



REVUE DES ETUDES ANCIENNES

TOME 123
2021 – N°1

UNIVERSITÉ BORDEAUX MONTAIGNE

Blandine CUNY-LE CALLET*

À LA RECHERCHE DES MONSTRES ANTIQUES DANS LA CULTURE POPULAIRE

À propos de : L. GLOYN, *Tracking Classical Monsters in Popular Culture*. - Londres : Bloomsbury, 2019. - X+228 p. : bibliogr., ill., index. - ISBN : 978.1.7845.3934.4.

Les monstres issus de la culture gréco-romaine sont omniprésents dans le paysage culturel contemporain. Alors que d'autres figures monstrueuses – comme, par exemple, le vampire – traversent le temps en se réinventant sans être reliées à une époque spécifique, les monstres antiques semblent conserver une forme d'intégrité : leur capacité à se réincarner dans la culture de chaque époque n'empêche pas qu'ils demeurent clairement rattachés, dans l'esprit du public, à la culture antique. Partant de ce constat, Liz Gloyn – Senior Lecturer en langue et littérature latines à Royal Holloway, Université de Londres – se propose le double objectif d'établir une cartographie des monstres antiques dans la culture populaire contemporaine et de rechercher les raisons de leur remarquable pérennité.

Consciente de l'ampleur de la tâche, l'auteure circonscrit d'emblée le champ de sa recherche : l'étude ne concerne que la culture populaire anglo-américaine de 1950 à nos jours, et s'intéresse principalement au cinéma, à la télévision et à la littérature, laissant notamment de côté jeux vidéo, jeux de rôle, dessins animés, bande dessinée et arts graphiques... Un choix

* Université Paris-Est Créteil ; blandine.le.callet@gmail.com

assumé par l’auteure, qui reconnaît avoir sélectionné les domaines d’étude vers lesquels la portent ses goûts personnels, et se présente comme une pionnière, une « défricheuse » ouvrant la voie à d’autres explorations.

Le premier chapitre de l’ouvrage, intitulé « Qu’est-ce qui fait un monstre ? » (*What Makes a Monster ?*), répertorie différentes façons d’aborder, classifier et définir le monstre : le catalogue, les approches rationalisante (évhémérisme, cryptozoologie), théorique¹, historique, anthropologique, psychanalytique, foucauldienne, féministe. Après ce passage en revue synthétique, l’auteure justifie son choix d’une approche « cartographique » de la monstruosité : il ne s’agit pas pour elle de proposer une grille de lecture et d’interprétation qui pourrait s’appliquer à tous les monstres antiques présents dans la culture contemporaine – entreprise qu’elle juge impossible par son ampleur –, mais plutôt de repérer les domaines où se concentrent les monstres, en soulignant les interactions entre la figure monstrueuse et l’« habitat » contemporain dans lequel il est venu se nicher.

Le titre du chapitre 2, « Les monstres antiques et où les trouver » (*Classical Monsters and Where to Find Them*), est un malicieux clin d’œil à l’ouvrage *Fantastic Beasts and Where to Find Them* mentionné dans la saga *Harry Potter* de J.K. Rowling². L. Gloyn se livre à une rapide synthèse des travaux de ses prédécesseurs concernant la place des monstres au sein du monde. Les monstres y apparaissent comme des êtres vivant aux frontières du monde civilisé, ce qui détermine deux types de schémas narratifs : celui qui met en scène un monstre envahisseur, faisant irruption dans l’espace civilisé ; celui qui met en scène un héros explorateur s’aventurant sur le territoire du monstre. L. Gloyn estime que le monstre antique ne s’intègre pas à ces schémas, en raison de sa proximité avec les humains : il cohabite avec les hommes au lieu d’en être strictement séparé, ce qui constitue, selon elle, sa spécificité. Il possède une forme d’ubiquité qui empêche de le localiser précisément. À l’appui de sa thèse, L. Gloyn analyse le cas du Minotaure : pour elle, c’est essentiellement le roi Minos qui fait du Minotaure un monstre, en le séquestrant dans le labyrinthe, puis en lui livrant des humains en pâture. L’auteure en veut pour preuve la célèbre représentation de Pasiphaé tenant sur ses genoux le Minotaure bébé, sur un kylix attique du IV^e s. AEC conservé à la Bibliothèque nationale de France, vision humanisée et « pré-cannibale » d’un monstre qui semble ici dépourvu d’agressivité.

1. L. Gloyn reprend essentiellement les critères de définition du monstre énoncés par J. J. Cohen dans son article « Monster culture (seven theses) » dans J. J. COHEN ed., *Monster Theory : Reading Culture* 3-25, Minneapolis 1996.

2. Dans le contexte de la saga *Harry Potter*, cet ouvrage de référence répertoriant tous les animaux spécifiques au monde des sorciers est censé être l’œuvre de Norbert Dragonneau, célèbre « magicozoologue ». Suite au succès de la saga, l’ouvrage – écrit par J.K. Rowling – a été publié en 2017.

Cette résistance du monstre antique à la relégation se lit aussi dans sa capacité à intégrer différents médias et différents types de schémas narratifs. Le monstre apparaît, sans surprise, dans de nombreux films ou récits épiques où il sert de faire-valoir au héros qui l'affronte et le tue. Cette récurrence est liée, selon L. Gloyn, à une vision tronquée des mythes antiques : alors que l'Antiquité voit proliférer de multiples versions d'un même mythe, dans lesquelles les monstres occupent des rôles divers, les érudits occidentaux auraient privilégié la transmission des récits exaltant la victoire du héros sur le monstre. L'auteure voit dans la fixation de ce « canon mythologique » l'entreprise de mâles blancs visant à conforter les schémas régissant la société patriarcale. Son ouvrage entend à la fois rendre compte de l'intégration du monstre mythologique aux récits épiques contemporains, et montrer comment le monstre mythologique échappe à ces représentations réductrices, parvient à exister de façon autonome.

Les chapitres 3 et 4 évoquent la présence des monstres dans le cinéma anglo-américain des années 50 à nos jours. Le chapitre 3 est un hommage appuyé au travail de Ray Harryhausen, grand maître de l'animation en volume et des effets spéciaux au cinéma, de la fin des années 40 au début des années 80. L. Gloyn analyse la façon dont Harryhausen a donné forme et vie aux monstres mythologiques, en les intégrant à des films retraçant les aventures de héros de la mythologie gréco-romaine, mais aussi à d'autres univers épiques : les Harpies et l'Hydre de Lerne – substituée au dragon gardien de la Toison d'or pour les besoins du spectacle – dans *Jason et les Argonautes* de Don Chaffey (1963), le monstre marin et Méduse la Gorgone dans *Le choc des Titans* de Desmond Davis (1981), le Cyclope, avatar de Polyphème, dans *Le septième voyage de Sinbad* de Nathan Juran (1958), le Minoton, avatar du Minotaure, dans *Sinbad et l'œil du tigre* de Sam Wanamaker (1977).

Le chapitre 4 analyse le renouveau de la représentation du monstre antique à partir des années 2000, dans des films célébrant les héros épiques – *Percy Jackson et le voleur de foudre* de Chris Columbus (2010), *Les Immortels* de Tarsem Singh (2011), *Le choc des Titans* de Louis Leterrier (2010), *Hercule* de Brett Ratner (2014) – mais aussi en dehors d'une trame narrative ancrée dans l'Antiquité : *O'Brother* (2000) des frères Cohen, *Le labyrinthe de Pan* (2006) de Guillermo del Toro, *Argo* (2012) de Ben Affleck. Avec cette dernière approche, le monstre échappe au schéma réducteur dans lesquels l'enferme son statut de faire-valoir du héros ; il se nourrit des peurs et incarne la face sombre du monde : dans *O'Brother*, Big Dan Teague/Polyphème est membre du Ku Klux Klan et les jeunes femmes/Sirènes, à première vue bienfaitrices, sont en réalité des chasseuses de prime sans scrupule ; le Faune inquiétant du *Labyrinthe de Pan* est considéré par L. Gloyn comme un double du capitaine Vidal, représentant du franquisme.

Dans les chapitres 5 et 6, Gloyn poursuit son entreprise « cartographique » dans le champ des productions télévisuelles. Le chapitre 5 est consacré à l'analyse des monstres dans la série *Hercule* créée par Christian Williams (6 saisons de 1995 à 1999). Tout en servant de faire-valoir au héros – en vertu du schéma bien établi –, les monstres y sont présentés comme des personnages autonomes et complexes. Ce sont les mauvais traitements qui leur sont infligés

qui les poussent à des comportements transgressifs. La série met en scène les difficultés de la communauté humaine à cohabiter avec les êtres perçus comme différents. À travers le prisme de la fantaisie épique, elle évoque la question du racisme qui gangrène la société américaine. La série répond ainsi, selon Gloyn, au besoin de trouver de nouveaux modèles de masculinité : avant d'être un héros tueur de monstres, Hercule est un négociateur, un agent conciliateur n'utilisant la force qu'en dernier recours.

Le chapitre 6 s'intéresse à deux autres séries à succès : *Xena la guerrière* de Robert Tapert et John Schulian (six saisons de 1995 à 2001), série dérivée d'*Hercule*, et la série britannique *Docteur Who*³. Un long développement concernant *Xena* en arrive à la conclusion que les monstres occupent au sein de cette série une place secondaire (!). Dans *Docteur Who*, série de science-fiction fondée sur le voyage dans le temps et l'espace, la présence des monstres antiques répond parfaitement aux contraintes posées par le format télévisuel : immédiatement identifiables et rattachés à une histoire connue des téléspectateurs, ils dispensent le scénario de longs développements d'exposition et s'intègrent ainsi facilement aux épisodes de la série.

Dans le chapitre 7, L. Gloyn s'intéresse plus spécifiquement à la figure Méduse. Après avoir rappelé les différentes interprétations qu'en donne la psychanalyse, et mentionné le recours à la figure de Méduse dans la caricature de femmes politiques, l'auteure s'intéresse aux représentations du monstre dans les films – *Le choc des Titans* de 1981 et son remake de 2010, *Percy Jackson et le voleur de feu* (2010) – et dans la littérature populaire – *Dussie* de Nancy Springer (2007), *Medusa's web* de Tim Powers (2015), *The Medusa amulet* de Robert Masello (2011), les quatre livres de la série *Gods and monsters* de Kelly Keaton, *The Medusa chronicles* de Stephen Baxter (2016) et *A meeting with Medusa* de Arthur C. Clark (1971). Elle évoque brièvement le logo-*gorgoneion* de la marque Versace, avant d'analyser la photo de Damian Hirst représentant la chanteuse Rihanna en Gorgone (2013). L. Gloyn montre comment ces différentes représentations de Méduse – plus ou moins humanisée et sexualisée, tantôt destructrice, tantôt protectrice, rejetée du côté de la monstruosité ou, au contraire, réintégrant l'humanité – répondent à l'ambivalence fondamentale du personnage, monstre femelle annihilant le mâle par son regard pétrifiant, mais aussi victime, rendue monstrueuse à la suite du viol qu'elle a subi.

Le dernier chapitre de l'ouvrage est consacré au Minotaure. L. Gloyn explique le succès de la figure du monstre dans la culture populaire par deux facteurs. Par leur complexité génératrice de mystère et d'angoisse, certains espaces – physiques ou virtuels – du monde contemporain se prêtent aisément à une transposition du motif du labyrinthe. L. Gloyn analyse une série de romans dans lesquels le Minotaure incarne la menace nichée au cœur d'un monde opaque et tentaculaire : Londres et/ou son sous-sol – dans *Neverwhere*, de Neil Gaiman (1996),

3. La première série *Docteur Who*, créée par Sydney Newman et Donald Wilson, comporte 26 saisons (de 1963 à 1989) ; la seconde série, créée par Russell T. Davies, a débuté en 2005 et est toujours en cours.

la quadrilogie *The Troy Game* de Sara Douglas (publiée entre 2002 à 2007), et *Stoneheart* de Charlie Fletcher (2007) – ou le cyberspace dans *The Minotaure* de Stephen Coont (1989), *Shadow of the Minotaure* de Alan Gibbon (2000) et *The Helmet of Horror* de Victor Pelevin (2006). La deuxième raison expliquant le succès du monstre est, selon L. Gloyn, son caractère hybride. Traversé de pulsions violentes, le Minotaure possède une part d'humanité. Il peut donc se prêter à des réinterprétations complexes et nuancées : dans *The Minotaure Takes a Cigarette Break* de Steven Sherill (2003), le Minotaure est un travailleur précaire, un marginal suscitant à la fois inquiétude et empathie qui tente, tant bien que mal, de se faire une place dans le monde ; dans *The Troy Game*, le personnage d'Astérion (le Minotaure) se révèle pour finir un personnage positif ; dans *The Double Axe* de Philip Womack (2016) et *The Minotaure* de Barbare Vine – alias Ruth Rendell – (2005), le Minotaure n'existe qu'en tant que construction fantasmagorique, assimilation au monstre de l'être malade, inadapté, que l'on marginalise et séquestre, par ignorance ou malveillance.

L. Gloyn conclut son essai par l'évocation d'une vidéo de lutte contre la pornographie réalisée par l'association chrétienne américaine The Naked Truth Project, dans laquelle la pornographie est assimilée au chant des Sirènes conduisant les hommes à leur perte. L'homme est encouragé à s'identifier à Ulysse ou à Jason qui, chacun à sa manière, surent résister au chant des monstres. L'auteure voit dans cette vidéo un exemple détestable d'une propension à systématiquement blâmer le monstre pour exalter la figure du héros. Elle réaffirme la capacité du monstre antique à exister de façon autonome, indépendamment du héros. Elle explique la spécificité du monstre antique par son caractère « amoderne » (*amodern*), sa capacité à être à la fois perçu comme ancien et contemporain, qui lui permet de se réinventer sans cesse tout en conservant une irréductible part de mystère.

On referme l'ouvrage de L. Gloyn avec le sentiment que la traque des monstres antiques à laquelle elle nous convie relève plus d'un vagabondage dans le champ foisonnant de la culture populaire, que d'une réflexion rigoureusement construite. Faute d'une véritable problématique servant d'armature à l'ouvrage, chaque chapitre prend essentiellement la forme d'un catalogue : les résumés de films ou de livres se succèdent, assortis de commentaires laissant une large part à la subjectivité – L. Gloyn déplore ainsi de manière récurrente le recours à l'imagerie digitale dans la représentation cinématographique des monstres, au motif que l'effet d'hyperréalisme induit par le digital viderait le monstre de sa part de mystère en lui offrant une trop grande « lisibilité ». L'auteure livre des analyses – parfois stimulantes, parfois moins convaincantes⁴ – du rôle assigné aux monstres et de la façon dont ils sont représentés ; mais elle peine à organiser une synthèse féconde de ces informations. Sans doute est-ce, pour une part, dû au fait que la traque à laquelle elle se livre est loin d'être exhaustive, même dans les champs

4. Ainsi, le faune du labyrinthe de Pan n'est pas tant un double maléfique du capitaine Vidal – comme l'affirme l'auteure – qu'une personnification des forces mystérieuses de la nature et de l'imaginaire. Si le faune apparaît initialement comme un personnage négatif – en raison de son agressivité et de son aspect inquiétant –

qu'elle prétend explorer : aucune mention, par exemple, des adaptations cinématographiques de la saga *Harry Potter* (8 films entre 2001 et 2011), qui foisonnent pourtant de monstres issus de la mythologie gréco-romaine. Pas un mot, non plus, du *Hercule* de Brett Ratner (2014), de *La légende d'Hercule* de Renny Harlin, sorti la même année. Silence, encore, sur le clip *Ice Princess* (2015) dans lequel la rappeuse afro-américaine Azealia Banks apparaît en Gorgone d'une pâleur de glace. Le parallèle avec la Rihanna-Gorgone de Damian Hirst aurait pourtant été intéressant : alors que la métamorphose en Gorgone permet à Rihanna de revendiquer son identité noire – les serpents triomphants évoquent des *dreadlocks*, la chevelure crépue rétive au lissage –, Azealia Banks choisit d'incarner une Gorgone-Reine des Neiges figeant dans la glace la chaleur colorée d'un volcan qui surgit au sein de son univers immaculé. L'inversion de l'image de la Gorgone – traditionnellement associée à la chaleur de la terre ensoleillée d'Hespérie – s'accompagne du renversement ludique et spectaculaire de l'image même de la chanteuse. On regrette encore que l'auteure n'ait pas évoqué, dans les deux derniers chapitres de son ouvrage, les films d'épouvante *La Gorgone*, de Terence Fisher (1964) et *Minotaure* de Jonathan English (2006), le film fantastique *Le cirque du docteur Lao*, de George Pal (1964), *Hercule et le labyrinthe du Minotaure* de Josh Becker (1994), le personnage de Celia Mae, la petite amie Gorgone-Cyclope de Mike Wazowski dans le film d'animation *Monstres et Cie* des studio Pixar (2001), la trilogie *Imaginationland* dans la saison 11 de la série *South Park* (2007), le Basilic au regard pétrifiant de *Harry Potter et la chambre des secrets*, avatar de Méduse – Hermione Granger tente d'approcher le monstre en contemplant son reflet dans un miroir à main –, ou encore les Manotaures, versions hypermasculinisées du Minotaure, dans un épisode la série télévisée d'animation *Gravity Falls* (2012-2016).

Le caractère tronqué de l'exploration de la culture populaire à laquelle nous convie L. Gloyn empêche sans doute que se dégage de cette « cartographie pointilliste » une véritable synthèse. Comment rendre véritablement compte de la place des monstres antiques dans la culture de masse en excluant de l'étude la littérature (sauf pour Méduse et le Minotaure), la bande dessinée, les arts plastiques, les vidéoclips, la caricature, la publicité ?

Au-delà, l'étude souffre d'une insuffisante définition de son objet. De quoi nous parle L. Gloyn lorsqu'elle évoque les *classical monsters* ? Dans l'introduction de son ouvrage, l'auteure précise qu'elle s'intéressera aux monstres qu'affrontent les héros, à ceux qui possèdent une apparence hybride, ou une forme « normale » mais de dimensions gigantesques. Cette définition ne rend pas compte des réflexions menées par les Anciens sur la distinction entre monstres fantastiques et créatures d'apparence hybride ou exotique dont l'existence est jugée plausible, sinon avérée (cf : les griffons, les cyclopes, les satyres, les licornes mentionnés par Pline l'Ancien au livre VII de son *Histoire naturelle* ou par Élien dans la *Personnalité des animaux*). L. Gloyn ne tient pas non plus compte de la partition effectuée par les Anciens entre

c'est parce qu'il impose à l'héroïne une série d'épreuves qui valent initiation. Au terme de ce parcours, le faune se révèle une créature positive : c'est lui qui permet à Ofelia de survivre à sa mort terrestre, en rejoignant le royaume enchanté dont elle est la princesse.

les créatures hybrides transgressives et celles qui ne le sont pas. Cela la conduit à évoquer incidemment Pégase ou la licorne comme des « monstres » – ce qu'ils ne sont pas aux yeux des Anciens.

Tout en déplorant que le monstre soit presque systématiquement enfermé dans le rôle de faire-valoir du héros, l'auteure ne prend pas le temps d'évoquer, même de façon synthétique, la richesse des schémas narratifs dans lesquels l'Antiquité a intégré les monstres mythologiques. Cela aurait notamment permis de distinguer monstres congénitaux, monstres nés d'une union zoophile et monstres résultant d'une métamorphose punitive. Cela aurait également permis à l'auteure de précisément cerner les ambiguïtés du monstre : tout en le présentant comme un être terrifiant et générateur de chaos, les récits mythologiques font de lui un agent de la justice divine : le monstre dévastateur est envoyé parmi les hommes pour punir des transgressions ; à ce titre, il s'intègre paradoxalement à l'ordre du monde. Ce n'est qu'après avoir rempli son rôle d'agent punitif que le monstre est tué par le héros, ou refoulé aux marges du monde civilisé. Mais cet anéantissement du monstre se double d'un constant usage de sa fonction apotropaïque : son image est utilisée pour repousser les adversaires et se protéger des maléfices, aussi bien au cœur du récit mythologique (le *gorgoneion* d'Athéna) que dans la vie quotidienne des Grecs et des Romains. Ce rappel du statut paradoxal que l'Antiquité offre au monstre, à la fois transgressif et justicier, meurtrier et protecteur, marginal et présent dans l'intimité des hommes, aurait permis à l'auteure d'éclairer ses développements sur la place du monstre dans la culture contemporaine. Il aurait notamment été intéressant de relever les rôles ou fonctions du monstre correspondant à des schémas déjà développés dans l'Antiquité, et ceux relevant de schémas inédits.

Autre lacune de l'essai : L. Gloyn n'évoque pas les interprétations critiques développées dans l'Antiquité au sujet des monstres mythologiques : l'évhémérisme est mentionné, sans donner lieu au moindre développement ; l'auteure passe sous silence les analyses rationalisantes faisant du monstre le symbole des vices humains – comme, par exemple, celles que développent les Stoïciens au sujet des monstres vaincus par Héraclès. Rien non plus sur la théorie de l'imagination exposée dans le *De rerum natura* de Lucrèce, faisant des monstres fantastiques le produit de combinaisons hasardeuses de simulacres issus d'animaux d'espèces différentes. Ce travail de réflexion critique mené par les Anciens définit le monstre comme un être mystérieux, à la fois produit d'une métamorphose du réel (déformation de la vérité par la rumeur et le passage du temps, perception faussée par l'illusion d'optique, déformation et recombinaison de simulacres), et symbole renvoyant à autre chose que lui-même, énigme à déchiffrer. Un rappel – même succinct – de ce travail d'élaboration théorique aurait permis de mieux comprendre dans quelle mesure la culture contemporaine répète et/ou renouvelle la réflexion menée par les Anciens.

Enfin, il manque à l'étude de L. Gloyn une mise en perspective historique destinée à combler le fossé chronologique séparant l'Antiquité du monde contemporain. L'auteure « essentialise » les monstres antiques, en les décrivant comme des entités « amodernes » dotées d'une vie et d'une énergie propres qui leur auraient permis de voyager sans dommage à travers les siècles. Ce faisant, elle déconnecte la question de la pérennité de ces monstres de l'histoire politique et

culturelle occidentale. Il aurait été intéressant de rappeler que les monstres antiques, produits scandaleux d'un monde païen, doivent essentiellement leur survie au fait qu'en Occident, pouvoirs politique et religieux ont organisé la cohabitation du christianisme et de l'héritage gréco-romain. Si les monstres restent aussi présents dans la culture populaire contemporaine, c'est qu'ils n'ont jamais cessé de « faire partie du paysage » culturel occidental, notamment à travers la peinture, la sculpture, les motifs ornementaux d'architecture ou d'ameublement. Une mise en perspective historique aurait permis à l'auteure de rappeler le « terreau » transéculaire auquel se nourrissent les représentations contemporaines.

Pour conclure, si l'essai de L. Gloyn déçoit sur le plan théorique, il faut lui reconnaître le mérite de mettre en lumière des produits culturels souvent méprisés par le monde académique, parfois pour la seule raison qu'ils rencontrent une large audience. Par-delà ses défauts, l'ouvrage s'avère stimulant, et il devrait inciter d'autres chercheurs à poursuivre et compléter le travail engagé par l'auteure, comme elle-même en a formé le souhait.

REVUE DES ÉTUDES ANCIENNES
TOME 123, 2021 N°1

SOMMAIRE

Éditorial..... 3

ARTICLES :

Patrick BAKER, Guy CHAMBERLAND, Gaétan THÉRIAULT, *Le dipylon de xanthos et la commémoration des Quindecennalia de Valens (378 p.C.)*..... 5

Kevin BOUILLOT, *Comparer « l'oracle d'Oenoanda » : retour sur un scénario philologique complexe...* 35

Pilar GONZÁLEZ-CONDE, *Homenajes epigráficos con diversidad de intereses entre las élites locales de Hispania* 55

Yacine Nardin BOUMLIK, *De Callisthène pseudo-secrétaire d'Alexandre au Roman d'Alexandre du Pseudo-Callisthène : quand l'épigraphie rencontre la philologie*..... 81

Gerard R. VENTÓS, *Mercenarios itálicos y la moneda en Cerdeña durante la «guerra inexpiable» (241-237 a.c.)*..... 97

Thierry LUCAS, *Thucydide poliorcète : siège, assaut et guerre urbaine au V^e siècle* 115

Sergio ESPAÑA CHAMORRO, *Los esquivos oppida de Brutobriga y Turobriga: una propuesta sobre su ubicación y su relación con las deportaciones célticas* 139

Erwan JEUSSET, *Le forum de Trajan et sa représentation du XVII^e au XX^e siècle* 173

Andrea BEGHINI, *No Country for Old Men (Hom. o 409-411)* 193

Cédric GERMAIN, *Espace sacré, espace scénique et espace comique dans les Thesmophories d'Aristophane*..... 201

Maria Chiara SCAPPATICCIO, *Dalla calligrafia alla letteratura: schegge di esametri latini in un'esercitazione scrittorica d'Egitto* 221

LECTURES CRITIQUES

Christophe VENDRIES, *Le carnyx celtique dans tous ses états* 235

Blandine CUNY-LE CALLET, *À la recherche des monstres antiques dans la culture populaire* 257

Comptes rendus..... 265

Notes de lectures 395

Liste des ouvrages reçus 399