmes aussi sont du voyage. L'Émancipation par le départ*, Flammarion, 2021.

⁶ Crystal Dynamics, Eidos Interactive, 2006.

⁷ Arleston & Hübsch, Toulon, Soleil, 6 tomes, 1998-2010.

- à la récupération des thèmes anciens dans des problématiques contemporaines, qui transmettent un héritage tout en faussant leur sens : pour la question du genre, leur réappropriation poursuit-elle une fabrique de la masculinité ? sur le plan politique, la référence aux terres « ancestrales » réussit-elle *ici et maintenant* la superposition d'un *ailleurs et autrefois* ?

On abordera ces questions :

- en littérature, tous genres confondus ;
- dans les manuels scolaires (XX-XXI^e s.) ; dans la littérature pour la jeunesse ;
- dans la BD, dans la chanson, dans les arts de l'écran ; dans tous les arts en général ;
- dans les jeux (jeux de société, jeux de rôles sur plateau/grandeur nature, *escape games*, jeux video) ;
- dans les spectacles, reconstitutions, publicités...

Bibliographie indicative

Lucie AZÉMA, *Les Femmes aussi sont du voyage. L'Émancipation par le départ*, Flammarion, 2021.

Pierre JOURDE, *Géographies imaginaires. De quelques inventeurs de mondes au XX^e siècle (Gracq, Borges, Michaux, Tolkien)*, Paris, José Corti, 1991.

PAUL ZUMTHOR, *La Mesure du monde*, Paris, Seuil, « Poétique », 1993.

Fake Moyen Âge! ou comment le Moyen Âge est imaginé à travers les films, la bande dessinée, les jeux vidéo, la pop culture, Laurent GERVEREAU (dir.), Argentat-sur-Dordogne, Nuage Vert, 2022.

Webographie

Antiquipop. L'Antiquité dans la culture populaire contemporaine

<https://antiquipop.hypotheses.org/>

Modernités médiévales <https://modmed.hypotheses.org/>

Organisation

UR 24142 Plurielles, [LaPRIL](https://plurielles.u-bordeaux-montaigne.fr/), Université Bordeaux Montaigne

<https://plurielles.u-bordeaux-montaigne.fr/>

Veillez adresser vos propositions à :

Géraldine Puccini geraldine.puccini@u-bordeaux-montaigne.fr

Florence Plet florence.plet@u-bordeaux-montaigne.fr

en copie toutes deux, avant le 15 sept. 2022.

