

Faculté de philosophie, arts et lettres

**Le genre épique : étude
comparative de l'*Énéide* de Virgile
et des *Héros de l'Olympe* de Rick
Riordan**

Auteur : BERTHOLET Gaëlle

Promoteur : DEPROOST Paul-Augustin

Relecteurs : SMEESTERS Aline et TILLEUIL Jean-Louis

Année académique 2020-2021

Master [120] en langues et lettres anciennes et modernes : finalité approfondie

Toute sa vie, elle avait rêvé d'aller en Italie. Elle avait toujours supposé que cela ne se ferait jamais. Les terres anciennes étaient interdites aux demi-dieux modernes. Cela ne l'avait pas empêchée de rêver de retracer les pas d'Énée, fils d'Aphrodite et premier demi-dieu à s'établir dans la péninsule après la guerre de Troie. De rêver de voir un jour le Tibre original, la berge où Lupa la déesse-louve avait sauvé Rémus et Romulus.

Reyna, Héros de l'Olympe. Le Sang de l'Olympe, p.78.

Remerciements

À mon promoteur, P.-A. Deproost, pour avoir accepté de me suivre au pied levé dans ce périple mythologique de tous les instants,

À ma maman, pour m'avoir fait découvrir cette saga qui a bercé mon enfance,

À mes correcteurs, C. Longpré et D. Lannoo, pour leurs commentaires jamais superfétatoires,

À Perrine, pour les nombreuses tasses de café et de thé lors des derniers jours de rédaction,

À Gudule, pour ses veilles silencieuses durant mes longues heures d'écriture solitaire.

I. Introduction

A. *Les Héros de l'Olympe*, une épopée moderne ?

Il est admis de longue date que la *fantasy* trouve son inspiration dans les contes, épopées et récits merveilleux antiques. *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien, *Le Trône de Fer* de G. R. R. Martin, ou encore la saga *Harry Potter* de J. K. Rowling sont autant d'œuvres qui puisent dans le réservoir mythologique livré par les écrivains antiques grecs et romains. Au début de l'année 2020, la BnF décide ainsi de mettre le genre à l'honneur en développant un site internet dédié à la *fantasy*, couplé à un cycle de conférences intitulé « Fantasy, retour aux sources ».¹ Sur l'interface, en plus d'autres fonctionnalités ludiques, la BnF propose différents articles scientifiques écrits par des chercheurs spécialisés dans le domaine de la littérature ancienne et moderne. Par ce biais, les lecteurs sont amenés à découvrir de quelle manière des auteurs tels qu'Homère, Ovide ou Virgile ont pu influencer les auteurs de *fantasy*, quels sont les motifs et thèmes récurrents évoqués dans le genre, ou bien encore comment celui-ci a évolué au cours des siècles.²

Les cinq tomes des *Héros de l'Olympe*, écrits par Rick Riordan, qui représentent un des objets de notre travail, appartiennent au genre de la *fantasy*. À ce titre, il est pertinent de se demander si l'écrivain américain a été influencé par les auteurs antiques, d'épopées, en particulier. En effet, au cours de la lecture de la saga, de nombreuses similitudes avec le genre épique et ses thématiques se dévoilent : présence d'un ou plusieurs héros avec une ascendance divine, intervention de dieux bienveillants ou au contraire antipathiques, rencontre avec des monstres mythologiques, mentions explicites de séquences de l'*Énéide*, etc.

Après une succincte définition de l'épopée, la première partie du travail mettra en évidence les caractéristiques constitutives du genre pour constater, d'abord, à quel point Virgile a respecté les codes de l'épopée ou a – à l'inverse – eu tendance à s'en affranchir. Par la suite, nous observerons si les éléments fondamentaux du genre épique se retrouvent ou non dans la saga de R. Riordan pour répondre à la question évoquée dans le titre de cette partie : peut-on considérer les *Héros de l'Olympe* comme une épopée moderne ?

¹ <https://fantasy.bnf.fr/fr/>, (consulté le 30-07-21 à 22h32). L'entièreté des conférences sont disponibles en podcast.

² <https://fantasy.bnf.fr/fr/comprendre/> (consulté le 30-07-21 à 22h44).

B. Virgile et l'*Énéide*

L'*Énéide* de Virgile est l'épopée latine la plus célèbre à nous être parvenue. Pourtant, cela aurait pu ne pas être le cas. À sa mort, Virgile demande que cette œuvre, qu'il jugeait imparfaite, soit brûlée : Auguste fera publier l'œuvre malgré la volonté de son auteur. Cette épopée a été écrite à la demande de l'empereur lui-même, pour célébrer la paix revenue dans le monde grâce aux interventions de la personne d'Auguste.³ Virgile aurait pu conter directement les exploits de l'empereur dans une épopée historique, comme l'avaient fait Naevius, Ennius ou encore Lucain, par exemple. Craignant toutefois de raconter des événements trop récents et encore trop marquants, l'auteur se dirige vers les origines du peuple, proposant ainsi une épopée mythico-historique par le prisme de l'histoire d'Énée.⁴

À l'époque, de nombreux mythographes et antiquaires s'étaient penchés sur l'histoire de ce héros jusqu'à rassembler une matière assez conséquente à exploiter. Cette légende permet aux romains de renforcer leur ascendance divine : déjà fils de Mars par la présence de Romulus, ils peuvent par se récit se prétendre également descendants de Vénus.⁵ L'histoire du troyen n'est pas amplifiée par les auteurs, cela laisse champ libre à l'imagination de Virgile. Pour le reste, le récit de l'*Énéide* est connu. Persécuté par la déesse Junon qui veut à tout prix empêcher son installation dans le Latium, Énée vogue sur les flots de la Méditerranée à la recherche d'une terre d'accueil après la chute de sa patrie, Troie. Les six premiers chants de l'œuvre figurent les péripéties d'Énée sur la mer, tandis que les six derniers chants rapportent les guerres portées par le Troyen contre la nation latine. Tout l'enjeu de l'action de l'*Énéide* se trouve dans cette finalité : Énée doit s'installer dans le Latium pour donner naissance à la race romaine dont sera issue l'empereur Auguste, instigateur de la *pax romana*.

C. Rick Riordan et les *Héros de l'Olympe*

Rick Riordan est un écrivain américain né au Texas le 5 juin 1964. Sa carrière littéraire a débuté alors qu'il enseignait, depuis quinze ans, l'anglais et l'histoire dans des collèges privés dans la région de la baie de San Francisco et du Texas. Ses premiers romans sont des policiers pour adultes, rédigés entre 1997 et 2007 et rassemblés dans une série, *Tres*

³ VIRGILE, *Énéide. Livres I-IV*, t. 1, texte établi et traduit par Jacques Perret, 7^{ème} tirage de l'édition revue et corrigée par Roger Lesueur, Paris, Les Belles Lettres, 2020, p. viii, (coll. CUF).

⁴ MADELÉNAT DANIEL, *L'épopée*, Paris, Presses Universitaires de France, 1986, (coll. Littératures modernes), p.154.

⁵ VIRGILE, *Énéide. Livres I-IV*, t. 1, p. ix.

Navarre. Tout en rédigeant ses romans pour adultes, l'auteur se tourne vers la fiction pour enfant lorsqu'il commence à rédiger *Le Voleur de Foudre*, premier tome de la saga *Percy Jackson*. Ce récit, au départ d'une histoire du soir racontée à son fils, deviendra, comme tout le reste de la saga, un *best-seller*. Il est également l'auteur de nombreuses autres sagas à succès destinées aux enfants : *Héros de l'Olympe*, *Les Chroniques de Kane*, *Magnus Chase et les dieux d'Asgard*, *Les Travaux d'Apollon*, etc.

Percy Jackson, la première saga terminée par l'auteur (2005-2009), se compose de 5 romans ; cette dernière présente le demi-dieu Percy Jackson, fils de Poséidon, accompagné de ses amis Annabeth et Grover. Le monde dans lequel ils vivent est imprégné d'une mythologie grecque transposée à l'époque contemporaine : les demi-dieux vivent à la Colonie des Sang-Mêlé, où ils s'entraînent pour lutter contre les monstres mythiques qui les attaquent de manière régulière et sont dispersés partout sur le territoire américain. La prophétie qui occupe principalement la série annonce l'intention de Chronos de s'emparer de l'Olympe avec les Titans. Avec l'aide des divinités olympiennes, les demi-dieux devront donc réussir des épreuves, affronter des créatures mythologiques et divinités pour anéantir Chronos.

La série des *Héros de l'Olympe* (2010-2014) est la suite de la saga *Percy Jackson*. Nous y retrouvons quelques personnages importants de la première saga, comme Percy, Annabeth, Tyson ou encore le centaure Chiron, ainsi que plusieurs nouveaux héros : Jason, Piper, Léo, Hazel et Frank. Cette fois, les héros grecs découvrent l'existence d'une autre colonie de demi-dieux : le Camp Jupiter, équivalent de la Colonie, mais pour les demi-dieux du panthéon romain. À la suite de l'union des camps, les héros devront réaliser une nouvelle prophétie : empêcher Gaïa de se réveiller et de détruire la Terre avec ses géants. Cette nouvelle saga permet de suivre les aventures de sept héros qui traverseront les États-Unis et l'Atlantique pour retourner sur les terres originelles des divinités.

II. Multiples définitions de l'épopée⁶

Le mot « épopée » vient du grec *epopoia*, signifiant « la composition, la création d'un récit en vers », où le mot « vers » est exprimé en grec par le substantif *epos*. Les termes d'*epos* et *epopoia* se trouvent sur un continuum, où l'*epos* désigne le côté oral et primitif de l'acte, tandis que l'*epopoia* se situe plutôt du côté littéraire et lettré.⁷ Déjà dans l'*Iliade* (IX, 189) et l'*Odyssée* (VIII, 73), Homère propose une définition de l'épopée comme racontant « les exploits fameux des hommes ». ⁸ Ce genre est en effet composé par, et pour, les hommes, et on ne trouve aucun exemple de poétesse ou d'héroïne épique à cette époque. Cette première définition, plutôt réductrice, a été complétée par Aristote dans sa *Poétique*, à l'occasion d'une comparaison entre le genre épique et la tragédie. Selon lui, l'épopée relève de l'*epos*, possède un souffle et un style épique, ainsi qu'une narration et une action avec un début, un milieu, et une fin.⁹ À ces trois premiers critères s'ajoute une unité métrique par l'utilisation du « mètre héroïque », à savoir l'hexamètre dactylique, comme étant le mètre le plus adapté à l'écriture de l'action épique. En nous basant sur ces deux premières définitions, nous pouvons retrouver les caractéristiques primitives de ce que *doit* être une épopée : un poème narratif long, en hexamètres dactyliques, utilisant un ton grave et qui présente les exploits d'un héros masculin.

Se basant sur les écrits d'Aristote et de nombreux auteurs antiques, la *Brill's New Pauly* nous propose une définition complète et détaillée de l'épopée antique, que nous résumons ci-après.¹⁰ L'épopée est caractérisée de manière formelle par des hexamètres dactyliques complets sans structure strophique, des épithètes et expressions tirées de formules canoniques, des comparaisons, des catalogues et scènes typiques, et par l'utilisation du discours direct. Concernant la structure et le contenu de l'épopée, quatre caractéristiques principales ont retenu l'attention des scientifiques. Le premier critère est l'insistance sur l'importance de l'objet : évitement du banal et du journalier ; recherche d'un maillage public et politique transcendant l'aspect personnel pour un intérêt national ou international ; un scénario social

⁶ Nous utiliserons indifféremment dans cette partie du travail les termes « épopée » et « genre épique ».

⁷ LABARTHE JUDITH, *L'épopée*, Paris, Armand Collin, 2006, (coll. Collection U), p.13.

⁸ KEITH ALISON, *Engendering Rome. Women in Latin Epic*, Cambridge, Cambridge University Press, 2000, p.3.

⁹ LABARTHE JUDITH, *op.cit.*, p.14.

¹⁰ COURTNEY EDWARD, « Epic », dans CANKI HUBERT, SCHNEIDER HELMUT (éd.), *Brill's New Pauly. Encyclopaedia of the Ancient World*, Leiden / Boston, Brill, 2004, vol. 4, col. 1039-1057.

présentant des personnages de la haute classe, faisant preuve de vertus et attitudes héroïques. Ensuite, l'épopée se caractérise par la sublimité et la dignité esthétique. L'auteur doit faire preuve de clarté de pensée, porter attention à la beauté de la forme, utiliser un langage cultivé et dépeindre des manières et habitudes civilisées.¹¹ La troisième caractéristique est la rationalité, c'est-à-dire un principe de causalité qui décrit les hommes, les dieux, les animaux et les phénomènes naturels sans ignorer les causes et effets. Le dernier critère concerne l'aspiration à la totalité dans la description, non seulement du monde, mais aussi de la réalité objective.¹²

Cette définition reste cependant trop spécifique et n'inclut pas les épopées qui auraient été rédigées après la période antique. En effet, le genre connaît une évolution au cours de l'histoire littéraire, se muant en chanson de geste au Moyen Âge ou encore en poème héroïque au XVII^e siècle. Toutes ces formes poétiques peuvent être considérées comme des épopées, bien qu'elles ne respectent pas tous les critères issus des définitions antiques du genre. Le problème de la définition se complique davantage lorsque l'épopée dépasse le cadre des textes à forme poétique pour se manifester dans le roman. *Les Misérables* de Victor Hugo, *Guerre et Paix* de Léon Tolstoï, *Les Sept Piliers de la sagesse* de T. E. Lawrence possèdent tous ce que Judith Labarthe appelle le « souffle épique », mais sont pourtant désignés par les termes « romans épiques » ou « épopées romanesques ».¹³ Dès lors, il a semblé intéressant d'ouvrir la définition de l'épopée, ou du moins d'opérer une distinction entre « épopées antiques » et « épopées modernes ».

Plusieurs chercheurs contemporains se sont attelés à la question complexe de la définition du genre épique et de ses caractéristiques. Dans son ouvrage *L'épopée*, Judith Labarthe développe une définition inclusive du genre épique et propose une typologie de l'épopée plus respectueuse des évolutions du genre. Pour développer sa définition, l'auteure s'appuie sur le terme *epos*, évoqué plus haut, qui désigne de manière plus large « un discours poétique de nature narrative et historique, qui sera plus tard mis en forme littéraire sous la forme d'épopée ».¹⁴ Elle prend également en compte la définition proposée par Daniel Madelénat, dont nous reparlerons plus tard : « l'épopée est la mise en forme d'une parole primordiale

¹¹ *Ibid.*, col. 1041.

¹² *Ibid.*, col.1042.

¹³ LABARTHE JUDITH, *op.cit.*, p.17.

¹⁴ *Ibid.*, p.14.

essentielle, *l'épos*, proférée par des poètes primitifs qui disent la genèse et la vérité du monde »¹⁵. De même, s'inspirant de la théorie développée par Aristote dans sa *Poétique*, elle propose de simplifier sa définition de l'épopée en déclarant que ce genre est un long poème européen, qui relève des critères de la *Poétique* d'Aristote, mais prenant plus ou moins de distance critique par rapport à ses critères. En combinant ces trois notions, Labarthe parvient à la définition suivante : « l'épopée est donc une forme littéraire constituée selon les règles d'une poétique et d'une culture, au sens large, une classe de narration de ton grave, sans spécification de longueur, mètre ou type d'action, et qui rappelle l'extension de l'*epos* oral ».¹⁶

Cette définition plus large du genre épique permet à la chercheuse de proposer une distinction entre les épopées premières dites « traditionnelles » et les épopées secondes, dites « littéraires ». Labarthe considère que les épopées premières regroupent les légendes et traditions d'un âge héroïque, comme les écrits d'Homère, l'*Épopée de Gilgamesh*, *La Chanson de Roland*, ou encore le *Chant des Nibelungen*. Quant aux épopées secondaires, elles rassemblent les épopées produites par des poètes sophistiqués, qui adaptent les aspects de l'épopée traditionnelle à des fins spécifiquement littéraires et idéologiques. Ce deuxième groupe recouvre les formes modernes de l'épopée, dont fait partie l'*Énéide* de Virgile. L'existence de ce deuxième groupe nous permet ainsi d'envisager que la saga des *Héros de l'Olympe* soit une épopée secondaire, une sorte d'épopée « ultramoderne » qui s'appuierait sur les codes du genre épique antique tout en prenant diverses libertés par rapport à celles-ci.

Cette supposition se concrétise d'ailleurs par la conception de l'épopée de Labarthe. Selon elle, le genre épique est poreux, souple et perméable, et permet des passages vers d'autres genres : ainsi, la chanson de geste, dérivée de l'épopée, se transforme en roman aux XIII^e et XIV^e siècles. Ce glissement démontre les relations qui existent entre les deux genres. De la même manière, Bakhtine prouve que tout roman viendrait de l'épopée, mais cette thèse reste à relativiser.¹⁷ Le genre épique se rapproche, par ailleurs, de nombreuses formes de littérature, dont le roman n'est qu'un exemple. Le genre épique se retrouve, en premier lieu, dans le poème didactique (la *Divine Comédie* de Dante), ou encore les épopées religieuses (*De laudibus dei* de Dracontius). Ce dernier possède également des contiguités avec le conte, par le partage de certaines séquences communes : un membre de la famille s'éloigne de la

¹⁵ MADELÉNAT DANIEL, *op. cit.*, p.18.

¹⁶ LABARTHE JUDITH, *op.cit.*, p.14.

¹⁷ *Ibid.*, p.20.

maison, transgresse les interdits et affronte un agresseur en usant de procédés magiques.¹⁸ De multiples points de contact avec l'opéra sont également à noter : l'épopée étant issue du chant, les compositeurs se permettent de puiser dans les corpus épiques, proposant des pièces comme *Le Combat de Tancrède et Clorinde* par Monteverdi, *Didon et Énée* de Purcell, ou encore *Le Chant des Nibelungen* par Wagner.

À l'heure actuelle, le genre antique est encore loin d'être révolu : *La Guerre des étoiles*, *Matrix*, *Le Seigneur des Anneaux*, *Game of Thrones*, etc. reposent sur un mélange de mythes auxquels les réalisateurs ont donné un traitement épique. La longévité de l'épopée repose sur sa capacité à livrer une matière qui lui est propre indépendamment de la forme ou structure dans laquelle ce contenu est actualisé. À la lumière des définitions et observations précédentes, l'affirmation que les *Héros de l'Olympe* puise ses sources dans le genre épique et pourrait être considéré comme une épopée moderne prend tout son sens.

¹⁸ *Ibid.*

III. L'action et ses invariances

Le travail réalisé par Daniel Madelénat dans son ouvrage *L'épopée* sera utile pour développer l'allégation que nous allons tenter de démontrer, à savoir que la saga des *Héros de l'Olympe* peut être considérée comme une épopée ultramoderne, puisant dans les caractéristiques du genre et en détournant les codes. Dans ce travail, Madelénat présente des théories concernant le genre épique, notamment au sujet de l'action développée dans l'épopée. Selon lui, toutes les épopées peuvent être réduites à une structure logique très simple, une sorte d'armature universelle de l'action, composée de quatre rubriques : les instances régulatrices de l'action ; les actants, adversaires et alliés du héros ; l'action en elle-même et la finalité de l'action.¹⁹ Ces rubriques peuvent connaître des variations différentielles, ce qui permet à la théorie d'être la plus inclusive possible pour toutes les œuvres du genre épique.

Nous examinerons, dans cette partie, dans quelle mesure Virgile et Riordan appliquent strictement les conventions du genre épique ou font preuve de subversion à l'égard de ces dernières. Chacun des points de cette partie se concentrera sur un critère d'invariance, et commencera par une présentation théorique des structures récurrentes et variables au sein de ces invariants. Nous verrons ensuite comment les quatre caractéristiques développées se concrétisent dans l'œuvre des deux auteurs.

A. Instances régulatrices de l'action

Les instances régulatrices de l'action sont des êtres assignant au héros sa mission, son but partiel, ou sa finalité ultime. Celles-ci peuvent apparaître sous une forme abstraite ou personnifiée, mais toujours comme une fatalité qui organise la progression au sein du cycle. L'instance régulatrice peut être immanente, et se confondre avec le réglage et le déterminisme interne du système épique : en résulte une identification entre le cosmos et la volonté divine. À l'inverse, l'instance peut être transcendante, et engendrer un système dualiste instigateur – agent exécutant : cette deuxième proposition pose problème, car elle restreint l'action héroïque à une structure réductrice où le personnage n'est qu'une simple marionnette aux mains d'un metteur en scène omnipotent. La portée temporelle de la quête n'est pas figée : l'aventure peut connaître des réussites et des échecs provisoires, ou bien un triomphe direct et définitif de la cause héroïque. Une certaine régulation ou autonomie peut être laissée au héros

¹⁹ MADELÉNAT DANIEL, *op.cit.*, p.43.

et à ses adversaires. Tantôt, le héros peut avoir une certaine marge de manœuvre dans l'action, et tenir un rôle où ne sont tracées que les lignes principales et dont le reste de l'action est laissé à l'appréciation de son libre arbitre ; dans d'autres cas, le héros n'a aucune liberté et les moindres actions qu'il accomplit sont dictées par des autorités suprêmes.²⁰

Commençons par étudier le cas de l'*Énéide* de Virgile. La principale instance régulatrice de l'œuvre, qui est à l'origine du destin d'Énée, est Junon. Celle-ci est la première divinité mentionnée dans le récit et la première cause attribuée aux malheurs d'Énée²¹ : *ayant connu bien des traverses et sur terre et sur l'abîme sous les coups de Ceux d'en haut, à cause de la colère tenace de la cruelle Junon*.²² Plus loin (I, 10), l'auteur utilise même le terme *labores*, « travaux », pour évoquer les méandres dans lesquels la cruelle déesse a jeté Énée. Tout au long de l'œuvre, l'impulsion à l'action sera donnée par Junon, qui tentera de contrer les destins qui attendent Énée : durant la chute de Troie, elle tient les portes de la guerre ouvertes (chant II) ; elle déclenche une tempête qui fera échouer les Troyens sur le rivage carthaginois (chant I), elle tente de retenir Énée auprès de Didon par un mariage (chant IV), elle envoie Iris pousser les femmes troyennes à mettre le feu aux bateaux (chant V), etc. Dans chaque chant de l'*Énéide*, à l'exception des chants VI et VIII – dans lesquels elle n'apparaît pas – Junon exerce une influence déterminante qui impactera et retardera l'accomplissement de la mission du héros.

Jupiter incarne la seconde instance régulatrice de l'œuvre : celui-ci se confond avec les Destinées (cf. infra). Il apparaît pour la première fois au chant I, 223, observant la scène *aethere summo*, « du plus haut des cieux », à la manière d'un dieu tout-puissant. Cette omnipotence se manifeste dans les vers suivants, dans lesquels, s'adressant à Vénus qui s'inquiète pour la vie de son fils, le roi des dieux révèle l'entière des destinées qui attendent son fils : *tu verras ta ville et les murailles promises de Lavinium, et tu enlèveras bien haut vers les astres du ciel le magnanime Énée. Ton fils... mènera en Italie une grande guerre, il brisera des peuples fiers, il établira pour ses hommes des institutions, des murailles jusqu'à ce qu'un troisième été l'ait vu régner au Latium et que sur les Rutules subjugués trois hivers*

²⁰ *Ibid.*, p.46.

²¹ Dans l'entière de ce travail, lorsque nous rapportons un extrait de l'*Énéide*, les chiffres romains réfèrent au chant dans lequel se trouve l'extrait, tandis que les chiffres arabes font références aux vers. Nous ne renverrons pas systématiquement aux pages où se trouvent les extraits, la pagination changeant en fonction des éditions du texte. La mention du chant et des vers présente pour nous plus de pertinence que celle des pages.

²² VIRGILE, *Énéide.*, I, 3-4 : *multum ille et terris iactatus et alto / vi superum saevae memorem Iunoni ob iram /*

aient passé.²³ Dès le début de l'œuvre, l'issue de la mission est déjà connue, le lecteur sait qu'Énée va atteindre le but qui lui a été assigné. Ainsi, Jupiter veillera tout au long du récit à l'accomplissement des destins, parfois forcé d'intervenir en refrénant Junon, qui tente par tous les moyens d'empêcher les destinées.

Ces deux personnages ne se classent jamais pleinement dans les catégories que nous avons évoquées plus haut : ces dieux ne sont ni tout à fait des abstractions ni des êtres concrets ; ni totalement immanents ni transcendants. Jupiter et Junon ne sont pas des êtres concrets, dans la mesure où aucune description physique des deux personnages n'est proposée, seules leurs émotions et actions sont décrites. Les deux dieux ne sont pas non plus totalement abstraits, puisqu'ils ont au minimum une substance qui leur permet d'apparaître physiquement à certains moments de l'action : si ce n'est pas le cas pour Jupiter et Junon qui ne se manifestent pas concrètement aux yeux des hommes, la déesse Vénus apparaît par exemple à son fils Énée sous les traits d'une vierge tyrrhénienne²⁴, ou encore Mercure qui visite Énée à Carthage²⁵. Jupiter et Junon ne peuvent pas non plus être qualifiés totalement de personnages immanents. S'il est vrai que les destins ont une primauté sur les démarches des héros, les dieux peuvent tout de même influencer l'homme dans ses actions (le plus souvent à travers des divinités messagères). Le héros est ainsi parfois privé de sa liberté d'action par les interventions de ces dieux transcendants.

Dans le cas de l'*Énéide*, les deux instances régulatrices laissent toutefois une marge de manœuvre au héros. Le trajet d'Énée n'est pas totalement tracé, ce héros mortel a le droit de faire des erreurs et des détours, même si ceux-ci poursuivent toujours un but précis : par exemple, le naufrage des Énéades sur les rives carthaginoises provoqué par Junon jette les fondements de la haine entre Rome et Carthage.²⁶ La liberté d'action laissée à Énée n'empêche pas Jupiter de le rappeler plusieurs fois à l'ordre pour le remettre sur le droit chemin : nous pensons ici aux deux épisodes où Mercure intervient sur ordre de Jupiter pour pousser Énée à reprendre son voyage vers l'Italie.²⁷ Cette affirmation partielle du libre arbitre

²³ VIRGILE, *Én.*, I, 258-266 : *cernes urbem et promissa Lavini / moenia sublimemque feres ad sidera caeli / magnanimum Aenean ... / Hic tibi... / bellum ingens geret Italia populosque ferocis / contundet moresque viris et moenia ponet, / tertia dum Latio regnantem viderit aestas, / ternaue transierint Rutulis hiberna suactis.*

²⁴ VIRGILE, *Én.*, I, 314-320.

²⁵ VIRGILE, *Én.*, IV, 265-276.

²⁶ FEENEY DENIS, *The Gods in Epic. Poets and Critics of the Classical Tradition*, Oxford, Clarendon Press, 1991, p.148.

²⁷ VIRGILE, *Én.*, IV, 265-276 ; IV, 256-270.

individuel n'est pas incontestable, en regard du poids écrasant des destins et des dieux : il est impossible de déterminer si ces détours sont prévus par les destinées, s'ils sont le produit du libre arbitre humain, ou relèvent de la volonté d'un dieu supérieur.

Développons maintenant le cas des *Héros de l'Olympe*. L'instance régulatrice prédominante de la saga se révèle également être Junon. La divinité joue un rôle primordial dans la réalisation de la prophétie qui dirige l'entièreté de la saga, jusqu'à sa réalisation au dernier tome : *Sept sang-mêlé obéiront à leur sort, Sous les flammes ou la tempête le monde doit tomber. Serment sera tenu en un souffle dernier, Des ennemis viendront en armes devant les portes de la Mort.*²⁸ Cependant, cette prophétie ne peut se réaliser qu'en réunissant les camps grec et romain. Ainsi, la déesse échange le héros le plus puissant de chaque camp, Percy, fils de Poséidon pour le camp grec, et Jason, fils de Jupiter pour le camp romain, en effaçant leurs souvenirs pour qu'ils ne cherchent pas à s'enfuir. Cette manœuvre permettra un premier contact pacifique entre les deux camps afin qu'ils s'appriivoisent et parviennent à fraterniser pour mener l'oracle à son terme.

Le premier indice de son implication considérable est son apparition dès les premières pages du tome I, *Le Héros perdu*, pour lancer la première quête de la saga. Junon apparaît sous la forme d'une brume, vêtue d'une peau de chèvre, élément qui permet aux demi-dieux de l'identifier. La déesse demande à Jason de la libérer du géant Porphyryon.²⁹ Au terme de la première quête, Jason retrouvera ses souvenirs et Junon les instruira d'un fragment de la prophétie : Gaïa est en train de se réveiller et veut détruire la terre à l'aide de ses fils, les géants. Néanmoins pour réussir à en venir à bout, les demi-dieux grecs doivent s'unir avec le camp romain.³⁰ Les manifestations de Junon au début et à la fin du premier tome encadrent le récit et signalent son implication considérable dans la réalisation de l'oracle : Junon est la première déesse à apparaître dans *Le Héros perdu*, mais également la dernière, se manifestant chaque fois à Jason, pour lui révéler des éléments importants pour l'accomplissement de la

²⁸ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Héros perdu*, t. 1, trad. de l'anglais par De Pracontal Mona, Paris, Albin Michel, 2011, p. 129, (coll. Wiz).

²⁹ *Ibid.*, p.99 : *Trouve ma prison et libère-moi, sinon leur roi se lèvera de terre et je serai détruite. Tu ne récupèreras jamais tes souvenirs.*

³⁰ *Ibid.*, p. 525-527 : *Vous avez empêché Gaïa de se réveiller [...]. Porphyryon avait parlé de tuer les Olympiens en arrachant leurs racines. La Grèce [...]. C'est à toi de trouver le chemin du retour. Mais lorsque tu y parviendras... Tu uniras deux grandes puissances. Tu nous rendras l'espoir face aux géants et, surtout, face à Gaïa.*

prophétie. Par la même occasion, la déesse informe Jason de son destin : *tu seras devenu un des chefs de cette colonie. Et tu seras prêt à jouer l'artisan de la paix entre deux grandes puissances[...] Tu dois unir les héros de l'Olympe et faire voile avec eux tous pour affronter les géants sur les anciens champs de bataille de Grèce.*³¹

Dans le deuxième tome, *Le Fils de Neptune*, nous découvrons l'autre facette de la manigance de Junon qui est cette fois-ci aux prises avec Percy, dans le camp romain où il a atterri. C'est à nouveau la première déesse à apparaître au début du livre, mais dans le cas présent, sous le déguisement d'une vieille femme, se manifestant sous le nom de *June*, faisant référence au mois qui lui est attribué. Cette fois-ci, Junon révèle ses destins au héros dès le début : *tu feras beaucoup de sacrifices : tu perdras la marque d'Achille. Tu connaîtras la douleur, physique et morale, tu perdras plus que tu n'aurais jamais imaginé qu'un être humain puisse perdre. Mais tu auras peut-être une chance de sauver tes anciens amis et ta famille, et de récupérer ton ancienne vie.*³² Un schéma identique au premier tome se répète : annonce d'une quête propre au tome présent, découverte de la prophétie commune aux cinq tomes, réalisation de la quête et révélation de son plan par Junon à la fin du récit. De nouveau, les apparitions de la déesse encadrent le tome et celle-ci annonce sa destinée à Percy : *les Romains te font confiance. Tu es un héros de Rome. Et pendant ton sommeil, Jason Grace a appris à faire confiance aux Grecs [...] À vous deux, Jason et toi, vous unirez les deux camps.*³³ Au terme de ces deux tomes, la prophétie est donc lancée, les deux camps sont réunis et les sept héros n'ont plus qu'à accomplir leur mission au cours des trois tomes suivants. Les interventions de Junon ont également établi Percy et Jason comme les deux héros principaux de l'œuvre, les *leaders* du groupe, bien qu'il y ait au total sept demi-dieux qui participent à la prophétie.

Une fois la prophétie lancée, Junon ne se manifeste plus avant le dernier tome, celui où l'action finale va se dérouler. C'est encore une fois la première déesse à se révéler physiquement aux héros, après qu'ils l'aient invoquée. À nouveau, elle les dirige dans cette quête finale en leur indiquant certaines actions à accomplir : *contournez le Péloponnèse en bateau [...] En route cherchez la déesse de la victoire à Olympie [...] Après mon départ, ce sera finir, je ne pourrai plus t'aider [...] Si vous parvenez à l'île de Délos, ils [Artémis et*

³¹ *Ibid.*, p.552-553.

³² RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Fils de Neptune*, t. 2, trad. de l'anglais par De Pracontal Mona, Paris, Albin Michel, 2012, p. 26, (coll. Wiz).

³³ *Ibid.*, p. 513.

Apollon] seront peut-être disposés à vous aider.³⁴ Elle ne paraît plus avant la fin du tome et la bataille finale contre Gaïa et les géants, gagnée par les héros et les dieux.

L'entièreté du plan de Junon est donc révélée au moment du dénouement : la déesse parle de « mes héros », « mon plan », « je l'attendais de vous », indices prouvant qu'elle était l'instigatrice de cette histoire, l'instance régulatrice de l'entièreté de la saga. Junon est la déesse qui se manifeste le plus au court des cinq tomes du récit, elle est la véritable tête pensante derrière l'action de la saga, aidant les héros à la réalisation de la prophétie qui sauve la planète de Gaïa.

La question de l'abstraction ou matérialisation des dieux, et en particulier de Junon, est différente du récit de Virgile. Ceux-ci se présentent toujours sous une forme palpable et sont décrits de manière physique par leurs vêtements, leurs attitudes, leurs émotions, etc.. Les dieux sont fortement humanisés. Ils ont naturellement une forme sublime qui ne peut être regardée par les humains et qu'il est donc impossible de décrire. Le seul à expérimenter une telle transformation involontairement est Jason, au tome V. Cette épreuve aurait d'ailleurs pu lui coûter la vie.³⁵

Comme dans l'*Énéide*, le problème de la transcendance ou de l'immanence de la déesse pose problème : d'une part, son rôle peut être considéré comme immanent par le poids des destins et de la prophétie qui pèse sur la vie de chacun ; d'autre part, elle est transcendante par son influence sur le cours de l'action et les choix opérés par les héros au cours de leur quête. Malgré les multiples interventions de dieux au cours de la saga (cf. section V), les héros connaissent une plus grande autonomie que dans l'*Énéide*. Cette indépendance est permise par le silence des dieux, qui se taisent et ne communiquent plus avec leurs enfants.³⁶ Cependant, cela n'empêche pas certains dieux, Junon d'abord, mais également Vénus, Mars, ou Bacchus, de désobéir à cet ordre pour venir en aide aux héros. L'assistance qu'ils portent aux demi-dieux n'est cependant pas de la même nature que dans l'œuvre de Virgile. Les dieux n'interviennent jamais en enlevant ou ajoutant un obstacle sur la route des demi-dieux de manière déguisée, mais se manifestent de façon physique pour leur donner des conseils ou des

³⁴ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Sang de l'Olympe*, t. 5, trad. de l'anglais par De Pracontal Mona, Paris, Albin Michel, 2015, p.53, (coll. Wiz).

³⁵ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Héros perdu*, t. 1, p.521.

³⁶ *Ibid.*, p.70 : *il y a environ un mois, l'Olympe s'est tue. La porte est fermée et personne ne peut plus entrer. Nous ne savons pas pourquoi, on dirait que les dieux se barricadent à l'intérieur.*

indices, comme nous l'avons montré pour Junon : indication d'un endroit où se rendre, d'une personne à trouver, d'une action à réaliser, etc.

Junon joue donc un rôle extrêmement important dans les deux œuvres. À mi-chemin entre transcendance et immanence, elle guide les héros dans leur quête, ou au contraire s'oppose à la prophétie, qui se réalise somme toute en dernier lieu. Dans *l'Énéide* comme dans les *Héros de l'Olympe*, les interventions des dieux laissent plus ou moins de latitude aux héros, qui arrivent constamment à mener leur quête à terme.

B. Actants et adversaires

Les actants de l'action sont représentés par le héros, qui est à la tête d'une communauté dont l'environnement premier s'est dégradé au début de l'action. Ce héros peut n'être qu'un simple humain, ou bien posséder des pouvoirs magiques et surnaturels, parfois donnés par des divinités. Il peut soit être en activité dès le début, soit avoir une relative passivité et répondre à un défi lancé par un personnage. La communauté dont le héros est le dirigeant peut être de taille variable, à commencer par une famille, une tribu, ou une ethnie et allant jusqu'à une nation ou à un groupe religieux ou idéologique entier. Pour ce qui est des adversaires (entendons ici tout être s'opposant à la réalisation de la quête du héros), les variables restent les mêmes : humains ou êtres surnaturels, activité ou passivité face à l'action, direction d'une communauté de taille variable.³⁷

Le héros de *l'Énéide* de Virgile n'est autre qu'Énée, fils d'Anchise et Vénus, survivant de la chute de Troie, ville ancestrale détruite par les Grecs. Lors de cet événement, Hector, ancien compagnon d'armes d'Énée mort au combat, lui apparaît en rêve pour lui ordonner de quitter Troie et de chercher une nouvelle terre où s'installer avec les siens : *Troie te confie ses choses saintes et ses Pénates, prends-les comme compagnons de tes destins, pour eux cherche une ville qu'au terme, après de longues erreurs sur toutes les mers, tu instaureras, grande*.³⁸ Cet élément déclencheur, la chute de sa nation, oblige le héros à quitter cette région connue pour trouver un endroit où établir son peuple. Le héros n'est qu'un simple mortel : aucun pouvoir magique ne l'aide dans sa quête d'une nouvelle terre. La seule aide surnaturelle qu'il recevra sera celle des dieux : citons ici le secours de Vénus qui le guidera, le guérira et lui fournira des armes au cours de son périple.

³⁷ MADELENAT DANIEL, *op.cit.*, p. 46.

³⁸ VIRGILE, *Én.*, I, 293-295 : *Sacra suosque tibi commendat Troia penatis / hos cape fatorum comites, his moenia quaere / magna pererrato statuas quae denique ponto.*

Énée est donc dans une relative passivité au moment de l'action, il ne s'attend pas à cette mission. Il est à la tête d'une communauté de taille plutôt large, composée par le peuple troyen, dont le rassemblement se fait en deux temps. Un premier groupe se forme lorsqu'Énée s'apprête à quitter les remparts, constitué des gens de sa famille au sens large, comprenant les esclaves et toutes les personnes attachées à sa maison.³⁹ Le second groupe rejoindra le héros et sa famille à la toute fin du chant II, composé cette fois de tous les Troyens qui ont pu échapper au massacre dans la ville : *et là je constate avec admiration qu'un nombre immense de nouveaux venus s'est joint à eux, pour marcher avec nous, des femmes, des hommes, une jeunesse rassemblée pour l'exil, foule bien digne de pitié.*⁴⁰ Ainsi, l'entière de la nation troyenne restante se range derrière Énée pour atteindre un nouvel endroit où se fixer durablement.

Les adversaires d'Énée sont multiples : nous avons déjà évoqué Junon plus tôt, mais de nombreux autres mortels, divinités, créatures et forces naturelles s'opposent à lui au cours du récit. Nous les évoquerons ici par catégorie, la première étant les émissaires divins envoyés par Junon : parmi eux Iris, messagère attitrée de Junon ; Allecto, l'une des trois Érinyes ; Juturne, déesse des sources et sœur de Turnus. Ces trois êtres sont au service de la déesse et possèdent des aptitudes magiques qu'elles utilisent pour contrer la progression d'Énée dans sa quête de l'Italie. Elles ne sont pas les dirigeantes d'une nation ou d'un peuple, mais font partie des forces antagonistes de la narration, de la communauté sous la direction de Junon. Nous pouvons ajouter à cette catégorie des dieux intermédiaires : notamment Éole, qui, à la demande de Junon, déclenche une tempête qui détournera Énée de l'Italie.

La seconde catégorie des adversaires d'Énée est composée des individus mortels, à savoir les femmes troyennes, Didon et Turnus. Didon, cheffe de la nation carthaginoise, intervient au chant IV de l'*Énéide*, où, rendue amoureuse d'Énée par le concours de Vénus et jointe au chef dans un mariage par Junon⁴¹, elle empêche par tous les moyens le dirigeant troyen de quitter Carthage, ville dans laquelle il reste entre quelques semaines et quelques mois.⁴² Virgile utilise les termes *oblitos [...] amantis*⁴³, « des amants oublieux », pour

³⁹ VIRGILE, *Én.*, II, 706-720.

⁴⁰ VIRGILE, *Én.*, II, 796-798 : *Atque hic ingentem comitum adfluxisse novorum / inuenio admirans numerum, matresque virosque, collectam exsilio pubem, miserabile volgus.*

⁴¹ VIRGILE, *Én.*, IV, 165-168 : *speluncam Dido dux et Troianus eandem / deveniunt. Prima et Tellus et pronuba Iuno / dant signum ; fulsere ignes et conscius aether / conubiis, summoque uluarunt vertice Nymphae.*

⁴² BELLESORT ANDRÉ, *Virgile : son œuvre et son temps*, Paris, Librairie Académique Perrin, 1949, p.230.

exprimer à quel point Énée met de côté sa mission et se consacre entièrement à la construction de la ville de Didon. Mercure le trouve encore dans ce rôle lorsqu'il vient le raisonner sur ordre de Jupiter : *il aperçoit Énée qui s'occupait à fonder des ouvrages de défense et à bâtir de nouvelles maisons*.⁴⁴ À nouveau, l'auteur utilise un autre terme du même champ lexical, *oblite*, démontrant le désintérêt total pour sa mission que provoque son amour pour Didon. Cet épisode prend fin lorsque, ramené à la raison par le dieu des messagers, Énée quitte finalement Carthage pour reprendre sa quête. La seconde intervention mortelle se situe au chant suivant, le chant V : les femmes troyennes, fatiguées d'une longue errance, se plaignent de ne trouver de terre accueillante nulle part.⁴⁵ Iris prenant les traits de Béroé enflamme le cœur des Troyennes et les pousse à brûler cette flotte troyenne maudite : *mais non, à l'œuvre, brûlez avec moi ces poupes maudites*.⁴⁶ Cette démarche n'a cependant que de faibles conséquences, puisque l'incendie sera éteint par Jupiter, et que les femmes troyennes seront abandonnées sur le rivage sicilien, aux bons soins du roi Aceste.

Turnus est le dernier opposant mortel à Énée, et sans doute le plus essentiel : en effet, l'antagonisme entre le Rutule et le chef troyen occupera les six derniers chants de l'*Énéide*. Reprenons ici les moments les plus révélateurs de leur hostilité en évoquant l'épisode où Turnus poursuit l'image d'Énée créée par Junon, qui n'est pas une confrontation authentique⁴⁷, et le duel final entre les deux héros, qui déterminera l'issue positive des destinées d'Énée⁴⁸. L'élément le plus important est le déclenchement de la guerre par Turnus, enflammé par la Furie Allecto : *va, renverse les armées tyrrhéniennes, couvre les Latins de ta paix [...] ces chefs phrygiens qui se sont installés sur notre fleuve, leurs vaisseaux peints, consume-les dans les flammes*.⁴⁹ Durant vingt longs vers (VII, 783-802), l'opposant et sa suite sont décrits dans toute leur majesté et leur puissance destructrice. Tout le reste de l'action de l'œuvre se met en branle à ce moment : le Rutule appelle toute la jeunesse à prendre les armes, se prépare à défendre l'Italie et à chasser les ennemis hors des terres. Cette haine

⁴³ VIRGILE, *Én.*, IV, 221.

⁴⁴ VIRGILE, *Én.*, IV, 260-261 : *Aenean fundantem arces ac tecta nouantem / conspicit*.

⁴⁵ VIRGILE, *Én.*, V, 615-617.

⁴⁶ VIRGILE, *Én.*, V, 635 : *quin agite et mecum infaustas exurite puppis*.

⁴⁷ VIRGILE, *Én.*, X, 633-652.

⁴⁸ VIRGILE, *Én.*, XII, 681-952.

⁴⁹ VIRGILE, *Én.*, VII, 426 et 430-431 : *Tyrrhenas, i, sterne acies, tege pace Latinos [...] et Phrygios qui flumine pulchro / consedere duces pictasque exure carinas*.

viscérale qui a été plantée en Turnus par la Furie le consumera tout au long des chants VIII à XII, faisant de ce prince l'opposant mortel le plus farouche envers Énée. Nous l'avons dit, cet antagonisme entre les deux héros sera le moteur de l'action des derniers chants de l'œuvre. Notons également que, contrairement aux adversaires divins, Turnus porte derrière lui une immense communauté faite de multiples peuples venus de toute l'Italie. Un catalogue démesuré des participants à la bataille est proposé par Virgile, présentant tous les guerriers combattant aux côtés de Turnus.⁵⁰

Le cas des héros de la saga des *Héros de l'Olympe* est plus complexe que celui de l'*Énéide*, concernant le nombre et la nature des personnages. Ce sont en effet sept adolescents – des demi-dieux, fils et filles issus de l'union d'un dieu et d'un mortel – qui s'embarquent dans l'aventure pour empêcher Gaïa de se réveiller. Ces enfants possèdent tous des pouvoirs magiques et surnaturels : Jason, fils de Jupiter, maîtrise la foudre, les vents et tempêtes ; Percy, fils de Neptune, contrôle les flots et peut respirer sous l'eau ; Léo, fils de Vulcain, commande le feu ; Piper, fille de Vénus, sait enjôler les gens et les pousser à réaliser ce qu'elle demande ; Hazel, fille de Pluton, peut attirer les métaux précieux et invoquer la magie ; Frank, fils d'Arès, se métamorphose en n'importe quel animal. Seule Annabeth, fille de Minerve, n'est pas dotée d'un pouvoir apparent, mais est douée d'une intelligence hors du commun. Bien que chacun joue un rôle déterminant au moins à un moment du récit, tous les héros n'ont pas la même prépondérance. Parmi eux, deux demi-dieux se détachent du lot : Jason Grace et Percy Jackson. Le premier indice de cette prééminence est le fait que Junon ait porté son choix sur eux pour effectuer l'échange entre les camps. Ce sont également les deux demi-dieux les plus doués de chacun des camps : fils de deux des dieux les plus importants du panthéon, leurs pouvoirs sont d'une extrême puissance en comparaison avec ceux des autres demi-dieux. De plus, Percy a déjà fait ses preuves dans la saga précédente, en empêchant Chronos de détruire l'Olympe⁵¹, et Jason de son côté s'est illustré en tuant le Titan Krios⁵². Les qualités de ces deux demi-dieux font d'eux les héros idéaux pour mener la prophétie à son terme.

⁵⁰ VIRGILE, *Én.*, VII, 641-782.

⁵¹ RIORDAN RICK, *Percy Jackson. Le dernier Olympien*, t. 5, trad. de l'anglais par De Pracontal Mona, Paris, Albin Michel, 2010, (coll. Le Livre de Poche Jeunesse. Fictions, 1569).

⁵² RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Héros perdu*, t. 1, p. 559 : *J'ai vaincu le Titan Krios de mes propres mains.*

Tout comme Énée, les héros sont dans une relative passivité au moment où se lance l'action : Percy, Annabeth, Frank et Jason ont combattu les Titans l'été dernier et espèrent que la prochaine prophétie ne se réalisera pas avant plusieurs dizaines d'années, tandis que Léo, Piper et Hazel débarquent fraîchement dans leurs camps respectifs. Aucun d'eux n'avait anticipé ce qui allait leur arriver. Les sept demi-dieux ne dirigent pas à proprement parler une communauté, cependant en réalisant la prophétie, ce n'est pas seulement leurs camps qu'ils vont sauver, mais l'humanité entière. Si Gaïa venait à s'éveiller, elle détruirait les dieux et l'entièreté de la race humaine pour permettre aux géants, titans et monstres de régner à nouveau sur la terre : la réussite de leur quête est donc capitale pour la survie humaine.

Les adversaires des demi-dieux de Riordan sont extrêmement nombreux, phénomène qui s'explique par la structure de la saga. En effet, chaque tome est une sorte d'épopée miniature, où les héros doivent accomplir une prophétie secondaire, ce qui implique plusieurs ennemis remarquables à combattre. Ces missions sous-jacentes à accomplir ne sont évidemment pas gratuites, puisqu'elles permettront la réalisation finale de la prophétie principale de la saga, qui, rappelons-le, a pour but d'empêcher Gaïa et ses géants de contrôler le monde. Dans cette partie du travail, nous analyserons les adversaires principaux des demi-dieux, à savoir Gaïa et ses géants, puis nous reprendrons quelques-uns des adversaires majeurs rencontrés dans chaque tome.

Gaïa et ses enfants les géants sont les ennemis principaux qui doivent être combattus par les héros. La déesse chtonienne apparaît régulièrement au cours de la saga, pour tenter de gagner les héros à sa cause, et de les détourner de la prophétie. Sa première apparition se manifeste à Léo dans le tome I, où seul son visage se forme dans la terre : elle lui demande de laisser son fils Porphyryon se reformer, et lui promet en échange qu'elle lui enlèvera tous ses soucis.⁵³ Cette intervention échoue, puisque Léo refuse les avances de la déesse et part à la rescousse de ses amis pris au piège des cyclopes. La seconde survenance de la déesse se fait dans le tome II, où elle s'adresse à Percy dans un de ses rêves en prenant à nouveau la forme d'un visage endormi dans la terre. Son rapport avec Percy est différent de celui qu'elle a eu avec Léo, puisqu'elle le prévient qu'il sera l'instrument qui lui servira à se réveiller pleinement, faisant échouer la mission du demi-dieu : *au bout du compte, tu seras un pion*

⁵³ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Héros perdu*, t. 1, p. 262 : *et je m'éveillerai pleinement [...] Laisse mon fils Porphyryon resurgir et devenir roi, et j'allègerai tes fardeaux. Tu marcheras plus légèrement sur cette terre.*

*entre mes mains. Tu seras l'instrument de la défaite des dieux.*⁵⁴ Elle lui apparaît une seconde fois dans le tome III, toujours sous la forme d'un visage dessiné dans une colline, avant de prendre une forme humanoïde et de préciser la manière dont Percy lui sera utile : elle utilisera son sang pour se réveiller définitivement et raser sa colonie.⁵⁵ Sa dernière apparition est la plus spectaculaire : à la fin du tome V, Gaïa s'est totalement réveillée et est désormais l'incarnation de la terre, elle se trouve partout à la fois sur la planète et peut se manifester où elle le désire. La colonie grecque de Percy et des autres demi-dieux est l'endroit où elle choisit d'apparaître sous sa forme la plus impressionnante : une déesse haute de six mètres avec une peau blanche comme le quartz, une robe faite de brins d'herbe tissés, et des cheveux bruns emmêlés comme des racines d'arbres⁵⁶. Le changement dans les formes que Gaïa prend dans ses apparitions prouve qu'elle reprend connaissance au fur et à mesure de l'action et qu'elle finira par s'éveiller pour détruire le monde. Sa dernière manifestation présente sa puissance absolue et dévastatrice, et l'instigue pleinement comme l'ennemie suprême de la race humaine et des demi-dieux, l'adversaire principale à combattre. Elle est à la tête d'une communauté faite de tous les monstres que la terre peut porter, et qui sont déterminés à venir à bout de tous les mortels de la planète.

Les autres adversaires majeurs des demi-dieux sont les géants, fils et filles de Gaïa, et chacun des tomes de la saga présente un ou plusieurs nouveaux géants qu'il faudra affronter dans la bataille ultime. Le premier tome présente deux géants : Encelade, considéré comme « l'anti-Minerve », et Porphyryon, le « roi des géants ». Le premier des deux retient prisonnier le père de Piper, ruse pour contraindre les demi-dieux à le rejoindre afin qu'il puisse les tuer pour les offrir en sacrifice à Gaïa, et ainsi la réveiller. Tout au long du récit du *Héros Perdu*, le géant apparaît à l'héroïne, menaçant d'abattre son père et la pressant pour qu'elle conduise ses amis dans le piège. Les chapitres 41 à 44 racontent le combat entre les trois demi-dieux (Léo, Piper et Jason) et Encelade : aidés par la foudre de Jupiter, ils parviennent à ouvrir un cratère dans le sol et à précipiter le géant directement dans le Tartare.⁵⁷ Le second géant que les héros doivent affronter est Porphyryon, le plus puissant des géants, « l'anti-Jupiter ». Au début du récit, celui-ci a attiré Junon dans un piège et l'a emprisonnée dans une cage de terre : de cette manière, il peut se servir de la force vitale de la déesse pour se réveiller à son tour.

⁵⁴ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Fils de Neptune*, t. 2, p.164.

⁵⁵ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Marque d'Athéna*, t. 3, p. 381-382.

⁵⁶ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Sang de l'Olympe*, t. 5, p. 437.

⁵⁷ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Héros perdu*, t. 1, p. 452-477.

Malheureusement pour les demi-dieux, son plan fonctionne et le géant renaît pour accomplir les ordres de Gaïa. Cependant, le moment de la confrontation n'est pas encore venu, et le géant disparaît pour réapparaître lors de la bataille finale.

Le tome II, *Le Fils de Neptune*, présente à nouveau deux géants : Polybotès, « l'anti-Poséidon », et Alcyonée, « l'anti-Pluton ». L'apparition d'Alcyonée est racontée par Hazel, se replongeant dans ses souvenirs de petite fille. Lorsqu'elle était plus jeune, la mère de la demi-déesse est tombée sous la coupe de Gaïa, qui l'a manipulée pour permettre à son fils, Alcyonée, de renaître : ainsi, Hazel dû aider sa mère à réveiller le géant, qui règne depuis lors sur l'Alaska.⁵⁸ Polybotès apparaît tout de suite après, conduisant une armée de monstres vers le Camp Jupiter. La présence de deux nouveaux géants induit la tenue de deux batailles, cette fois portées par les demi-dieux Frank, Hazel et Percy. Le premier combat a lieu en Alaska, où Hazel, fille de Pluton, parvient à abattre Alcyonée⁵⁹, mais pendant ce temps, une deuxième bataille fait rage à la colonie romaine, car Polybotès et son armée sont en train d'attaquer le camp. Les trois demi-dieux et l'entière de l'armée romaine livrent une bataille épique contre le géant et son bataillon, affrontement qui se solde par la décomposition du géant.

Les adversaires principaux des demi-dieux sont encore au nombre de deux dans le tome suivant, *La Marque d'Athéna*, bien qu'ils ne soient pas dans ce cas fils de Gaïa. Nous trouvons ici les jumeaux Otos et Éphialtès, fils de Neptune et Iphimédie, considérés comme les « anti-Bacchus ». En toute logique, les demi-dieux les combattant recevront l'aide du dieu Bacchus pour venir à bout des géants et libérer leur compagnon Nico, un autre demi-dieu, lui aussi fils de Pluton, retenu captif dans leur cachette depuis plusieurs semaines. La lutte se produit dans leur repère, une arène souterraine située sous le Colisée de Rome : avec l'aide de Bacchus et de son thyrses, les héros Percy, Piper et Jason viennent à bout des deux géants.⁶⁰ Pour le tome IV, *La Maison d'Hadès*, un seul géant est présenté : il s'agit de Clytios, « l'anti-Hécate ». On retrouve une fois de plus le même schéma que dans les autres récits de la saga, avec plusieurs manifestations du géant au cours de la narration, dont on ne révèle l'identité qu'au moment de la bataille finale. Celui-ci est exceptionnellement aidé d'une personne extérieure aux géants : il s'agit de Pasiphaé, sorcière et fille d'Hélios et Persé. De nouveau, les sept héros viendront à bout du géant avec l'aide de son ennemi juré, dans ce cas-ci,

⁵⁸ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Fils de Neptune*, t. 2, chapitre 17.

⁵⁹ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Fils de Neptune*, t. 2, p.481 : *l'épée d'Hazel se planta dans la gorge du géant, qui se disloqua et se réduisit en un tas de pierres précieuses.*

⁶⁰ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Marque d'Athéna*, t. 3, p.504-532.

Hécate.⁶¹ De nombreux géants déjà croisés pendant le récit réapparaissent dans le dernier tome, *Le Sang de l'Olympe*. Nous y retrouvons Porphyryon, le roi des géants, Polybotès, Encelade, ainsi que quelques nouveaux personnages comme Périboée, Orion, ou encore Mimas. Cette concentration de géants s'explique par le fait que l'action touche à sa fin et que la confrontation entre les forces ennemies est sur le point de se produire.

D'autres adversaires mineurs s'opposent à la progression des héros durant le récit. Tous ces personnages et créatures mythiques sont issus de récits légendaires plus ou moins intégrés dans notre culture moderne, ce qui permet à l'auteur de développer le spectre immense de la mythologie gréco-romaine. Afin de ne pas surcharger inutilement cette partie, nous les évoquerons simplement : les Gorgones, Circé, Médée, Narcisse, Phinée, Nyx, Tartare, etc. Plus le récit avance, plus les ennemis se font multiples et puissants. Le tome IV, *La maison d'Hadès* présente une nature de monstres de plus en plus puissants et repoussants. Si au début de la saga, les héros ont rencontré quelques monstres célèbres, mais attaquables, les monstres et divinités qu'ils affrontent dans les derniers tomes sont l'incarnation même des forces de la nature.

Les affrontements au cours de la narration ont permis à l'action d'atteindre son climax et de proposer une scène finale où protagonistes et antagonistes vont se livrer bataille. La division manichéenne, entre d'un côté les héros qui désirent sauver le monde, et de l'autre côté les géants et leur mère Gaïa qui rêvent de détruire la terre, symbolise la lutte du bien face au mal présente dans tout le récit. Les adversaires des héros auront été le véritable moteur de l'action : leurs apparitions et les défis qu'ils représentent relancent sans cesse l'action, permettent ainsi à celle-ci d'atteindre son point final : la réalisation de la prophétie, et la préservation du monde des forces du mal.

C. L'action

L'action épique est définie comme un parcours héroïque, violent, ascendant, ou positif et le conflit peut être de nature différente : guerrier, physique, psychologique ou métaphysique. Il peut y avoir un ou plusieurs événements en jeu, avec des durées variables (de plusieurs semaines à quelques années). L'action, en outre, est caractérisée par sa simplicité ou sa complexité : le nombre des épisodes et des péripéties varie pour parfois admettre une pluralité dans les lignes d'action. La sobriété ou la complication des actions est due au rapport entre l'action principale et ses épisodes. Soit l'action connaît une surcharge de

⁶¹ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Maison d'Hadès*, t. 4, p.529-553.

phases, de scènes et de faits secondaires qui entraînent la pluralisation des intrigues, soit l'action n'est pas alourdie par des séquences superflues.⁶²

Le chercheur Daniel Madelénat imagine la possibilité de déterminer des séquences de fonctions, sortes de thèmes constants au schéma de l'épopée. Au départ, il y a un dérèglement causé par des rivalités dans un groupe, ou l'esquisse de l'affrontement entre le héros et un ennemi. Par cette confrontation, ce dernier entreprend de rétablir ou améliorer son rang. Les actions de l'œuvre conduisent à une situation finale, dans laquelle le héros et sa communauté retrouvent un équilibre favorable, tout en se couvrant d'honneurs et de gloire. Entre le commencement et le dénouement du récit, l'auteur évite la monotonie en alternant des épisodes variés où le héros ne doit ni succomber ni vaincre trop rapidement. L'action subit des péripéties, dans de faux dénouements où l'adversaire feint de l'emporter.⁶³

Dans le cas de l'*Énéide*, l'action montre un conflit guerrier et physique. Comme nous le verrons en effet plus tard, l'épopée est généralement caractérisée par un côté guerrier assez présent. La célèbre ouverture de l'*Énéide*, et surtout le premier mot de l'œuvre, *arma virumque cano*, « je chante les armes et le héros », indique le poids accordé à l'action guerrière. En effectuant une recherche lexicale sur le terme *arma*, « les armes », et ses dérivés (*armare*, *armiger*, *armipotens*), nous dénombrons 331 occurrences ; pour le terme *bellum*, « guerre » et ses dérivés (*bellator*, *bellatrix*, *bellipotens* ou *bellare*), nous trouvons 193 occurrences, toutes déclinaisons confondues. Si nous prenons en compte les 9896 vers que comptabilisent l'entièreté des chants et que nous divisons cela par le nombre d'occurrences des substantifs *arma* et *bellum* (tous cas confondus), cela nous donne une moyenne de 18.88 vers. C'est-à-dire que, presque tous les 18 vers en moyenne dans l'*Énéide*, une référence est faite à la guerre ou au combat.

L'action de l'œuvre de Virgile reste assez simple si l'on considère uniquement le personnage d'Énée, qui est le protagoniste principal de l'action : Énée et ses compagnons doivent quitter Troie pour s'établir en Italie, et entre-temps connaissent plusieurs étapes que nous allons évoquer ci-après. Nous ne retiendrons que les éléments essentiels permettant à la narration de passer de la situation initiale à la situation finale. Deux actions principales occupent le chant I, à savoir le voyage sur la mer avec l'épreuve de la tempête et l'arrivée à Carthage et l'exploration de la région, suivies de la rencontre de la reine Didon qui se termine

⁶² MADELÉNAT DANIEL, *op. cit.*, p.47.

⁶³ MADELÉNAT DANIEL, *op. cit.*, p.48.

par un banquet.⁶⁴ Les deux opérations sont entrecoupées par un dialogue entre Vénus et Jupiter, qui apporte des informations supplémentaires sur l'avenir de l'action. Le chant II est réservé à la narration de la chute de Troie, que nous considérons ici comme une unité d'action. Ce chant permet une rétrospection sur les raisons de la mise en route de la narration, et fonctionne conjointement au chant III, qui raconte le début du voyage d'Énée avant son arrivée à Carthage.

Arrêtons-nous plus en détail sur les péripéties présentes dans le chant III. Après avoir pris la mer, les Énéades se dirigent vers la Thrace, où ils fondent une première ville : après avoir découvert la cruauté du peuple qui y vit, Énée et ses compagnons repartent⁶⁵, ce qui marque la première difficulté rencontrée par les Troyens. Le second obstacle auquel les voyageurs se sont heurtés survient après la consultation de l'oracle de Délos, qui les fait débarquer sur les bords de la Crète. Attendu que les dieux semblent hostiles aux exilés, ceux-ci reprennent aussitôt la mer à la recherche d'un nouveau territoire.⁶⁶ Le même schéma se répète plusieurs fois tout au long du chant III, comme autant de péripéties arrivant aux voyageurs exilés : abordage aux Strophades mais persécution par les Harpies ; repos à Actium et jeux en l'honneur de Jupiter ; arrivée à Buthrote et échanges avec Andromaque et Hélénus ; accostage à Castrum Minervae, et apparition des présages de la guerre ; mouillage au pays des Cyclopes ; arrivée à Drépane avant la tempête rapportée au chant I. Entre le moment où le héros quitte Troie avec son peuple, et celui où il accoste à Carthage, le voyage d'Énée compte huit péripéties.

Le chant IV ne connaît qu'un contretemps à l'action, symbolisé par le mariage entre Didon et Énée. Ce petit événement, évoqué en seulement quelques vers, va déterminer l'action de l'entièreté du chant : *Didon et le chef troyen se retrouvent dans la même grotte. La terre en premier lieu, Junon qui préside à l'hymen donnent un signal : des feux, l'éther complice ont brillé pour des noces, du haut des sommes les nymphes ont poussé leurs clameurs.*⁶⁷ Par cette union, Énée est comme retenu captif de la reine carthaginoise et son inertie empêche l'action de suivre son cours. Le rappel à l'ordre de Mercure, envoyé par Jupiter, relance l'action.

⁶⁴ VIRGILE, *Én.*, I, 81-179 et I, 181-756

⁶⁵ VIRGILE, *Én.*, III, 13-69.

⁶⁶ VIRGILE, *Én.*, III, 121-135.

⁶⁷ VIRGILE, *Én.*, IV, 165-168 : *speluncam Dido dux et Troianus eandem / deveniunt. Prima et Tellus et pronuba Iuno / dant signum ; fulsere ignes et conscius aether / conubiis, summoque uluarunt vertice Nymphae.*

Les deux chants suivants interrompent chacun l'action. Dans le chant V, après avoir quitté Carthage en hâte, les Troyens abordent en Sicile, chez leur compagnon Aceste, et y tiennent des jeux en l'honneur du premier anniversaire de la mort d'Anchise. Ces jeux funèbres occupent une grande partie du chant (V, 42-762), puis les Énéades reprennent la mer vers l'Italie. Les vents les conduisent à Cumae, où se déroule tout le chant VI, avec la catabase d'Énée. Se clôturent alors les péripéties liées aux voyages en mer. Cependant, de multiples nouvelles intrigues attendent les héros dans les six chants suivants, intrigues liées à la guerre, pour leur part.

La première crise se déroule après l'arrivée des Troyens en Italie. Après qu'Énée a conclu un traité de paix avec les Latins et reçu Lavinia comme épouse, Junon intervient pour semer la guerre entre les deux peuples, en enflammant le cœur de Turnus à la guerre par l'intermédiaire d'Allecto. Nous avons déjà expliqué plus haut l'importance du Rutule comme moteur de l'action et comme déclencheur des péripéties. En rompant le traité de paix et en appelant la jeunesse aux armes, il parvient à mettre la guerre en marche et à lancer l'action qui occupera les six chants suivants. L'antagonisme liant Énée et Turnus permettra à l'action de progresser vers le duel final qui résoudra l'établissement des Troyens en Italie. Ainsi, le chant VII sert à lancer l'action. Le chant VIII est presque entièrement consacré à la rencontre entre Évangère, roi d'une colonie d'Arcadiens. Cette entrevue, qui résume l'action principale du chant, permet à Énée de gagner des troupes et des hommes pour l'aider dans sa guerre contre les Latins, avant de partir à la rencontre des Étrusques qu'il espère aussi gagner à sa cause. Les deux temps forts du chant IX, marqués par l'absence d'Énée (en voyage chez les Étrusques), sont la confrontation entre les armées latines et troyennes. Une première rencontre a lieu au début du chant, mais l'affrontement est refusé par les Troyens, qui se retranchent dans leur camp.⁶⁸ Cette première action mène à l'incendie et la transformation en nymphes de la flotte troyenne, qui pousse les jeunes gens Nisus et Euryale à sortir du camp pour prévenir Énée, ce qui entraînera leur mort. La seconde action débute le lendemain, premier jour où la guerre fait véritablement rage dans les camps, et nous trouvons un catalogue de morts relativement fourni. Le chant X reste dans la même veine, narrant les multiples combats et massacres qui font rage dans les plaines italiennes. Ces affrontements peuvent être considérés comme appartenant à une seule et même action, un combat particulier n'étant pas bénéfique pour l'avancement de la narration.

⁶⁸ VIRGILE, *Én.*, IX, 25-175.

Le chant XI est plus marquant que les deux précédents concernant l'avancement de la trame narrative. Le début du chant marque l'instauration d'une trêve pour permettre aux guerriers d'enterrer leurs morts.⁶⁹ Cependant, l'armistice prend fin lorsqu'Énée décide subitement d'attaquer la ville de plein front, alors que les Latins délibèrent sur la continuation ou non de la guerre. L'initiative du héros troyen permet à l'action de se relancer et de connaître un nouveau rebond. Cette attaque-surprise permet à Énée d'accéder à la ville et de proposer un duel entre les deux héros afin d'épargner les autres guerriers. Le chant XII est composé de quatre actions majeures. La première est la passation d'un serment entre les deux peuples, fixant la tenue d'un combat entre les héros rutule et troyen qui déterminera l'issue de la guerre. Cependant, l'intervention de Juturne, mandatée par Junon, rompt la promesse et relance la guerre, ce que l'on peut considérer comme étant la deuxième action. La troisième action se déroule lorsqu'Énée est blessé au combat par une flèche perdue, l'obligeant à se retirer du combat, mettant l'action en pause pendant quelques dizaines de vers.⁷⁰ Le chef troyen retourne au combat et continue de massacrer les Latins, jusqu'au combat final contre Turnus, qui sera l'action ultime de l'œuvre, et qui scellera l'établissement des Troyens sur la terre d'Italie.

Les actions de l'*Énéide* sont donc simples et s'enchaînent rapidement, ne laissant que très peu de moments sans activité. Leur portée chronologique est cependant difficile à appréhender, car peu d'indices temporels sont fournis par Virgile. André Bellesort estime cependant que la durée de l'action n'excède pas une année entre le départ de la ville de Troie et la victoire finale sur Turnus en Italie, et que les guerres latines durent au plus un à deux mois.⁷¹ Toutefois, l'évocation du passé – épisode de la chute de Troie –, et l'allusion au futur grandiose qui attend Rome donne une impression de grandeur et d'un élargissement de la trame narrative et de l'action. Par l'examen rigoureux des différentes séquences, nous nous apercevons que les actions suivent le schéma établi par Madelénat, que nous avons développé au début de ce chapitre. Au départ, la rivalité d'Énée avec les Grecs oblige ce dernier à fuir sa patrie pour en planter une nouvelle en Italie. Cet affrontement conduit le héros à améliorer son rang en gagnant de nouveaux territoires *sine fine*, une nouvelle épouse, et une renommée grandiose comme fondateur d'un peuple éternel. Entre ces deux points se succèdent les

⁶⁹ VIRGILE, *Én.*, XI, 100-224.

⁷⁰ VIRGILE, *Én.*, XII, 311-440.

⁷¹ BELLESORT ANDRÉ, *op. cit.*, p. 183.

différentes actions que nous venons de présenter et qui permettent de briser la monotonie du récit. Énée progresse dans la réalisation de sa quête et semble à certains instants échouer et être vaincu par l'ennemi, mais il ne succombe pas et finit par l'emporter, réalisant ainsi les destins voulus par les dieux pour le peuple troyen et pour l'avenir de Rome.

La trame narrative des *Héros de l'Olympe* est plus complexe que celle de l'*Énéide*. En effet, il n'y a aucun intérêt narratif à ne lire qu'un seul chant de l'œuvre de Virgile sans lire le reste de l'*Énéide* : cela rendrait le récit incompréhensible. Cela ne se vérifie pas pour la saga de Rick Riordan. En effet, chacun des tomes de la saga peut se lire de manière individuelle et être apprécié sans forcément que le lecteur ait pris connaissance des autres tomes. Cela explique donc la présence d'un schéma narratif et d'une action propre à chaque ouvrage, ce qui aura forcément tendance à compliquer l'action principale, dirigée par la prophétie qui est révélée dans les premières pages du tome I.⁷² L'action est donc surchargée par des scènes et faits secondaires se superposant, ayant néanmoins toute leur importance pour l'accomplissement de l'action jusqu'à la situation finale. La présence de sept narrateurs différents complexifie également le récit de l'histoire : la division des points de vue, des moments et lieux du récit permet un pluralisme dans les lignes d'action. Ainsi, deux histoires parallèles peuvent être racontées en même temps, ce qui sera le cas des tomes III, IV et V. À l'instar de l'*Énéide*, le combat reste majoritairement guerrier : le but poursuivi par les héros est de combattre les monstres, géants, dieux et titans désireux de prendre le contrôle de la terre.

L'étude de l'action des différents tomes des *Héros de l'Olympe* permet de comprendre la complexité que peut connaître la narration. Un combat mené par les trois demi-dieux – qui seront les héros du récit – contre des esprits de la tempête ouvre la narration du *Héros perdu*, plongeant directement les lecteurs au cœur de l'action. Cette première rencontre permettra de mettre l'œuvre en contexte et de faire découvrir aux demi-dieux la colonie grecque dans laquelle ils résident. À ce moment, une nouvelle impulsion est donnée à l'action par l'annonce de la prophétie qui dirigera l'entièreté de la narration : *enfant de la foudre méfie-toi de la terre, De la vengeance des géants les sept seront les pères, La forge et la colombe briseront*

⁷² RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Héros perdu*, t. 1, p. 129 : *Sept sang-mêlé obéiront à leur sort, Sous les flammes ou la tempête le monde doit tomber. Serment sera tenu en un souffle dernier, Des ennemis viendront en armes devant les portes de la Mort.*

*la cage, Et sèmeront la mort en libérant d'Héra la rage.*⁷³ Cette quête-ci sera très courte, puisque Junon leur a donné quatre jours jusqu'au solstice. En plus de cela, les trois héros doivent libérer le père de Piper, prisonnier du géant Encelade. Afin de comprendre qui est leur ennemie, Jason, Piper et Léo, partent à la recherche des esprits des vents qui les ont attaqués au début du récit, ce qui les amène chez Borée, le Vent du Nord, au Québec, qui marque la première action réalisée par les demi-dieux. Borée les invite à se rendre à Chicago pour capturer des *venti* et les amener à Éole, mais cette action est retardée par la rencontre avec trois cyclopes, dont les amis parviennent à venir à bout. L'entretien avec Éole connaît un nouveau retard causé par l'intervention de Médée : travaillant pour Gaïa, elle tente de capturer les demi-dieux et de les lui livrer. Un troisième contretemps empêche encore les héros d'arriver au plus vite chez le dieu des Vents : lors d'une chute de leur dragon, ils atterrissent dans la propriété de Midas, qu'ils doivent combattre avant de poursuivre leur aventure. Un dernier empêchement émerge juste avant que les héros ne parviennent au palais d'Éole : la rencontre avec Lycaon, que les chasseresses de Diane mettent en fuite. Les quatre incidents ont à chaque fois permis à l'action de se relancer, tandis que les demi-dieux gagnaient également des informations pour la réalisation de l'oracle : l'endroit où aller, qui sont les ennemis à combattre, etc. Ils arrivent finalement au palais d'Éole, qui leur révèle l'emplacement du géant qu'ils doivent combattre : le Mont Diablo. L'action touche alors définitivement à sa fin : les trois amis libèrent le père de Piper et anéantissent Encelade, avant de se diriger vers l'endroit où Junon est retenue prisonnière par Porphyrion, la « Maison du Loup ». Cette péripétie finale est également couronnée de réussite et voit l'oracle se réaliser. Dans ce tome, de multiples contretemps et empêchements retardent la réalisation de l'action, mais participent de cette manière au relancement de l'aventure.

Le tome suivant, *Le Fils de Neptune*, connaît un déroulement sensiblement semblable : arrivée de Percy dans la colonie, permettant à l'œuvre de trouver un contexte et de faire connaître le camp romain à Percy et prise de connaissance de la grande prophétie. Cette fois-ci, le dieu Mars est l'annonciateur de leur mission : *Thanatos a été enchaîné. Les Portes de la Mort ont été forcées, et personne ne les surveille [...] Vous devez trouver Thanatos et le libérer, lui seul peut changer le cours des choses.*⁷⁴ Cette nouvelle quête déclenche l'action et dirige les demi-dieux vers le Nord, plus particulièrement en Alaska, le « pays au-delà des dieux ». Une fois de plus, les héros, Percy, Hazel et Frank, n'ont que quatre jours (jusqu'à la

⁷³ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Héros perdu*, t. 1, p. 135.

⁷⁴ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Fils de Neptune*, t. 2, p.158.

Fête de la Fortune) pour permettre à la prophétie de se réaliser, sans quoi les ennemis qu'ils tueront reviendront continuellement à la vie. Prenant un bateau en direction du nord, les demi-dieux font halte près de Mendocino, où un premier élément perturbateur les attend : des *Karpoi*, esprits des céréales, dont ils se déferont à l'aide de la déesse Iris. Cette première action met un temps d'arrêt à la réalisation de la quête, mais leur permet de gagner un indice important pour la réalisation de leur mission. La déesse leur indique en effet la personne qui connaît l'emplacement précis où est retenu prisonnier le dieu Thanatos : le devin Phinée, qui se trouve à Portland. Arrivé là-bas, le vieux devin leur révèle l'emplacement du géant : au glacier Hubbard. Cependant, l'avancement dans la prophétie rencontre un nouveau contretemps : à la demande de la préteure du camp romain, Percy sollicite l'aide des Amazones pour protéger leur camp, mais celles-ci les retiennent captifs. Ils finissent par s'échapper avec l'aide du cheval Arion, qui les conduit toujours plus vers le nord, près de chez Frank. Un nouveau contretemps les retient : des Lestrygons encerclent la maison de la grand-mère de ce dernier. Après les avoir anéantis, les protagonistes se rendent à Anchorage, en Alaska, où la prophétie peut enfin s'accomplir, après avoir essuyé quatre retards. Après avoir tué Alcyonée et libéré Thanatos de ses chaînes, les demi-dieux reviennent soutenir le camp romain, attaqué entre temps par Polybotès et son armée.

Chacun des deux premiers tomes connaît quatre retards, quatre actions contraires qui retardent le dénouement et la situation finale, à savoir la réalisation des prophéties proclamées au début de chaque tome. Ces actions, contrecarrant *a priori* l'action principale, deviennent en définitive des moteurs de la narration et permettent au récit de progresser. Les trois tomes suivants ne suivront plus tout à fait la même structure. En effet, la séparation du groupe en plus petites bandes, ou l'isolement d'un héros, induit une pluralité des lignes d'action, compliquant considérablement la narration du récit. Le système d'action-retard perdure toutefois, participant davantage à l'enchevêtrement des lignes d'action, puisque chaque groupe connaît ses propres empêchements.

Le troisième tome, *La Marque d'Athéna*, isole l'héroïne Annabeth, fille d'Athéna/Minerve. Après la réunion des sept héros, une prophétie est prononcée, qui dirigera à nouveau la narration : *la fille de la sagesse marche seule, La marque d'Athéna brûle à travers Rome, Des jumeaux mouchent le souffle de l'ange qui détient la clé de la mort sans fin. Le fléau des géants est pâle et d'or, conquis par la douleur d'une prison de tissage.*⁷⁵ Cette fois, les demi-dieux ont une semaine jusqu'aux calendes de juillet pour que se réalise la

⁷⁵ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Marque d'Athéna*, t. 3, p.33.

prophétie. L'action se déclenche violemment dès le début, lorsque l'Argo II, le bateau des demi-dieux grecs, s'attaque subitement au camp romain. Fragilisé, le bateau doit s'arrêter au Grand Lac salé, causant la première action-retardement : Léo et Hazel y rencontrent Némésis, qui leur indique la prochaine étape, Narcisse. Avec l'aide d'Écho, ils récupèrent les matériaux nécessaires pour réparer le bateau et reprennent leur aventure, direction Topeka, où les attend le dieu Bacchus. La divinité leur donne un indice sur la route à poursuivre : ils doivent trouver Phorcys, le père de nombreux monstres marins, étape qui sera leur deuxième empêchement. Percy et Frank rencontrent le dieu marin qui tentera de les emprisonner, mais ceux-ci parviennent à se libérer et se dirigent vers la prochaine étape de leur voyage, Charleston, où ils doivent retrouver une carte. Cet endroit est celui de leur troisième action : d'un côté les héros Franck, Léo et Jason partent retrouver la carte, de l'autre, les filles, Hazel, Piper et Annabeth à la rencontre d'un fantôme qui pourrait les aider. Le spectre n'est autre que Vénus, qui leur révèle la suite de leur périple : Annabeth doit partir seule à la recherche de l'Athéna Parthénos, seul présent qui pourrait réconcilier les Grecs et les Romains, et permettre de vaincre les géants. Un quatrième retard dans l'action intervient : les demi-dieux romains les ont rattrapés et veulent les faire payer pour avoir attaqué leur camp.

Cet événement précipite leur départ vers les terres anciennes et l'Italie. Durant leur voyage, ils connaissent une nouvelle perturbation qui ralentit l'action. L'Argo II se fait attaquer par un monstre marin, Frank et Léo sont faits prisonniers des ichtyocentaures, qui leur promettent leur aide contre les futures créatures marines qui pourraient les attaquer durant le reste de la traversée. Les sept demi-dieux arrivent aux colonnes d'Hercule, marquant l'entrée de la mer Méditerranée, et engendrant le sixième délai dans l'action. Les héros triomphent de la mission qu'Hercule leur donne et continuent de s'enfoncer dans les terres. Ils essuient une énième attaque, cette fois par le monstre Chysaor, duquel ils viennent à bout par la ruse. Enfin arrivés en Italie, les héros sont amenés à se séparer définitivement. Annabeth s'en va seule à la recherche de la statue, tandis que les autres demi-dieux continuent la quête qui leur a été assignée. Cette séparation induit une multiplication du récit et complique la narration : chaque groupe connaît en effet son propre lot de retards et d'actions. Nous ne pouvons que brièvement résumer des derniers pour ne pas surcharger l'étude de l'action du tome III. Annabeth triomphe des prêtres de Mithras, et parvient à la grotte où se trouve Arachné, gardienne de l'Athéna Parthénos, dont elle triomphe par la ruse. Pendant ce temps, les six autres demi-dieux continuent à réaliser la prophétie. Léo, Hazel et Frank empruntent des machines dans un atelier qui semble être celui d'Archimède, tandis que Piper, Jason et

Percy se retrouvent pris au piège d'un nymphée. Les nymphes du lieu leur indiquent l'emplacement où se trouvent les deux géants, Otos et Éphialtès, qu'ils parviennent à supprimer avec l'aide du dieu Bacchus. Les six héros vont finalement récupérer la statue libérée par Annabeth, mais celle-ci tombe avec Percy dans la fosse qui se crée, les envoyant directement dans le Tartare.

L'action de ce livre connaît une résolution, mais crée également une nouvelle péripétie, qui sera la situation initiale du tome suivant : Percy et Annabeth tombent dans les Enfers, tandis que les autres demi-dieux continuent de réaliser la prophétie à la surface. Nous avons pu remarquer que les actions de ce tome avaient été démultipliées par la présence d'une quantité élevée de narrateurs et de demi-dieux, qui sont autant d'instigateurs d'action. Cela complique considérablement le déroulement de l'histoire, car les obstacles sont de plus en plus nombreux. En comparaison des premiers tomes qui contenaient chacun quatre retards, les héros connaissent dans *La Marque d'Athéna*, sept actions-retards lorsqu'ils sont ensemble, et une action personnelle alors qu'ils sont séparés. La structure observée dans ce tome sera identique dans le livre suivant, *La Maison d'Hadès*, car les héros seront cette fois séparés en deux groupes dès le début du récit.

Afin de simplifier la compréhension de l'action pour le tome IV, nous allons nous intéresser aux groupes de demi-dieux l'un après l'autre, en commençant par Annabeth et Percy. Les deux héros sont tombés dans le Tartare à la fin du tome précédent, et nous les retrouvons à partir de la page 40, toujours en chute libre vers le centre de la Terre. Ils finissent par s'écraser dans le Cocyte, chute à laquelle ils survivent grâce aux pouvoirs de Percy sur l'eau. Par la suite, ils se mettent en quête du Phlégéthon, le fleuve de feu qui coule dans les Enfers jusqu'au Tartare et permet aux âmes damnées qui le boivent de rester en vie. Après s'être abreuvés et avoir échappé à une tentative de meurtre par Arachné, les deux héros se mettent à longer le fleuve pour s'enfoncer plus profondément dans le Tartare et trouver les portes de la mort, signant leur première action. Durant leur remontée, ils rencontrent des *empousa*, démons femelles qui dévorent les hommes, partant à la rencontre des armées de Gaïa. Percy et Annabeth décident donc de les suivre à distance. Elles les remarquent cependant et tentent de les assassiner, mais ils se font secourir par le Titan Japet, que Percy a poussé dans le Léthé avant de le confier à Perséphone au cours de la saga précédente.⁷⁶ Ceci constitue leur deuxième action-retard. Le Titan, désormais appelé Bob, les guide à travers le

⁷⁶ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Maison d'Hadès*, t. 4, p. 163. Japet ayant oublié son prénom, Percy l'avait alors renommé Bob. C'est sous ce patronyme que nous le désignerons désormais.

Tartare et leur apprend qu'ils sont poursuivis par *les vaincus* : tous les ennemis combattus et tués par Percy sont à leurs trousses. Afin d'atteindre les Portes de la mort, Bob leur conseille de se parer de la Brume de mort, mais ils se heurtent aux Arais, les esprits des malédictions. Ils parviennent à les exterminer avec l'aide du Titan, mais cette troisième action-contretemps a permis aux géants, menés par Polybotès, de rattraper les deux héros. Percy est totalement affaibli par cette rencontre avec les Arai, Bob le conduit donc auprès du géant Damasène, « l'anti-Mars », afin qu'il soit guéri. Après cette quatrième action, les demi-dieux et Bob arrivent finalement auprès d'Achlys, la déesse de l'ombre de la mort : alors qu'ils se transforment, la divinité tente de les piéger et de les précipiter sous le Tartare. Ils parviennent à la repousser, marquant un cinquième contretemps, directement suivi d'une sixième action : la rencontre avec Nuit. Ils parviennent à lui échapper et se jettent au cœur du Tartare, où Bob les rejoint. Ainsi, après ces six actions, les héros parviennent au dénouement : ils échappent au dieu Tartare lui-même et réussissent à emprunter les Portes de la Mort pour rejoindre le monde mortel.

Pendant que le couple Percy-Annabeth évolue au Tartare, le reste du groupe de demi-dieux progresse à la surface, connaissant aussi de multiples actions-empêchements. Après avoir perdu leurs amis dans le Tartare, les six autres héros quittent Rome pour rejoindre la Grèce, et plus particulièrement la Maison d'Hadès, où se trouve l'autre partie des Portes de la Mort. Leur première rencontre surnaturelle est celle d'Hécate, qui leur indique un passage à travers les Apennins pour quitter l'Italie. Cette première recommandation permet à l'action de se relancer. Alors qu'ils font route vers le détroit, les héros se font attaquer par les Cercopes, Passalos et Acmon, qui leur volent leurs instruments de navigation, seconde action de l'œuvre. Les capturant finalement dans leur repère à Bologne, les demi-dieux s'emparent également d'un livre appartenant à Triptolème, qu'ils décident de restituer au dieu. Cela les amène à Venise : attaquée mortellement par des catoblépas, Hazel risque de mourir. Triptolème promet de la guérir s'il lui ramène un python : pour cela, Frank tue tous les catoblépas de la ville, en échange de quoi son père, Mars, lui remet l'animal. Le dieu de l'agriculture leur fournit également un indice sur la manière d'atteindre la Maison d'Hadès en Épire et d'accéder aux niveaux inférieurs. Ainsi se termine la quatrième action de l'œuvre. Voguant vers l'Épire, les demi-dieux se font accoster par Sciron, qui tentera de les précipiter dans la mer pour les empêcher de continuer leur voyage. Après l'avoir envoyé dans la mer par ruse (cinquième action), les demi-dieux poursuivent leur route direction Split et le palais de Dioclétien, afin d'y trouver le sceptre de l'empereur qui aurait des pouvoirs magiques. Ce

sceptre est gardé dans le palais du dieu Éros. Nico et Jason le récupèrent et reprennent le bateau avec les autres, marquant la fin de la sixième action. L'accomplissement de la quête connaît encore trois retards avant leur arrivée : l'intervention de la déesse Chioné, qui tente de les abattre, et le séjour de Léo sur l'île de Calypso. Une fois l'équipe réunie, les demi-dieux arrivent à la Maison d'Hadès et s'enfoncent dans les profondeurs, où ils doivent faire face à Clytios, « l'anti-Hécate » et à la sorcière Pasiphaé, qui protègent tous deux les Portes de la Mort. Avec l'aide d'Hécate, de Percy et Annabeth (tout juste revenus du Tartare), les demi-dieux viennent à bout des deux divinités et libèrent les Portes de la Mort.

Le nombre d'actions est bien plus conséquent que dans les autres tomes que nous avons analysés jusque-ici. Si les sept actions de *La Marque d'Athéna* semblaient démesurées comparées aux quatre actions respectives des deux premiers tomes, le nombre d'actions du tome IV connaît une extension incomparable. En additionnant les actions réalisées par les deux groupes (Percy et Annabeth ; Piper, Jason, Léo, Frank), nous arrivons à un total de quinze actions qui jalonnent le récit. La narration connaît une surcharge conséquente d'actions secondaires, menant l'intrigue à un niveau de complexité qui ne sera plus atteint dans le dernier tome. Cependant, ces actions-retards ne sont pas à considérer comme superflues, car elles mènent toutes à la situation finale. Comme expliqué précédemment, cette profusion d'action s'explique par la division du groupe de héros. Au niveau temporel, ce tome marque un paroxysme : les héros ont mis dix-huit jours pour couvrir la distance entre Rome et Épire.⁷⁷

Le dernier tome des *Héros de l'Olympe* connaît un schéma semblable au précédent, avec l'arrivée de deux nouveaux narrateurs, Reyna, fille de Bellone, et Nico, fils de Pluton. Pour ce tome-ci également, nous séparerons les actions de deux groupes pour faciliter l'analyse, en commençant par le récit de Nico et Reyna, qui sont chargés d'acheminer la statue d'Athéna Parthénos (transportée vers les États-Unis depuis le tome III à bord de l'Argo II), afin d'établir la paix entre le camp grec et romain. Leur premier arrêt se fait à Pompéi, où les deux demis-dieux se font attaquer par une armée de fantômes dépêchés par Gaïa elle-même, marquant leur première action. Ils réussissent à leur échapper de justesse et atterrissent à Evora, au Portugal, où Nico fait la rencontre de son père, Pluton, qui l'informe que le géant Orion les poursuit. L'intervention de celui-ci est précédée de celle de Lycaon, qui tente de les intercepter en attendant que son maître arrive. Les deux demi-dieux parviennent à lui échapper de justesse et font vol vers le continent américain. Après cette deuxième action, les

⁷⁷ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Maison d'Hadès*, t. 4, p. 565.

deux héros atterrissent à San Juan, où Reyna se fait immédiatement enlever par les chasseresses de Diane, à la demande d'Hylla, reine des Amazones et sœur de l'héroïne. Cette manigance a pour but d'attirer Orion dans un piège afin de le tuer, ce qui se révèle être un échec : celui-ci se sert de l'embuscade pour faire un massacre dans les rangs des Amazones et des chasseresses. Reyna et Nico se voient contraints de fuir en abandonnant Hylla au combat, marquant la fin de la troisième action. Alors qu'ils sont en train de faire halte, Reyna et Nico sont attrapés par un demi-dieu romain qui souhaite les livrer à l'ennemi. Nico entre alors dans une colère noire et pulvérise le demi-dieu : ce déploiement de force le plonge dans un coma pendant trois jours, jusqu'au 30 juillet, avant-veille du réveil de Gaïa. Cette quatrième péripétie n'est pourtant pas la dernière jusqu'à leur arrivée au camp grec : alors que les chevaux ailés sous la direction de Pégase acheminent la statue au plus près de la colonie. Deux centurions restés fidèles à Reyna, ainsi que deux membres de la colonie grecque proposent d'acheminer la statue sur le camp, mais cette entreprise est avortée par l'irruption d'Orion, qui a rattrapé les demi-dieux. Après cette cinquième action, la scène finale se met en place : Nico et quelques membres de la colonie grecque sabotent les engins de combat des ennemis romains et des monstres, mais se font repérer. Alors que les demi-dieux parlementent et que Reyna conduit l'Athéna Parthénos comme offrande de paix, Gaïa se réveille.

Après les cinq actions de Reyna et Nico, examinons les actions des sept demi-dieux principaux. À Ithaque, à l'emplacement de l'ancien palais d'Ulysse, Jason, Piper et Annabeth tentent de soutirer des informations à Antinoüs. Junon apparaît aux demi-dieux après que Jason ait été mortellement blessé, et leur révèle des informations pour les aider dans la suite de leur quête. L'arrivée de la divinité clôt la première action, tandis que la suivante se déroule à Olympie, où les demi-dieux enchaînent la déesse Niké, qu'ils emmènent avec eux pour le reste du voyage. La prochaine action se produit à Pylos, où les demi-dieux récupèrent une fiole de poison qui leur sera utile pour la suite de la mission, avant de partir pour Sparte, où a lieu la quatrième action. Piper et Annabeth partent à la rencontre du géant Mimas, « l'anti-Vulcain », dans le temple de la peur, où elles libèrent le dieu Arès qui était enchaîné. Les sept héros reprennent ensuite la route vers Délos, mais ils sont arrêtés en chemin par la déesse Cymopolée, qui provoque une tempête contre leur navire, les empêchant ainsi de continuer leur voyage. Alors que Percy et Jason sont occupés à la combattre sous l'eau, Polybotès apparaît, avec la volonté de massacrer le fils de Neptune. Cette cinquième action-retard se termine par la mort du géant, décapité par Cymopolée. Les demi-dieux arrivent finalement sur l'île de naissance de Diane et Apollon. Le dieu de la musique les renseigne sur

l'endroit où trouver Asclépios, la seule personne à pouvoir fabriquer le remède du médecin, permettant à quiconque le boit de revenir à la vie. Après cette sixième action, les demi-dieux se dirigent vers Épidaure, où réside Asclépios : celui-ci leur confectionne le remède du médecin, permettant aux héros de se rendre à leur destination finale, Athènes. Les sept héros partent donc à la rencontre de leur destin et attaquent les géants et leurs armées, tous réunis pour réveiller Gaïa : Encelade, Périboée, Porphyryon, Thoôn, etc. Durant la bataille, deux demi-dieux perdent chacun une goutte de sang, quantité suffisante pour permettre à Gaïa de se réveiller. Au même moment, une multitude de divinités olympiennes surgissent des cieux pour prêter main-forte aux héros : Jupiter, Junon, Mars, Hécate, Minerve, Neptune, Vénus ou encore Vulcain se jettent dans la bataille et réduisent à néant les géants et leur armée. Cependant, contrairement à l'idée des protagonistes, cette bataille n'est pas la dernière : Gaïa s'est réveillée et projette de réduire le camp grec en poussière. Jupiter propulse les demi-dieux vers l'Amérique, où les héros viennent soutenir les demi-dieux combattant Gaïa et ses troupes de monstres. Ils parviendront finalement à disperser l'entière de son corps pour qu'elle ne puisse plus jamais se reformer.

Dans ce tome, le nombre d'actions est également conséquent : cinq pour le groupe Reyna-Nico, et huit actions pour les sept demi-dieux restés en Grèce. Ajoutons à cela les deux scènes de bataille finales et nous obtenons un total de quatorze actions pour le dernier tome, ce qui le rapproche du pénultième en termes d'action. La surcharge des séquences secondaires rend encore une fois l'intrigue extrêmement compliquée, mais celles-ci ne sont toujours pas superfétatoires : chaque séquence possède une place particulière dans le schéma narratif et sert l'avancement du récit. Toutes les épreuves et les causes secondaires se multipliant pour le héros sont, certes, des obstacles qui servent la dramatisation de son parcours et la progression du récit, mais qui révèlent par ailleurs son caractère héroïque. Les actions perpétrées par les demi-dieux sont l'occasion pour l'auteur d'exposer leur nature exceptionnelle et leurs qualités singulières qui ont engendré leur élection par les dieux pour cette mission particulière de sauvetage du monde.

L'action de la saga des *Héros de l'Olympe* est, en un mot, éminemment plus complexe que celle de l'*Énéide*, pour des raisons que nous avons évoquées tout au long du développement de ce chapitre : division de la saga en cinq tomes pouvant se lire indépendamment, multiplication des narrateurs, division des groupes entraînant une prolifération des lignes d'action, etc. Par le découpage et l'examen méticuleux des actions de chacune des œuvres, nous avons voulu montrer que le schéma actanciel suivi par Virgile et

Riordan pour leur récit était comparable aux structures épiques typiques qu'a relevées Daniel Madelénat dans son ouvrage sur le genre de l'épopée. Dans un premier temps, l'auteur instiguit une rivalité entre les sept héros et leurs ennemis, Gaïa et les géants. Après les différentes actions évoquées ci-dessus, les héros parviennent à évincer les ennemis et à rétablir l'équilibre existant au début du récit. Les nombreuses péripéties permettent au récit de ne pas être monotone, d'éviter que les héros ne périssent pas et d'écarter une résolution trop rapide de la situation finale en feignant une victoire de Gaïa et des géants. Cette analyse a également permis de soulever des points de contact entre les deux œuvres, par exemple les multiples relances de l'action par les divinités, le passage dans des lieux communs comme Délos, etc. Ces observations nous confortent de plus en plus dans l'idée que *Les Héros de l'Olympe* seraient d'un genre comparable à celui de l'épopée latine de Virgile.

La surabondance des actions des *Héros de l'Olympe* par rapport à la relative simplicité du schéma de l'*Énéide*, pourrait également s'expliquer par la nécessité, pour l'auteur, de vendre son œuvre et de plaire à un grand nombre de lecteurs. Cet objectif a pu être recherché par l'appel à un sensationnel quasi-constant.

D. Finalité de l'action

La finalité de l'action est considérée comme le but partiel atteint, la victoire sur les adversaires ou la fin dernière. Cette finalité implique un meilleur rapport du héros et de sa communauté avec l'environnement et l'acquisition d'une certaine gloire et renommée pour le héros, son peuple, ou son dieu. Toutes les actions induisent un mouvement collectif vers la victoire afin d'atteindre une paix finale et un apaisement. L'entière du système d'action est réglée pour produire une issue positive, *post tenebra lux*.⁷⁸ L'avènement d'un péril extrême déclenche une modification afin que le héros ne disparaisse pas et parvienne par le combat ou le changement d'état, à la destination qui lui a été assignée (par les destins, les dieux ou tout autre être supérieur). L'issue de l'action n'est jamais incertaine ou aléatoire, car elle est balisée par des signes du destin comme l'apparition de dieux, la divulgation de prophéties ou la réalisation de songes. Dès le début du récit, l'issue de l'action est connue.

Comme nous l'avons remarqué dans le chapitre précédent, la situation finale des œuvres de Virgile et Riordan est présentée dès les dernières pages des ouvrages. Toutes les actions que nous avons analysées font tendre la narration vers une résolution positive. Du côté de l'*Énéide*, il s'agit de la fondation d'une nouvelle patrie pour les Troyens, ainsi que la

⁷⁸MADELÉNAT DANIEL, *op. cit.*, p.44.

création d'un empire sans limites de temps et d'espace : *il établira pour ses hommes des institutions, des murailles [...] Romulus prendra en charge la nation et fondera les murailles de Mars : de son nom il nommera les Romains. À ceux-là ni bornes dans l'espace ni durée définie je ne fixe : je leur ai donné un empire sans fin.*⁷⁹ Cette issue est annoncée dès le départ par la prophétie de Jupiter, mais également par de nombreuses autres interventions providentielles, sur lesquelles nous reviendrons en détails. Bien que les séquences se multiplient et que la réalisation des destins semble parfois être mise en péril, toute incertitude quant à l'aboutissement de la quête peut être écartée par ces affirmations transcendantes.

Un schéma semblable est visible dans les *Héros de l'Olympe*. La saga de Rick Riordan poursuit la finalité suivante : empêcher Gaïa de se réveiller et s'opposer à la destruction du monde par ses fils, les géants. Cependant, aucune profession de réussite comparable à celle de Jupiter n'existe dans cette œuvre : l'issue de l'action est laissée ouverte, bien qu'il semble impensable que la mission échoue, les demi-dieux doivent réussir. Certains indices cependant, laissent entendre que les actions des sept héros connaîtront une victoire : rêves, prophéties, favoritisme des dieux, etc. Quelques présages, semblables à ceux de l'*Énéide*, concernant la destinée de certains héros sont également dissimulés au cours de la saga. Ceux-ci concernent particulièrement celle de Jason et Léo, avec qui Junon a des implications très tôt. En effet, Jason, encore enfant, a été donné à Junon en tant que serviteur : *je suis heureuse que Zeus m'ait fait don de toi. Tu seras mon héros, Jason. Tu seras le plus grand des héros et tu feras naître l'unité entre demi-dieux, et donc au sein de l'Olympe.*⁸⁰ La portée et les modalités de cette offrande sont précisées à divers endroits de la saga : dans le tome V, Jupiter révèle à son fils qu'il a toujours été destiné à appartenir à Junon, depuis sa naissance.⁸¹ Quant à Léo, l'intérêt de la déesse se manifeste dès son enfance : sous le déguisement d'une nourrice, elle le forme tout bébé à devenir un héros : *sa nounou, qui n'était autre qu'Héra, en fait, l'encourageant à taquiner un serpent venimeux avec un bâton quand il avait quatre ans. Cette psychopathe de déesse lui avait dit que c'était un bon entraînement pour devenir un héros.*⁸² Malgré l'absence d'affirmations transcendantes quant à la réussite de la mission, le lecteur

⁷⁹ VIRGILE, *Én.*, I, 264 et 276-279 : *moresque viris et moenia ponet / [...] / Romulus excipiet gentem et Mauortia condet / moenia Romanos que suo de nomine dicet / His ego nec metas rerum nec tempora pono : imperium sine fine dedi.*

⁸⁰ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Héros perdu*, t. 1, p.554.

⁸¹ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Sang de l'Olympe*, t. 5, p. 422 : *depuis ta naissance, Jason, tu as été destiné à appartenir à Héra, pour calmer sa colère. Même ton nom, Jason, c'est elle qui l'a choisi.*

⁸² RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Sang de l'Olympe*, t. 5, p. 106.

peut percevoir par divers indices (dans l'action ou les prophéties) que la réalisation de la situation finale sera positive pour les héros et le monde qu'ils représentent.

IV. Motifs récurrents de l'action épique

Toujours dans l'optique d'exposer les éléments caractéristiques de l'épopée, nous allons maintenant nous atteler aux motifs récurrents, ou *topos*, de l'action épique. Dans son article *Comment repérer et définir le topos ?*, Nicole Weil propose de définir les *topos* comme *une configuration narrative récurrente*.⁸³ Cette définition implique trois concepts, le premier étant la narrativité. En effet, le *topos* se retrouve au cœur d'un microrécit (plusieurs pages ou chapitres) ou d'une séquence narrative (un paragraphe à une page maximum) qui sont dilués dans le grand récit, et est repérable par sa qualité récurrente.⁸⁴ La récurrence est un élément essentiel, puisque le *topos* ne peut se définir que par sa nature diachronique dans l'histoire de la littérature : il ne peut en effet être caractérisé comme tel s'il n'apparaît qu'une seule fois dans la littérature. Le *topos* n'existe que par son caractère itératif dans la littérature.

La configuration du *topos* est le dernier élément qu'il nous reste à préciser et le plus complexe : celui-ci est nécessairement composé de plusieurs éléments, que N. Weil appelle des toposèmes ou topèmes. Ce néologisme regroupe des aspects assez variés du *topos* : est considéré comme composant le *topos*, *tout élément stylistique ou thématique, toute unité formelle ou de sens, un signifiant ou un signifié*.⁸⁵ Le *topos* doit idéalement être composé de deux à six toposèmes : en dessous de deux, le *topos* devient trop large, au-dessus de six, il est trop précis et donc peu maniable. Les composantes du *topos* peuvent correspondre à des catégories larges ou à un ensemble topique. Comme nous le verrons plus tard, « la guerre », par exemple, peut être considérée comme une catégorie topique, tandis que « les scènes d'armement », « le combat singulier » ou « le combat de masse » sont un *topos* la constituant.

Avant de commencer l'analyse des *topoi* de l'*Énéide* et des *Héros de l'Olympe*, il nous semble important d'apporter une dernière précision à la définition. Certains seraient peut-être tentés de voir une équivalence entre les mots *topos* et « lieu commun » ou, en latin, *loci similes*. Cette volonté doit cependant être réprimée, car bien que le lieu commun soit une configuration récurrente, il n'est pas narratif, mais plutôt ancré dans le savoir d'une société donnée.⁸⁶

⁸³ WEIL MICHÈLE, « Comment repérer et définir le topos ? », dans BOURSIER NICOLE et TROTT DAVID, *La Naissance du roman en France : Topique romanesque de L'astrée à Justine* (Université de Toronto, mars 1988), Tübingen, Leiner, 1990, vol. 54, p. 123.

⁸⁴ *Ibid.*, pp.124-126.

⁸⁵ *Ibid.*, p.129.

⁸⁶ *Ibid.*, p. 133

À l'aide de cette définition et de l'ouvrage *Structure of epic poetry* dirigé par Christiane Reitz et Simone Finkmann⁸⁷, nous allons étudier les motifs récurrents présents dans l'*Énéide* de Virgile et les *Héros de l'Olympe* de Rick Riordan. Afin d'éviter les développements dispensables et dans un souci de pertinence, nous avons décidé – pour chaque motif abordé – de nous focaliser sur les six *topoi* qui nous ont semblé les plus représentatifs des qualités épiques des œuvres.

Le *Structure of epic poetry* est, en effet, un vaste ouvrage encyclopédique de plusieurs milliers de pages regroupant toutes les connaissances actuelles sur le genre épique. Avant celui-ci, aucun ouvrage scientifique d'une telle ampleur n'avait été publié concernant l'épopée. Il nous fournit une étude rigoureuse sur les modèles structurels de la poésie épique, sa configuration, ses thèmes, et ses continuations. Il offre une clé d'approche globale pour les caractéristiques intra- et extratextuelles de la poésie épique. Sa publication récente (2019), nous assure les informations les plus actualisées concernant le genre épique, ce qui en fait un outil de référence extrêmement abouti et exhaustif.

Les six *topoi* que nous aborderons dans cette partie sont les suivants : le voyage en mer, la catabase, la guerre, la place de la femme dans l'épopée, le songe et les divers moyens de communication des dieux, et finalement, les destins. Ces six motifs récurrents n'ont pas été sélectionnés par hasard : en nous basant sur notre connaissance de l'œuvre de Virgile, nous avons remarqué dans la saga américaine une prédominance de thèmes épiques fondamentaux, ou au contraire leur absence significative. Nous utiliserons approximativement la même structure que dans le chapitre précédent. Chaque *topos* sera introduit par une note théorique concernant le motif, après quoi nous débiterons les analyses de l'*Énéide* et des *Héros de l'Olympe*. Nous conclurons chacun des motifs par une comparaison entre les deux œuvres, qui permettra de prouver si les *Héros de l'Olympe* relève bien du genre épique en matière de *topoi*.

A. Le voyage en mer

Le voyage en mer (et surtout son tabou, sur lequel nous reviendrons plus tard) est une thématique présente depuis longtemps dans la poésie épique, remontant à Homère et Hésiode, au VIII^e siècle ACN. Ces voyages peuvent poursuivre différents buts : exploration militaire et

⁸⁷ REITZ CHRISTIANE et FINKMANN SIMONE, *Structures of Epic Poetry*, vol. II.1 et II.2 : *Configuration*, Berlin / Boston, de Gruyter, 2019.

colonisation de nouveaux territoires, besoins de ressources, mission héroïque dangereuse, etc. Les voyages épiques sont surtout l'occasion pour les héros de montrer leur bravoure, et pour les dieux d'exhiber leur pouvoir permettant l'interruption ou la continuation du voyage des protagonistes.⁸⁸ Ces obstacles interposés par les dieux doivent être dépassés par les héros, qui font constamment face à la mort. Souvent, le héros prend de nombreux risques en s'aventurant sur ce que la littérature ancienne a souvent considéré comme « le domaine des dieux »⁸⁹ : perte d'un ou plusieurs compagnons, risque de naufrage ou d'attaque, éventualité d'être inclus dans un conflit extérieur, etc. Le plus grand péril cependant, reste celui de la tempête en mer, bien souvent un obstacle universel dans l'action épique. La plupart du temps, ce voyage est l'occasion pour l'auteur de faire émerger de nouveaux personnages, qui s'avèreront être soit des protagonistes, soit des antagonistes.

Le périple en mer est composé de différents toposèmes qui se révéleront pertinents à observer dans notre examen des deux œuvres. Parmi ceux-ci, nous trouvons les scènes d'arrivées et de réception de voyageurs traditionnellement suivies d'un banquet, celles de départ vers la mer, l'inéluctable tempête et finalement la visite d'endroits mythiques.

i. Les scènes de départ

La première moitié de l'*Énéide* est entièrement occupée par le thème du voyage en mer, jusqu'à ce que les héros quittent définitivement leurs bateaux sur les rives italiennes. L'abordage définitif des protagonistes est marqué par la réalisation de la prophétie de Jupiter, au livre VII.⁹⁰ Il est communément accepté aujourd'hui que l'œuvre de Virgile ambitionne d'associer l'*Iliade* et l'*Odyssée* dans un récit uniforme, comme une sorte de réécriture perfectionnée de l'œuvre d'Homère.⁹¹ Le voyage d'Énée va même jusqu'à reprendre certaines étapes du voyage d'Ulysse dans le chant III (548-691), permettant une rencontre entre les deux œuvres dans l'épisode de l'abordage au rivage des Cyclopes. Les Troyens sauvent

⁸⁸ REITZ CHRISTIANE et FINKMANN SIMONE, *Structures of Epic Poetry*, vol. II.1, p. 5.

⁸⁹ RIPOLL FRANÇOIS, « Le 'tabou de la navigation' dans les *Argonautiques* de Valérius Flaccus », dans ESTÈVES ALINE et MEYERS JEAN (éd.) *Tradition et innovation dans l'épopée latine, de l'Antiquité au Moyen Âge*, Paris, Ausonius, 2014, p.104, (coll. Scripta Receptoria).

⁹⁰ VIRGILE, *Én.*, VII, 116 : « *heu, etiam mensas consumimus* », *Holà, nous mangeons même nos tables*.

⁹¹ BOYLE ANTHONY, *Roman Epic*, London / New York, Routledge, 1993, p.97.

Achéménide des griffes du monstre Polyphème, alors qu'il a été abandonné par Ulysse sur l'île sicilienne.⁹²

Ainsi durant les six premiers chants, les références au *topos* du voyage en mer abondent. L'amorce du voyage est permise par les scènes de départ vers les flots, premier toposème que nous abordons. Le chant III est le chant de la navigation par excellence, car il regorge de scènes de départ. La scène la plus impressionnante, en termes d'émotion et d'impact narration, aurait dû être celle de l'abandon de Troie. L'exil d'Énée devrait être raconté avec tout le déchirement qu'un tel acte engendre, pourtant ces effusions sont absentes. La scène est décrite de manière extrêmement sobre, en trois vers à peine, sans l'épanchement émotionnel auquel on pourrait s'attendre et qu'on retrouvera dans le chant IV avec l'abandon de Didon à Carthage : *mon père Anchise nous donnait l'ordre d'offrir nos voiles aux destins, quand, tout en pleurs je quitte les rivages de la patrie et ses ports et les plaines où fût Troie*.⁹³ Le seul mot marquant l'émoi d'Énée est *lacrimans*, « pleurant ». En dehors de cela, beaucoup de départs mineurs peuvent être relevés dans le reste de l'œuvre : de Thrace (III, 60-79) ; de Crète (III, 190-191) ; des Strophades (III, 266-269) ; d'Actium (289-290) ; de Castrum Minervae (III, 548-550) ; de Sicile (le premier au chant III, 366-3668 et le deuxième au chant V, 762-778).⁹⁴ L'enchaînement rapide de ces scènes de départ très peu descriptives met en lumière le caractère perpétuel de leur voyage à la recherche de l'Italie.

Seules deux scènes connaissent un développement plus conséquent. La première est le départ de Buthrote (III, 463-505), où Virgile relate le don de cadeaux de la part d'Hélénus, la tristesse d'Andromaque – à qui Ascagne rappelle Astyanax – et l'émotion de Virgile qui doit quitter ces compagnons qui lui sont chers et lui rappellent douloureusement la destruction de sa patrie. La seconde scène de départ est celle d'Énée quittant Carthage en abandonnant Didon, ce qui mènera à son suicide.⁹⁵ Le récit du départ en lui-même ne présente que peu d'émotion : nous pouvons y voir la précipitation dans laquelle Énée reprend la mer, mais aucun regret quant au délaissement de Didon. Ce qui rend la scène de départ véritablement poignante est le monologue de Didon, dans lequel l'égarement et le désespoir de la reine face

⁹² DEREMETZ ALAIN, « Le livre II de l'*Énéide* et la conception virgilienne de l'épopée : épopée et tragédie dans l'*Énéide* », dans *Revue des études latines*, tome 78, 2000, p.90.

⁹³ VIRGILE, *Én.*, III, 10-12 : *et pater Anchises dare fatis vela iubebat / litora com patriae lacrimans portusque relinquo / et campos ubi Troia fuit*.

⁹⁴ REITZ CHRISTIANE et FINKMANN SIMONE, *Structures of Epic Poetry*, vol. II.2, p.94.

⁹⁵ VIRGILE, *Én.*, IV, 571-590.

au geste du Troyen est sensible : *trois et quatre fois de ses mains frappant sa poitrine et arrachant ses blonds cheveux [...] éperdue et affolée par son affreuse entreprise [...] nous mourrons sans vengeance, mais mourrons.*⁹⁶

Plusieurs scènes de départ en mer sont décrites dans les *Héros de l'Olympe*, dont les trois derniers tomes racontent la traversée de l'océan depuis la côte ouest des États-Unis à la capitale de la Grèce, Athènes. La thématique du voyage en mer revêt ainsi une importance capitale dans la narration de l'œuvre, car le bateau est pour les héros le moyen le plus sûr d'atteindre ce qu'ils appellent les « terres anciennes », c'est-à-dire les terres d'origines des dieux grecs. Le nom même du bateau, l'Argo II, fait référence au voyage en mer de Jason et ses Argonautes raconté par Apollonios de Rhodes et Valérius Flaccus, ancrant indubitablement l'œuvre américaine dans la tradition antique. Cette première référence annonce une grande importance de l'intertextualité mythologique dans l'œuvre.

La scène de départ la plus déterminante est celle figurée au début du tome III, *La Marque d'Athéna*. Après un premier contact entre les colonies grecques et romaines à la Nouvelle-Rome, un incident entre les deux camps précipite le départ de l'Argo II.⁹⁷ Tout comme le départ d'Énée après l'épisode carthaginois, cette scène montre la panique et l'empressement dans lequel les demi-dieux doivent poursuivre leur mission : *le vaisseau gémit. La proue bascula vers le ciel, les cordes d'amarrage claquèrent et l'Argo II fusa vers les nuages*. Ce départ est décisif, car il marque le début de la réalisation de la prophétie principale : les sept demi-dieux enfin réunis partent pour les terres anciennes empêcher Gaïa de se réveiller. De nombreuses scènes de départ sont représentées dans le reste des œuvres, mais leur importance est moindre et sert uniquement à relancer l'action afin de l'acheminer vers le dénouement final. Nous rapportons ici quelques départs que nous jugeons dignes d'être évoqués parmi la multitude de scènes de mise à flots que connaît la saga : départ de Rome vers Bologne (tome IV), d'Ithaque à Olympie (tome 5) et de Délos à Épidaure (tome 5). Tous les départs se font depuis des lieux où se sont tenues des actions importantes, respectivement la récupération de la statue de l'Athéna Parthénos, la dernière rencontre avec Junon et l'entretien avec Apollon et Diane. En termes de longueur, ces dernières sont d'une importance moindre et ne sont d'ailleurs que très peu souvent détaillées.

⁹⁶ VIRGILE, *Én.*, IV, 589 ; IV, 642 ; IV, 660.

⁹⁷ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Marque d'Athéna*, t. 3, p.49-54.

ii. Les tempêtes marines

Une fois sur les flots, les protagonistes peuvent essayer des tempêtes. Celles-ci symbolisent la confrontation entre le héros et les forces des dieux ou de la nature. Ces scènes sont extrêmement caractérisées et codifiées, avec un mélange entre les éléments, une confusion entre le ciel et la mer. Celles-ci sont composées d'éléments typiques (pouvant connaître des subversions) : les forces divines opèrent un changement dans le temps tandis que le héros a sa destination en vue, la noirceur tombe et les limites entre les éléments se brouillent, les vents se lèvent et font se gonfler la mer, tandis qu'arrivent le tonnerre et la foudre. Le bateau subit de nombreux dommages, est recouvert entièrement par l'eau ou se casse, et certains membres de l'équipage peuvent périr, avant que les protagonistes restent et le héros ne puissent atteindre la terre.⁹⁸ Ces tempêtes sont aussi l'occasion d'illustrer la relation entre les hommes et les dieux, qui peuvent amplifier ou stopper ces phénomènes, mettant en exergue des forces ambivalentes dans le récit, s'opposant tantôt au voyage du héros ou servant tantôt sa cause.⁹⁹

L'*Énéide* connaît deux scènes de tempêtes en mer. La première est celle déclenchée par Éole à la demande de Junon, dans les premiers vers du chant I, et suit la structure classique décomposée ci-dessus.¹⁰⁰ Alors qu'Énée a les rivages d'Italie en vue, Éole lâche les vents (l'Eurus, le Notus et l'Africus) sur la flotte troyenne, les plongeant dans une nuit noire. Voyant les flots se déchaîner contre des vaisseaux, briser les coques et plonger les Troyens dans l'eau, Énée se lamente et pousse les dieux à intervenir : Neptune calme les flots et les protagonistes gagnent le rivage carthaginois. La seconde scène de tempête survient peu de temps après que les Énéades aient quitté le rivage troyen.¹⁰¹ Celle-ci n'est pas aussi complètement précisée que la précédente. Certains éléments caractéristiques peuvent toutefois s'y retrouver : assombrissement brusque de l'horizon, arrivée des vents, grondement du tonnerre, impossibilité de discerner le ciel de la mer et le jour de la nuit. Rappelons encore que ces deux scènes maritimes surviennent dans les six premiers chants de l'*Énéide*.

Les tempêtes marines sont un élément récurrent des *Héros de l'Olympe*, et sont causées soit par des dieux, soit par des créatures antagonistes. Tout comme les scènes de départ, celles-là se déroulent à partir du tome III, le bateau n'ayant pas encore été bâti dans les

⁹⁸ REITZ CHRISTIANE et FINKMANN SIMONE, *Structures of Epic Poetry*, vol. II.2, p.126.

⁹⁹ *Ibid.*, p.125.

¹⁰⁰ VIRGILE, *Én.*, I, 34-158.

¹⁰¹ VIRGILE, *Én.*, III, 192-208.

deux premiers opus. La première tempête est créée par une scolopendre géante envoyée par Keto, mère des monstres marins¹⁰². Dans cette scène, on retrouve quelques caractéristiques typiques du toposème de la tempête en mer : les dommages infligés aux bateaux (*Festus, dans l'interphone, l'informant des fuites au niveau des ponts inférieurs[...] le mât grinça dangereusement, menaçant de se briser d'un instant à l'autre [...] le monstre donna un nouveau coup de butoir dans la coque et le navire gîta de quarante-cinq degrés*) ou encore le héros qui voit son équipage périr ou être blessé (*l'un faucha Percy en pleine poitrine [...] un autre s'enroula autour des jambes de Piper et la traina vers le bastingage, sourd à ces hurlements*). Le tome quatre s'ouvre sur une nouvelle scène de tempête, aérienne cette fois¹⁰³ : brouillard et nuages, dégâts subis par le navire, visibilité réduite, changement de temps soudain. Une troisième tempête se produit plus loin dans le tome et est décrite de manière plus précise encore que les autres.¹⁰⁴ La visibilité moindre, la présence des vents, la mer houleuse, les héros blessés sont des éléments qui apparaissaient déjà dans les autres descriptions et qui étaient donc communément admis. Toutefois, cette description se dote d'une composante de causalité divine : la tempête est provoquée par Chioné, fille de Borée, déesse du froid, de la neige et de la glace. Cette scène respecte en tous points la structure dégagée par Christiane Reitz et Simone Finkmann, ancrant ainsi davantage les *Héros de l'Olympe* dans le genre épique. Une dernière tempête est détaillée dans le tome V¹⁰⁵, où nous retrouvons une fois de plus les éléments caractéristiques du toposème de la tempête en mer. Comme la scène précédente, la tempête est à nouveau formée par une divinité (Cymopolée, déesse des tempêtes et des catastrophes naturelles). L'origine de cette tempête explique certainement l'abondance du détail dans la description et l'atteinte d'un paroxysme de brutalité : *une vague haute comme un gratte-ciel s'abattait sur le pont avant, emportant les arbalètes et la moitié du bastingage de bâbord. Les voiles étaient réduites en lambeaux. Des éclairs fusaient de toute part, frappant la surface de l'eau comme des faisceaux de*

¹⁰² RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Marque d'Athéna*, t. 3, p.278-284.

¹⁰³ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Maison d'Hadès*, t.4, p.9. Le bateau pouvant voguer sur l'eau ou dans les airs de manière indifférente, nous considérons son voyage sur les flots ou dans les airs de la même manière, l'élément le plus important restant le caractère navigable de la scène.

¹⁰⁴ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Maison d'Hadès*, t.4, p.314-322 : *des nuages gris s'étaient amoncelés dans le ciel. La mer était devenue houleuse. Un crachin froid s'était mis à gicler le pont, couvrant de glace le bastingage et les cordages [...] le vent chassait le givre en travers du pont. La mer bouillonnait sous la coque [...] Le vent froid, le mélange de glace et de pluie avaient quelque chose de délibérément hostile.*

¹⁰⁵ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Sang de l'Olympe*, t.5, p.239-250.

projecteurs. Une pluie oblique criblait le visage de Jason. Les nuages étaient tellement sombres qu'il était incapable de dire si c'était le jour ou la nuit. Cette dernière catastrophe couronne le toposème des tempêtes en mer.

Le graphisme des scènes de tempête dans les *Héros de l'Olympe* est poussé plus loin que dans l'*Énéide* de Virgile. Les descriptions sont extrêmement fournies et minutieuses, et deviennent de plus en plus visuelles au fur et à mesure de l'avancement du récit, insistant sur la violence et le déchainement des éléments contre les héros alors qu'ils se rapprochent de leur objectif. Chaque tempête est provoquée par une force antagoniste : un monstre marin envoyé par Phorcys, les *ourae*, Chioné, et finalement l'incarnation même de la tempête et des catastrophes naturelles.

L'utilisation du toposème des tempêtes marines dans les *Héros de l'Olympe* est permis par l'exploitation de la thématique du tabou de la navigation à plusieurs reprises dans la saga : *les transports maritimes n'ont jamais été prisés par les Romains*¹⁰⁶ ; *voyager en Méditerranée, c'est carrément un autre niveau sur l'échelle du danger. Elle est interdite aux demi-dieux romains depuis des siècles*¹⁰⁷. L'auteur exploite ici le stéréotype selon lequel les Romains auraient peur de prendre la mer et auraient de très mauvaises affinités avec la navigation, au contraire des Grecs. Cette idée reçue est implantée dans les mentalités depuis très longtemps et s'ancrée dans la tradition littéraire avec des auteurs comme Horace, Sénèque, Lucain, Columelle, Valérius Flaccus, etc.¹⁰⁸ Horace, en particulier, est considéré comme le fondateur de l'idée de tabou de la navigation, notamment par son *Ode* I.3 et son *Épode* 16. Cette *Ode* I.3 charge la navigation d'une réprobation morale, sans doute dérivée du thème homérique de Poséidon défendant son domaine maritime de l'empiètement mortel.¹⁰⁹ Avant lui, les auteurs grecs (Hésiode, Euripide) et latins (Catulle, Virgile) considéraient le voyage en mer de manière négative uniquement parce qu'il marquait la fin de l'Âge d'Or et l'avènement de l'Âge des héros, un âge fait de souffrances et d'échecs.¹¹⁰ Finalement, le tabou de la navigation semble prendre ses racines dans la tradition épique au travers de son utilisation par des auteurs d'épopée comme Virgile ou Hésiode. L'exploitation de ce

¹⁰⁶ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Fils de Neptune*, t. 2, p. 188.

¹⁰⁷ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Marque d'Athéna*, t.3, p.32.

¹⁰⁸ RIPOLL FRANÇOIS, *op. cit.*, p.111.

¹⁰⁹ *Ibid.*, p.109.

¹¹⁰ *Ibid.*, p.107.

stéréotype dans les *Héros de l'Olympe* ne semble donc pas hors de propos, car en accentuant le caractère dangereux et provocateur de la traversée, il ancre la saga dans le genre épique.

iii. Réception des voyageurs et banquets

Les scènes de réception se définissent comme suit : l'arrivée d'un héros dans un endroit qui ne lui est pas familier et où il est accueilli par un local. La réception inclut des scènes d'hospitalité. Ces arrivées sont la plupart du temps suivies de scènes de banquet, l'occasion d'amener les protagonistes ensemble pour introduire de nouvelles intrigues épiques.¹¹¹ L'accueil des protagonistes est fait par un hôte, qui offre à ses invités un repas plus ou moins élaboré, dont la narration peut couvrir quelques lignes à plusieurs livres (dans le cas où l'intrigue est marquée par des digressions, comme des chansons et des discours).¹¹²

Les scènes d'arrivées dans l'*Énéide* sont au nombre de quatre. La première scène d'arrivée figure les Troyens arrivant sur les rivages carthaginois, suivant une structure classique : rencontre de la déesse Vénus qui bénit son fils, ekphrasis reproduisant la description de la ville de Carthage et du temple de Junon, arrivée de la reine Didon et discussion entre celle-ci et les envoyés, révélation d'Énée et réception formelle.¹¹³ La seconde scène de réception a lieu dans le chant III, dans lequel Énée est accueilli à Buthrote par le roi Hélénus, scène suivie d'un banquet¹¹⁴ ; la troisième survient au chant VII et figure la réception des exilés troyens par le roi Latinus¹¹⁵ ; et la dernière se produit au chant VIII, racontant la rencontre avec Évandré¹¹⁶. Ces scènes permettent l'intégration de nouveaux protagonistes et intrigues et, ce faisant, donnent un nouveau souffle à l'intrigue.

Plusieurs scènes de banquet sont – par la suite – développées dans l'*Énéide*. Celle se déroulant dans le palais carthaginois est la plus intéressante et fondamentale pour plusieurs raisons : en premier lieu, sa longueur (deux chants et demi), l'enchevêtrement d'un récit secondaire, et enfin l'ajout de nouveaux éléments pour l'intrigue. La scène de banquet carthaginoise est, en effet, extrêmement conséquente, s'étendant des vers I, 695 à III, 718, soit plus de 1500 vers. Cette longueur permet à l'auteur d'inclure un récit secondaire, qui occupe deux chants : le chant II où Énée relate la chute de Troie et le chant III qui rapporte les

¹¹¹ REITZ CHRISTIANE et FINKMANN SIMONE, *Structures of Epic Poetry*, vol. II.2, p.55.

¹¹² *Ibid.*, p.57.

¹¹³ VIRGILE, *Én.*, I, 305-642

¹¹⁴ VIRGILE, *Én.*, III, 294-355.

¹¹⁵ VIRGILE, *Én.*, VII, 148-285.

¹¹⁶ VIRGILE, *Én.*, VIII, 90-369.

premiers moments du périple des Troyens, digression qui permet au lecteur de comprendre les raisons de l'arrivée d'Énée à Carthage. Les récits enchâssés permettent d'adjoindre une strate supplémentaire de narration et l'ajout de nouveaux éléments enrichissant l'intrigue. En effet, la fin du chant I expose les raisons de l'amour de Didon pour Énée, passion qui est déterminante pour le déroulement du chant IV et qui mène à la mort de la reine carthaginoise.

Tout comme l'*Énéide*, la saga des *Héros de l'Olympe* propose plusieurs scènes d'arrivée au cours de l'œuvre, mais l'une d'entre elles retient plus particulièrement notre attention par son implication fondamentale dans l'action. Il s'agit de la scène d'arrivée de l'Argo II au camp romain, où demi-dieux grecs et romains se rencontrent pour la première fois¹¹⁷, scellant la condition *sine qua non* de la prophétie qu'est le regroupement de tous les demi-dieux pour entraver le réveil de Gaïa. Cette scène est par conséquent primordiale pour le déroulement de l'action. La scène de banquet qui suit traditionnellement l'arrivée des protagonistes est en tout point conforme à la définition proposée dans le *Structures of Epic Poetry* : les héros sont introduits les uns aux autres, la future rivalité entre le camp grec et romain se dessinent, et digressions vers des actions passées. Cette scène permet à l'action de reprendre son élan et précise également les tenants et aboutissants de la prophétie.

Dans les deux œuvres, les scènes d'arrivée et de banquet sont des moments d'accalmie avant l'agitation : après avoir reposé les bases et opéré un retour sur le passé, l'action reprend de plus belle jusqu'à sa destination.

iv. Les visites d'endroits mythiques

Durant leur voyage, les héros peuvent rencontrer des lieux mythiques que Reitz et Finkmann définissent comme suit : *un endroit qui a une apparence spéciale, où des choses importantes se sont passées, où les dieux et les humains peuvent avoir des contacts. Leur description peut faire une pause dans l'intrigue et être l'occasion d'ekphrasis. Ce peuvent être des places merveilleuses habitées par des monstres terrifiants ou des sorcières qui font partie emblématique de la tradition épique. Les mythes sont souvent connectés à des endroits particuliers, le plus souvent une île, une grotte, une montagne, un bosquet, un lac, etc.*¹¹⁸ L'intertextualité sert de guide pour déterminer la qualité mythique d'un endroit : en effet, les endroits mythiques sont souvent des endroits mythologiques, liés à la littérature et à une

¹¹⁷ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Marque d'Athéna*, t. 3, p. 22-37.

¹¹⁸ REITZ CHRISTIANE et FINKMANN SIMONE, *Structures of Epic Poetry*, vol. II.2 : *Configuration*, Berlin / Boston, de Gruyter, 2019, p.361.

autorité littéraire. Précisons que ces endroits mythiques ne sont jamais une destination finale, mais toujours un endroit de passage avant un retour à l'action principale, une sorte de digression, donc.

Énée rencontre plusieurs endroits mythiques au cours de son voyage vers les terres italiennes. Le premier endroit mythique figuré dans l'*Énéide* est la légendaire ville de Troie, lieu de l'action du chant II. Les aventures troyennes occupent l'*Illiade* d'Homère, mais également la *Petite Illiade* de Leschès de Pyrrha, ainsi que plusieurs tragédies de Sophocle et Euripide. L'utilisation de la ville comme lieu d'action épique s'est ainsi ancrée dans la tradition littéraire, ce qui permet à Virgile d'exploiter un lieu mythique communément admis dans les esprits des lecteurs de son époque, avec toutes les allusions narratives corollaires. Trois lieux mythiques afférents à des monstres mythologiques sont également présentés : Charybde et Scylla, le pays des Cyclopes, et les Strophades, demeure des Harpies. Ces endroits relèvent d'emprunts à l'*Odyssée* d'Homère, mais aussi à plusieurs autres auteurs : Apollonios de Rhodes évoque les deux divinités marines au chant IV de ses *Argonautiques*, Thucydide dans sa *Guerre du Péloponnèse* (VI, II, 1) situe le pays des Cyclopes au pied de l'Etna, etc. Les Harpies et leur localisation sur les îles des Strophades jouissent d'une tradition encore plus ancienne et fournie : la *Théogonie* d'Hésiode (vers 267), les *Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes (II, 234-300), la *Bibliothèque* de Pseudo-Apollonios (I, 2, 6). D'autres lieux, sur lesquels nous reviendrons en détails plus tard en raison de leur implication avec d'autres *topoi*, sont également évoqués : Délos, lieu de naissance d'Apollon et séjour de son oracle, ou encore Cumae, un des lieux supposés de l'entrée des Enfers. L'évocation de ces lieux mythiques permet à Virgile d'ancrer son œuvre dans la tradition et de l'amplifier.

Les lieux mythiques tiennent également une place de choix dans les *Héros de l'Olympe* et cimentent véritablement cette saga. Sans ses références aux lieux et créatures mythologiques, nous devrions d'ailleurs considérer celle-ci comme un simple roman d'aventures. Tout comme l'*Énéide*, les sept demi-dieux rencontrent les lieux mythiques au cours de leur voyage vers les terres anciennes. Il est important de préciser avant de poursuivre l'analyse que l'auteur est enclin à la subversion des lieux et des personnages : Riordan a pour habitude de moderniser les référents antiques pour mieux les intégrer dans la contemporanéité. Ainsi dans la saga précédente, il place le Mont Olympe au sommet de l'Empire State Building, Charybde et Scylla à l'emplacement du Triangle des Bermudes, où encore le

Labyrinthe de Dédale dans le sous-sol américain.¹¹⁹ Il se peut donc que les lieux rencontrés par les héros ne se situent pas tout à fait à l'emplacement désigné par les mythes antiques, mais les références aux lieux établis par la littérature antique n'en demeurent pas moins explicites. C'est le cas, notamment, de trois lieux évoqués durant le voyage en bateau et l'arrivée en Europe : l'île flottante d'Éole au tome I, Phinée et les Harpies au tome II, et Phorcys au tome III.

L'arrivée des héros dans le bassin Méditerranéen offre une plus grande possibilité de rencontre de lieux mythiques aux endroits fixés par les auteurs antiques, bien que ce ne soit pas toujours effectif. Les colonnes d'Hercule¹²⁰, placées à l'entrée de la Méditerranée et marquant les limites entre la *mare nostrum* et l'océan inconnu, sont le premier lieu mythique rencontré par les protagonistes. Celui-ci fait référence aux douze travaux d'Hercule (rapportés par Hésiode dans sa *Théogonie* et Pisandre dans l'*Héracléide*, entre autres) et plus particulièrement le dixième, à l'occasion duquel le demi-dieu doit chercher les bovins de Géryon aux confins de l'Occident. L'auteur opère cependant un changement dans la mission évoquée, puisqu'ici les demi-dieux doivent aider Hercule à récupérer la seconde corne d'Achéloüs. Le deuxième lieu mythique rencontré à la fin du tome III figure Arachné, ici transformée en araignée géante.¹²¹ Celle-ci protège la statue de l'Athéna Parthénos, perdue il y a plusieurs centaines d'années. L'auteur fait référence à la confrontation entre Minerve et Arachné, rapportée notamment par Ovide dans ses *Métamorphoses* (VI, 5-145).

Au tome IV, un troisième lieu est évoqué, celui des « roches scironiennes », où Sciron, roi de Mégare, contraignait les voyageurs à lui laver les pieds avant de les précipiter dans la mer. Riordan place ici la scène au milieu de la mer Adriatique et rajoute l'intervention d'une tortue géante que Sciron nourrit des victimes jetées au bas de la falaise. Cette légende nous est livrée par Xénophon dans ses *Mémoires*, au livre II, 38.5. Le lieu le plus marquant de ce tome est sans doute l'île d'Ogygie, où réside la nymphe Calypso. L'action s'y déroule pendant plusieurs chapitres et raconte la rencontre entre le demi-dieu Léo et la nymphe, mais l'histoire est renversée : Calypso n'est pas amoureuse de Léo, et cherche au plus vite à le renvoyer de son île.¹²² Ce mythe a été rapporté par de nombreux prédécesseurs antiques (Hésiode, Homère, Pseudo-Apollodore, etc.) et a déjà été évoqué par Rick Riordan

¹¹⁹ RIORDAN RICK, *Percy Jackson*, t.5 ; 2 et 4.

¹²⁰ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Marque d'Athéna*, t. 3, p.324-353.

¹²¹ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Marque d'Athéna*, t. 3, p.540-559.

¹²² RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Maison d'Hadès*, t.4, chap. 49-52.

dans la saga précédente¹²³. Le dernier tome figure de plus en plus de lieux mythiques situés à leur place habituelle, toposème qui ouvre d'ailleurs *Le sang de l'Olympe*. Nous retrouvons les sept demi-dieux à Ithaque, qui ont affaire aux prétendants de Pénélope, revenus d'entre les morts par ordre de Gaïa. L'évocation de ce lieu est une référence directe à l'*Odyssée* d'Ulysse rapportée par Homère, et l'épisode célèbre du massacre des prétendants. D'autres lieux sont encore évoqués : Délos, lieu de naissance de Diane et Apollon ; Épidaure, lieux dédiés au culte d'Asclépios ; et finalement le Parthénon, sur l'Acropole d'Athènes.

Comme nous l'avons remarqué plus haut, le toposème des lieux mythiques permet aux œuvres de s'inscrire dans une longue tradition épique. Cette affirmation est d'autant plus vraie pour les *Héros de l'Olympe* lorsque nous cherchons à démontrer son marquage dans le genre épique. Nous remarquons également que Rick Riordan s'intéresse à des lieux extrêmement connus et faisant partie intégrante de l'épopée comme l'île d'Ogygie, mais qu'il s'arrête également sur des mythes moins célèbres auprès du grand public, tels que celui du roi Sciron et des « roches scironiennes ». L'évocation de ces lieux mythologiques permet aussi à l'auteur d'évoquer un panel extrêmement large de créatures mythologiques plus ou moins connues.

B. La descente aux Enfers

La descente aux Enfers est un passage obligé du voyage des héros. Elle peut être considérée comme un toposème du voyage maritime, mais, pour plus de clarté, nous avons décidé de la considérer comme un *topos* à part entière. Reitz et Finkmann rapprochent la catabase de la *nekyia* grecque, se caractérisant toutes les deux par leur but de rencontrer des habitants spécifiques des Enfers pour recevoir des conseils concernant le futur. La différence se situe dans le fait que, dans le cas de la *nekyia*, le héros ne descend pas dans les Enfers, mais que les âmes des morts viennent à lui à l'entrée du royaume des morts. Quant à la catabase, elle figure un véritable voyage jusqu'au cœur des Enfers avec la description de sa topographie et de ses habitants.¹²⁴

La catabase d'Énée est fondée sur la scène de *nekyia* d'Ulysse au chant XI de l'*Odyssée*, que nous allons résumer ici pour nous permettre une comparaison avec l'interprétation que propose Virgile dans l'*Énéide*. Dans ce chant, Ulysse se rend au royaume d'Hadès, au pays des Cimmériens, qui se trouve au-delà de l'Océan. Le héros y creuse une

¹²³ RIORDAN RICK, *Percy Jackson. La Bataille du Labyrinthe*, t.4, chap. 12.

¹²⁴ REITZ CHRISTIANE et FINKMANN SIMONE, *Structures of Epic Poetry*, vol. II.2, p. 433.

fosse, égorge une brebis afin d'attirer les ombres des morts, qu'il écarte toutes à l'exception de celle du devin Tirésias et de sa mère, Anticlée. Cela lui permet d'obtenir des informations utiles pour la poursuite de son voyage, mais le confronte aussi à un monde de l'au-delà menaçant et hideux : l'endroit est couvert de nuées et de brumes, sans douceur, et où les morts ont une existence peu enviable.¹²⁵ Chez Virgile, la scène est transformée, car la catabase implique une descente dans les Enfers avec l'aide d'un guide, une transgression des limites du monde des morts, et une visite des différentes régions souterraines terminée par un retour à la surface de la Terre. La descente est placée au centre du recueil, moment de basculement entre le voyage maritime et les guerres italiennes et propose en un chant une représentation de la mort moins pessimiste que celle d'Homère.

Virgile se concentre principalement sur la topographie des Enfers (au détriment des personnages), qu'il décrit de manière précise et minutieuse, du moins pour ce qu'Énée peut voir de lui-même. En ce qui concerne le Tartare, l'auteur doit se reposer sur les dires de la Sibylle.¹²⁶ Tous les paysages infernaux sont passés en revue dans le détail par l'auteur. L'énumération se divise en quatre parties. La première, s'étendant des vers 268 à 547, rapporte la descente et la rencontre avec personnages du passé du héros (Palinure, Didon, Déiphobe, etc.) et certaines figures mythologiques (Charon, Cerbère). Cette partie décrit aussi quelques éléments de la topographie des Enfers. La seconde partie (vers 269 à 636) évoque le Tartare qui contient les âmes les plus malfaisantes. Cet endroit est décrit par la Sibylle, car nul mortel ne peut y accéder, entouré du Phlégéthon et gardé par Tisiphone. La pénultième séquence, allant des vers 637 à 678, décrit les Champs Élysées et leur atmosphère joyeuse et douce, ainsi que quelques personnages qui s'y trouvent. La dernière partie raconte la rencontre avec Anchise, le récit des destinées troyennes et de Rome, avant qu'Énée ne termine son voyage et retrouve la surface de la Terre.

Comme nous l'avons annoncé, la description géographique des Enfers est très soignée et permet une représentation claire des paysages souterrains. Virgile évoque les trois fleuves qui entourent les Enfers, à savoir le Styx, le Phlégéthon et l'Achéron, ainsi que les différentes zones qui composent le paysage infernal. Une première zone appelée les Champs des Pleurs, où se trouvent les morts prématurées, les condamnés à mort sur fausse accusation, les suicidés et ceux qui sont morts d'amour. La route bifurque ensuite : *le chemin conduit sous les murs*

¹²⁵ HOURIEZ ANNIE, « La catabase d'Énée : épopée et apocalypse », dans WORONOFF MICHEL (éd.), *L'univers épique. Rencontres avec l'Antiquité classique*, Paris, Les Belles Lettres, vol.2, p.202.

¹²⁶ REITZ CHRISTIANE et FINKMANN SIMONE, *Structures of Epic Poetry*, vol. II.2, p.442.

*du noble Dis, c'est par là que nous irons à l'Élysée ; à gauche, c'est le chemin des justes châtiments : il mène dans l'impitoyable Tartare.*¹²⁷ La Sibylle lui offre ensuite une description détaillée des criminels gardés par Tisiphone, Rhadamanthe, une hydre, et une Furie. Bien que cette description ne soit pas graphique, Énée rapporte les cris des suppliciées, le claquement des fouets et le grincement des chaines. Cette description très douloureuse et sombre offre un contraste saisissant avec la présentation des Champs Élysées¹²⁸ : *ils parvinrent enfin aux espaces riants, aux aimables prairies des bois fortunés, les demeures bienheureuses. Là un éther plus large illumine les plaines et les revêt de pourpre ; ils ont leur soleil et leurs astres.*¹²⁹ Cet endroit figure un espace plus paisible, accueillant et lumineux.

L'importance de cette scène pour l'action et la finalité du récit ne se trouve cependant pas dans la description, mais dans les révélations qu'Anchise s'apprête à faire à son fils. À partir du vers 656, celui-là révèle toute la lignée des rois qui succéderont à Énée sur le Latium, puis Romulus qui fondera Rome, suivi de César et de toute la descendance d'Iule. La révélation du futur de Rome permet à Énée de ne plus douter de l'issue des guerres qui l'attendent. Cette descente, plus spirituelle que physique, revêt ainsi une importance capitale dans une épopée qui cherche à montrer les origines glorieuses de la nation romaine : en arrière-plan de l'histoire personnelle d'Énée et de l'établissement de son peuple, les destinées de Rome qui se jouent. De multiples autres éléments au cours de l'œuvre sont une symbolisation continue du destin romain : l'épisode carthaginois préfigure les Guerres puniques, les guerres italiennes évoquent les guerres civiles qui auront lieu sous la République, l'alliance entre Énée et les Latins matérialise le mélange entre les civilisations étrusques et italiennes, etc.¹³⁰ Toutefois, l'épisode de la catabase reste la référence la plus explicite et précise au futur de Rome.

Les *Héros de l'Olympe* possèdent également une scène de descente aux Enfers, minutieusement détaillée par Rick Riordan à l'instar de l'œuvre de Virgile. Le voyage aux Enfers est vécu par Percy et Annabeth durant la moitié du tome 3 : à considérer que les cinq

¹²⁷ VIRGILE, *Én.*, VI, 540-543 : *hic locus est, partis ubi se via findit in ambas : / dextera quae Ditis magni sub moenia tendit / ha ceter Elysium nobis ; at laeva malorum / exercet poenas et ad impia Tartara mittit.*

¹²⁸ HOURIEZ ANNIE, *op. cit.*, p.205.

¹²⁹ VIRGILE, *Én.*, VI, 638-641 : *devenere locos laetos et amoena virecta / fortunatorum nemorum sedesque beatas. / Largior hic campos aether et lumine vestit / purpureo, solemque suum, sua sidera norunt.*

¹³⁰ LABARTHE JUDITH, *op. cit.*, p.33.

tomes des *Héros de l'Olympe* puissent être chacun subdivisés en deux parties, la catabase de *La Maison d'Hadès* occupe un dixième de la saga, rapport comparable au chant VI de l'*Énéide*, qui occupe un douzième de l'œuvre.

La Maison d'Hadès figure une catabase semblable au récit de Virgile, différant néanmoins de celle rapportée par l'auteur antique en de nombreux points. La descente, bien que nécessaire, est en effet accidentelle : Percy et Annabeth sont entraînés dans le Tartare à cause d'Arachné, qui les retient par un de ses fils à la fin du tome précédent. Cette chute propulse les deux héros dans le Tartare, endroit auquel Énée n'avait pu accéder, plongeant directement le lecteur dans une atmosphère sombre et étouffante : *à leurs pieds coulait le Cocyte, charriant ses flots de misère liquide. L'air chargé de soufre brûlait les poumons d'Annabeth et lui piquait la peau. En regardant ses bras, elle vit qu'ils étaient déjà couverts d'une méchante éruption [...] l'air était de l'acide, l'eau de la souffrance et le sol du verre cassé.*¹³¹

Tout comme les descriptions proposées par Virgile, celles de Rick Riordan sont détaillées et permettent de retracer sommairement la géographie des Enfers. Les demi-dieux tombent d'abord dans le Cocyte, puis se dirigent vers le Phlégéthon qui se situe au bas d'une crevasse et finit par se jeter dans le Tartare. Tout le chemin qu'ils parcourent n'est que noirceur, désolation et douleur : *ils avançaient dans un désert de cendres, et au-dessus de leurs têtes des éclairs rouge sang zebraient les nuages toxiques.*¹³² Lorsqu'ils rencontrent le géant Damasène, celui-ci leur apprend la vérité sur la topographie du Tartare : *tout ce que tu vois, c'est le corps de Tartare, ou en tout cas une de ses manifestations [...] Tartare tout entier converge vers un point : son cœur.*¹³³ Tout ce qui se trouve en ce lieu n'est autre que l'incarnation du corps de Tartare. Avant d'arriver à son cœur, les demi-dieux doivent dépasser deux autres endroits. D'abord celui où réside Achlys, la déesse des poisons contrôlant la brume de mort, qui est située au bord d'une péninsule surplombant une fosse de noirceur, l'endroit où Nuit rencontre le vide situé sous Tartare. En-dessous se trouve le royaume de Chaos, la toute première obscurité d'où a surgi Nuit. Les demi-dieux doivent traverser un dernier endroit avant d'arriver au cœur du Tartare : les palais de Nuit. Ce voyage au cœur de la terre révèle ce que le Tartare a de plus répugnant et infâme et ne propose aucune contrepartie positive comme l'*Énéide* le fait par sa description des Champs Élysées.

¹³¹ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Maison d'Hadès*, t.4, p.46.

¹³² *Ibid.*, p. 163.

¹³³ *Ibid.*, p.305.

Si l'action de l'*Énéide* connaît une interruption par le récit de la catabase d'Énée, celle de *La Maison d'Hadès* ne connaît pas de répit. La descente au Tartare de Percy et Annabeth fait effectivement partie intégrante du schéma narratif de la saga : cette catabase poursuit un but, celui de trouver les Portes de la Mort afin de les libérer de leurs chaînes pour empêcher les monstres de retourner aisément à la surface de la Terre. Par conséquent, les deux héros connaissent de multiples contretemps, symbolisés par les monstres présents dans le Tartare. Nous avons déjà évoqué Achlys, Nuit, et Tartare lui-même, mais de nombreux autres monstres entravent la progression des héros. Contrairement à Virgile qui ne s'attarde que très peu sur la description des personnages rencontrés par Énée, Riordan figure la plupart des créatures de manière individuelle. Arachné, Hypérion, Crios, Kelli et sa bande d'*empousa*, Polybotès, etc., toutes ces créatures sont décrites et évoquées singulièrement par l'auteur. La seule description groupée proposée par l'auteur est celle de l'armée de monstres qui stationne devant les Portes de la Mort et que les demi-dieux devront affronter avec l'aide du Titan Bob : *à perte de vue, en rangs serrés, une armée de monstres... Il y avait là des bandes d'araignées ailées, des tribus de Cyclopes balourds, des grappes d'esprits malveillants flottaient dans l'air. Des milliers, voire des dizaines de milliers de méchants qui grouillaient et piétinaient sur place sans répit.*¹³⁴ Cette description des forces antagonistes attire l'attention sur l'ampleur de la tâche qui attend les héros et la difficulté inhérente à la réalisation de la quête finale. Ainsi, la catabase des *Héros de l'Olympe* impacte directement l'action : les Portes de la Mort doivent être closes afin que le périple puisse continuer. En revanche, les révélations faites par Anchise à son fils n'ont pas d'impact direct sur la narration, mais touchent l'Histoire au-delà des repères temporels du récit de Virgile.

Les deux catabases, bien que présentant les mêmes éléments constitutifs, se voient exploitées de manière opposée par les deux auteurs. Du côté de Virgile, nous remarquons une focalisation sur les aspects positifs des Enfers et une esquivance des endroits trop pénibles pour les mortels, tandis que Rick Riordan propose une présentation des aspects les plus repoussants et monstrueux du Tartare. Les seuls éléments constitutifs qui ne présentent de subversion chez aucun des deux auteurs sont, d'une part, la présence nécessaire d'un guide pour conduire les héros à travers les Enfers ou le Tartare : chez Virgile, la Sibylle, et chez Rick Riordan, le Titan Bob-Japet. D'autre part, ces scènes de catabase permettent la poursuite de l'action : sans les révélations de son père, Énée ne connaîtrait pas la destinée qui attend ses descendants et aurait probablement perdu espoir. Les deux héros de *La Maison d'Hadès*, s'ils n'avaient pas

¹³⁴ *Ibid.*, p. 445.

fait ce voyage jusqu'aux Portes de la Mort, auraient été dans l'incapacité de venir à bout de Gaïa et son armée.

C. La guerre

Après le voyage en mer et la descente aux Enfers viennent les épisodes de guerre, *topos* qui occupe une partie considérable de la poésie épique et pouvant même être considéré comme sa partie centrale. Les scènes de bataille forment le noyau dur de l'intrigue, le climax de l'action avec la confrontation des deux armées opposées dans un duel décisif entre leurs leaders respectifs.¹³⁵ La longueur de la bataille peut varier d'un seul jour à plusieurs années, et occuper quelques épisodes ponctuels à plusieurs livres. Les scènes peuvent également être soit concentrées dans une partie de l'œuvre, soit dispersées dans différents épisodes. Généralement, ces scènes de bataille sont l'endroit de prédilection pour une caractérisation des héros : nous découvrons leur loyauté pour leur famille et leur patrie, leurs qualités de leaders dans la bataille, s'ils montrent de la miséricorde envers leurs opposants ou de la menace, etc.

Ce *topos* étant extrêmement complexe à aborder, nous le diviserons en différents toposèmes, comme nous l'avons fait avec le voyage en mer. Ceux-ci sont au nombre de cinq : les scènes d'armement et de préparation à la guerre, les représentations de combats singuliers, les récits de combats de masse, et finalement les théomachies.

i. Les scènes d'armement

Les scènes d'armement sont un toposème classique de l'épopée antique, car les armes y jouent un rôle important. Nous l'avons déjà dit, le récit épique se concentre principalement sur les guerres, qui sont l'occasion de décrire les armes utilisées dans des catalogues, ou encore celles qui sont le butin principal des rapines.¹³⁶ Comme nous l'évoquions dans le chapitre « L'action », le substantif *arma* apparaît 147 fois au cours de l'œuvre. Si l'on rajoute à ce nombre la fréquence de sa déclinaison, *armis*, nous arrivons à un total de 265 occurrences, faisant de ce mot le substantif significatif le plus fréquent juste devant *Aeneas* et ses déclinaisons avec 240 occurrences (les autres termes les plus fréquents étant des

¹³⁵ REITZ CHRISTIANE et FINKMANN SIMONE, *Structures of Epic Poetry*, vol. II.1, p.3.

¹³⁶ *Ibid.*, p.17.

conjonctions de coordination ou de subordination, des pronoms, prépositions ou des adverbes).¹³⁷

Nous pourrions nous attendre à ce que les scènes d'armement se concentrent uniquement dans la seconde partie de l'œuvre, considérée comme la partie la plus « guerrière » du récit. Toutefois, de nombreuses scènes d'armement ont lieu dans les chants II et III. La première scène d'armement a pour contexte la chute de Troie, durant laquelle Énée et tous les Troyens s'arment pour tenter de préserver une ville qu'ils savent perdue d'avance. Cette séquence est marquée par la précipitation dans les gestes et la surprise créée par cette incursion inattendue des Grecs dans leurs murailles : *je prends mes armes, tout égaré [...] mourons et jetons-nous au milieu des armes.*¹³⁸ La seconde scène se produit quelques vers plus après, lorsque Corèbe et sa troupe revêtent les armes des Grecs qu'ils viennent d'assassiner : *puis ayant ainsi parlé, il prend pour lui le casque et le panache d'Androgée, le bouclier au blason magnifique, il ajuste à son flanc une épée argienne. Rhipée en fait autant, Dymas lui-même et tous nos hommes joyeusement.*¹³⁹ Cet acte funeste causera leur mort : portant des armes qui ne leur sont pas destinées, les destins les punissent en ne les laissant pas être reconnus par leurs pairs, les Troyens, qui s'attaquent à eux – croyant voir l'ennemi.

La troisième scène présente une fois de plus Énée revêtant ses armes, mais de manière incomplète : *alors je ceins à nouveau mon épée, je passais la main gauche dans le bouclier pour l'attacher.*¹⁴⁰ Cette scène se répète au chant IV, lorsque Mercure s'adresse à Énée pour le presser de partir. Celui-ci n'est vêtu que de sa seule épée, unique vestige de son aspect guerrier : *Il [Énée] portait une épée constellée de jaspe fauve ; un manteau de pourpre tyrienne tombant de ses épaules, flamboyant.*¹⁴¹ Cette arme n'est même pas un outil de combat, mais purement décorative. Une cinquième scène figure une prise d'armes dans la première partie de l'*Énéide*. Celle-ci se déroule aux Strophades, lorsque les Harpies s'attaquent aux Troyens venant tout juste de dresser un festin après leur arrivée sur l'île :

¹³⁷ Ces chiffres sont tirés d'une recherche des termes par « forme » sur la base de données Itinera Electronica à l'adresse suivante : http://neptune.fltr.ucl.ac.be/corpora/Concordances/virgile_aeneis/listsequentiel.php, (consultée le 07-08-21 à 16h57).

¹³⁸ VIRGILE, *Én.*, II, 314 et 353 : *arma amens capio [...] moriamur et in media arma ruamus.*

¹³⁹ VIRGILE, *Én.*, II, 392-395 : *Androgei galeam clipeique insigne decorum / induitur laterique Argiuom accomodat ensem. / Hoc Rhipheus, hoc ipse Dymas omnisque iuventus / laeta facit.*

¹⁴⁰ VIRGILE, *Én.*, II, 671-672 : *hinc ferro accingor rursus clipeoque sinistram / insertabam aptans.*

¹⁴¹ VIRGILE, *Én.*, IV, 261-263 : *atque illi stellatus iaspide fulua / ensis erat Tyrioque ardebat murice laena / demissa ex umeris.*

*j'ordonne alors à mes compagnons de prendre leurs armes [...] ils tiennent prêtes leurs épées, dissimulées dans l'herbe, mettent à terre et cachent leurs boucliers.*¹⁴² À nouveau, cet armement incomplet démontre l'inutilité de l'entreprise, puisque les Troyens se verront contraints de reprendre la route vers l'Italie.

Les scènes suivantes se trouvent dans la seconde partie de l'*Énéide*, considérée comme la plus guerrière. La sixième scène se produit au chant IX, avec Nisus et Euryale pour protagonistes. Euryale, après avoir fait un massacre dans les troupes rutules durant la nuit, s'empare du baudrier et du casque de Messapus : *il s'en [le baudrier] saisit et l'ajuste, en vain hélas ! sur ses fortes épaules. Puis il coiffe le casque de Messapus, bien à sa mesure et décoré d'aigrettes.*¹⁴³ Tout comme l'épisode des armes volées aux Grecs par Corèbe, la confrontation avec l'ennemi se solde par un échec, à savoir la mort de Nisus et Euryale, trahis par le scintillement des armes dans la nuit.

Les deux dernières scènes d'armement importantes représentent Turnus, au chant XI, 486 à 497 et XII, 82-106. La première scène figurant le Rutule décrit de manière précise son armement : *et déjà, revêtu de sa cuirasse étincelante, il se hérissait d'écailles de bronze, il avait enfermé ses jambes dans l'or ; la tête encore nue, il venait à son flanc d'attacher son épée.*¹⁴⁴ Comme toutes les autres scènes où l'armure n'est pas complète, c'est-à-dire qu'il manque ici son casque, la confrontation avec l'ennemi n'aura pas lieu : à la suite de la mort de Camille, Turnus doit abandonner son poste pour retourner à la ville. L'ultime scène dépeint l'armement final de Turnus, juste avant le début de la bataille décisive, qui est cette fois-ci complet : une cuirasse d'or et d'orchialque, un bouclier, un casque à cornes avec panache rouge, l'épée forgée par Vulcain pour son père Daunus, et finalement une lance, dont la description minutieuse annonce qu'elle sera l'instrument de sa perte.¹⁴⁵

Le lien entre armement et réussite de la mission est significatif : l'utilisation imprudente des armes par le protagoniste préfigure l'échec de l'attaque. C'est le cas de Corèbe, Nisus et Euryale, qui utilisent de manière imprudente les armes des ennemis. Dans le cas de Corèbe, sa mort est entraînée parce que ses compagnons d'armes ne l'identifient pas et

¹⁴² VIRGILE, *Én.*, III, 234 et 236-237 : *sociis tunc arma capessant / edico [...] tectosque per herbam / disponunt ensis et scuta latentia condunt.*

¹⁴³ VIRGILE, *Én.*, IX, 364-366 : *haec rapit atque umeris nequiquam fortibus aptat. / Tum galeam Messapi habilem cristisque decoram / induit.*

¹⁴⁴ VIRGILE, *Én.*, XI, 486-490 : *iamque adeo rutilum thoraca indutus aenis / horrebat squamis surasque incluserat auro / tempora nudus adhuc laterique accinxerat ensem*

¹⁴⁵ VIRGILE, *Én.*, XII, 82-106.

le prennent pour un ennemi, tandis que dans le cas de Nisus et Euryale, les adversaires reconnaissent la supercherie du déguisement. Le défaut d'une pièce d'armement peut aussi annoncer l'échec de la confrontation militaire entamée par le protagoniste. Ainsi, Énée s'équipe en oubliant une partie de ses armes, ce qui préfigure l'échec du sauvetage de Troie, les Troyens n'utilisent que leurs épées et boucliers pour chasser les Harpies aux Strophades, compromettant leur établissement en ce lieu, etc. La seule scène d'armement complète est celle de Turnus ; toutefois, la focalisation particulière sur la lance présage son usage funeste comme instrument de sa mort.

Les *Héros de l'Olympe* ne dépeint aucune scène d'armement singulière, ce qui peut s'expliquer par plusieurs éléments. Une des raisons de l'absence des scènes d'armement est le fait que presque tous les héros possèdent des pouvoirs magiques : Percy maîtrise l'eau, Jason peut commander le ciel, Piper parvient à enjôler les personnes à qui elle parle si elle le souhaite, Frank possède le don de métamorphose, Hazel peut faire de la magie et Léo s'enflamme sur commande. Seule Annabeth ne possède pas de pouvoir spécifique. En plus de ces capacités hors norme, la plupart des héros détiennent des armes surnaturelles : Percy et Jason ont des armes rétractables sous la forme d'une pièce ou d'un stylo-bille, Léo est vêtu d'une ceinture à outils magique sans fond et Piper possède un poignard qui lui permet de voir l'avenir, ainsi qu'une corne d'abondance. Bien que les héros reçoivent un entraînement au combat dans leurs camps respectifs, les sept demi-dieux sont avant tout des adolescents et non des guerriers entraînés. En dehors de leurs armes et de leurs pouvoirs magiques, ils ne revêtent des armures à aucune occasion. Fait exception le jeu d'attaque de forteresse auquel Hazel, Frank et Percy participent au début du tome II, mais celui-ci fait partie intégrante de leur entraînement. Bien que les *Héros de l'Olympe* ne figure aucune scène d'armement, nous pouvons comprendre que cela est causé par le côté surnaturel des demi-dieux.

ii. Les combats singuliers

Le combat singulier, comme son nom l'indique, présente le combat d'un protagoniste et d'un antagoniste pour résoudre une issue importante. Les crises épiques sont souvent résolues par un duel, sorte de moment clé où les traits moraux des héros peuvent être révélés. Ils servent également à mettre en lumière les distinctions entre les guerriers, de type nationales, éthiques, générationnelles, etc.¹⁴⁶ Ces duels personnels émergent soit d'un accord

¹⁴⁶ REITZ CHRISTIANE et FINKMANN SIMONE, *Structures of Epic Poetry*, vol. II.1, p.82.

entre les leaders épiques pour épargner le reste de la masse des combattants, soit ils surviennent spontanément au cœur de la bataille. La victoire du gagnant peut être motivée par la colère, le patriotisme, la vengeance, la loyauté, ou encore la recherche de prouesse militaire. Le gagnant peut parfois se distinguer par une sorte d'aura de lumière le faisant apparaître comme un dieu.

L'*Énéide* propose plusieurs combats singuliers, tous situés dans la deuxième partie de l'œuvre. À chaque fois, ceux-ci impliquent l'un des deux leaders, Turnus ou Énée. Chacun des duels que nous évoquerons ici présentera une caractéristique spécifique au toposème. Le combat singulier peut être inégal, ce qui est le cas du duel qui oppose Turnus et Pallas, le fils d'Évandre, roi arcadien. Turnus est véhément à l'égard du jeune homme : *je vais seul m'occuper de Pallas, Pallas m'est dû, à moi seul*.¹⁴⁷ Cette virulence est due à la haine portée à Évandre, que Turnus considère aussi comme un intrus dans le pays, mais également aux nombres de Latins que le jeune Pallas vient d'abattre. La mort du jeune héros avait toutefois été prophétisée quelques vers plus tôt : *ils [Pallas et Lausus] sont parfaitement beaux, mais la Fortune leur avait refusé le retour dans la Patrie*.¹⁴⁸ La prédestination du combat est également un élément qualificatif de ce toposème. En plus de la mort de Pallas et de Lausus durant leurs duels respectifs, le combat entre Énée et Turnus est annoncé de longue date par des prophéties et interventions divines, mais postposé par l'intervention de divinités comme Junon ou Vénus. Au chant X, Junon empêche Turnus de se battre contre Énée en l'attirant hors du champ de bataille par la création d'une image d'Énée : cherchant à poursuivre son ennemi, celui-là le suit jusqu'à un bateau, que Junon fait voguer vers la nation rutule.¹⁴⁹ La déesse réitère l'expérience une seconde fois au chant XII, en envoyant Juturne sous les traits du cocher de Turnus, afin de l'éloigner à nouveau du champ de bataille.¹⁵⁰ Depuis le premier chant, le duel final entre les deux chefs de nations est également auguré par Jupiter qui révèle les destins à sa fille Vénus.

Ces combats singuliers pavent l'œuvre de Virgile et permettent à l'action de se dérouler. Les multiples retards du combat entre Turnus et Énée, l'implication des destins dans la mort de Pallas, la volonté de venger Pallas de Turnus, l'implication des dieux dans la réalisation ou non des duels, tous ces aspects permettent à l'action d'être complexifiée et de

¹⁴⁷ VIRGILE, *Én.*, X, 442-443 : *solus ego in Pallanta feror, soli mihi Pallas / debetur*.

¹⁴⁸ VIRGILE, *Én.*, X, 435-436 : *egregii forma, sed quis Fortuna negarat / in patriam reditus*.

¹⁴⁹ VIRGILE, *Én.*, X, 633-688.

¹⁵⁰ VIRGILE, *Én.*, XII, 468-500.

voir s'ajouter des strates de narration. Ces combats singuliers exceptionnels par leurs caractéristiques et les héros qu'ils impliquent ponctuent la masse de combats que représentent les six derniers tomes de l'*Énéide*. Ce sont des moments clés de l'action, déterminants pour la réalisation du combat final.

Les *Héros de l'Olympe* regorgent également de combats singuliers. Ces derniers représentent presque l'entièreté des combats présents dans la saga : les héros se heurtent en effet à de nombreux monstres au cours de leurs périple. Cela est – entre autres – permis par la séparation occasionnelle des sept demi-dieux au cours des différents récits. Au vu de la fréquence des combats individuels au fil de la saga, nous nous contenterons ici de lister les différentes rencontres par tome, avant de proposer une analyse globale de leurs schémas. Dans le premier tome, les combats individuels sont vécus par Piper, Jason et Léo. La première créature qu'ils doivent défier est Médée, sorcière puissante dont la légende est informée par les *Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes, suivie du roi Midas, d'Encelade, et finalement de Porphyron.¹⁵¹ Le *Fils de Neptune*, second tome, présente en action les héros Percy, Frank et Hazel, et s'ouvre sur un combat entre Percy et deux Gorgones. Les créatures mythologiques ennemies présentées dans le récit sont moins célèbres que celles figurées dans le tome précédent. Dans celui-ci, les héros se heurtent d'abord aux *karpoi*, des esprits des plantes, puis aux Lestrygons et aux Griffons. Ils combattent également quelques personnages mythologiques célèbres comme le devin Phinée, en terminant par le géant Alcyonée, et une nouvelle fois Porphyron.¹⁵²

Le troisième tome présente des combats singuliers contre des créatures d'une plus grande dimension. Notons également que les héros sont finalement réunis dans ce récit, mais que des groupes se scinderont pour lutter contre les différents monstres : nous préciserons à chaque fois qui sont les demi-dieux impliqués dans le duel. Le premier opposant rencontré est Phorcys, qui, par son mariage à Keto, a engendré de nombreux monstres marins. Celui-ci est attaqué par Percy et Frank. Viennent ensuite Hercule et Achéloüs, respectivement défiés par Jason et Piper, suivis par Chrysaor, repoussé par Percy. Le dernier combat engagé par un demi-dieu de manière individuelle se tient entre Annabeth et Arachné, et sera déterminant pour la continuation de l'action.¹⁵³

¹⁵¹ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Héros perdu*, t. 1, chap. 28 ; 32 ; 42 à 44 ; 50.

¹⁵² RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Fils de Neptune*, t.2, chap 19 ; 35 ; 39 ; 28 ; 45.

¹⁵³ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Marque d'Athéna*, t. 3, chap. 16 ; 28 ; 31 ; 49 à 50.

L'avant-dernier tome possède également son lot de combats singuliers. Le premier de *La Maison d'Hadès* met en scène Frank, qui doit venir à bout du troupeau de Catobéplas qui a envahi Venise. Cette scène est particulière, car nous y retrouvons une caractéristique développée dans le *Structures of Epic Poetry* concernant le toposème du combat singulier. Les deux chercheuses affirment en effet que certains héros peuvent se distinguer par une aura de lumière qui les fait apparaître comme des dieux.¹⁵⁴ Ce phénomène se produit pour le demi-dieu fils de Mars : *il voyait toujours à travers ce voile rouge et il se rendit compte que ce n'était pas un tour que lui jouaient ses yeux. Il rayonnait en fait ; il était entouré d'une aura rose.*¹⁵⁵ Cette aura qui l'entoure sera remarquée par les autres demi-dieux : poussée de croissance, développement musculaire fulgurant, etc., comme une sorte de bénédiction de Mars. Plusieurs combats singuliers suivront : Jason et Hazel combattent le bandit Sciron, Jason et Nico rencontrent Éros, Piper fait disparaître Chioné, Annabeth et Percy rusent contre Achlys puis Nuit, et Hazel finit en prenant Pasiphaé en duel, tandis que Jason, Léo et Frank s'attaquent à Clytios.¹⁵⁶

Le dernier tome propose moins de combats singuliers que le tome précédent, ce qui peut s'expliquer par la proximité de la bataille finale : l'action étant pratiquement arrivée à son terme et les créatures ennemies étant toutes rassemblées à deux endroits (l'Acropole et le camp des demi-dieux grecs), les demi-dieux rencontrent moins d'ennemis à combattre. Le premier ennemi, Lycaon, est combattu par Nico, suivi de Mimas dont Annabeth et Piper viennent à bout, puis Orion, affronté par Reyna et sa sœur. Par la suite, Percy est défié par Polybotès, qu'il parvient à décapiter, puis Léo neutralise Hygie, déesse de la santé. Au chapitre 39, Reyna se retrouve à nouveau face à Orion, qu'elle parvient finalement à neutraliser.¹⁵⁷ La bataille finale contre Gaïa est réservée à Léo, qui fait exploser la divinité en plein ciel, réalisant ainsi la prophétie initiale, *sous les flammes où la tempête le monde doit tomber.*

Les combats singuliers figurés dans les *Héros de l'Olympe* permettent à l'auteur de révéler les capacités héroïques de chaque demi-dieu. Tous combattent en effet au moins une divinité ou créature de manière individuelle : Jason s'oppose à Encelade, Percy combat Polybotès, Hazel se mesure à Pasiphaé, Frank parvient à anéantir tous les catobéplas de

¹⁵⁴ REITZ CHRISTIANE et FINKMANN SIMONE, *Structures of Epic Poetry*, vol. II.1, p. 80.

¹⁵⁵ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Maison d'Hadès*, p.154.

¹⁵⁶ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Maison d'Hadès*, chap. 28 ; 36 ; 44 ; 48 ; 54 ; 74 ; 76.

¹⁵⁷ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Sang de l'Olympe*, chap. 16 ; 20 ; 24 ; 27 ; 35 ; 39

Venise, Annabeth dupe Arachné dans les souterrains de Rome, Piper détruit Chioné et Léo accomplit le duel final en faisant exploser Gaïa. Chacun de ces combats a permis aux héros de prouver leur valeur et de montrer leur dignité à faire partie de la quête pour sauver le monde. Certains héros, comme Frank, Hazel ou Piper, ne croyaient pas en leurs capacités et ne se pensaient pas à la hauteur de la prophétie. Tous les combats singuliers présentés dans la saga permettent donc aux héros de s'assurer et de se considérer comme tels. Ces combats ne poursuivent pas la même finalité que dans l'*Énéide* et ne présentent pas les mêmes caractéristiques, mais possèdent tout de même une importance capitale pour la caractérisation des héros.

iii. Les combats de masse

Les combats de masse abondent dans les récits épiques, mais sont souvent éclipsés par les combats singuliers et les duels, qui restent plus facilement gravés dans les mémoires. Cela donne l'impression que les masses servent de toile de fond pour les descriptions d'affrontements individuels. Souvent, les masses anonymes disparaissent dans l'arrière-plan et le narrateur se concentre sur les héros individuels, qui représentent de manière exemplaire la bataille.¹⁵⁸ Cependant, les combats de masse permettent de révéler l'extension véritable de la bataille, elles sont un facteur décisif important pour la défaite ou la victoire. Leurs descriptions restent cependant brèves et employées de manière structurante en début et fin d'un épisode crucial de l'intrigue épique.¹⁵⁹ La problématique concernant la dichotomie entre combat de masse et combat individuel reste de décrire conjointement les deux. Il est impossible de décrire deux événements se passant en même temps dans un récit, la seule manière étant de rappeler l'existence des masses de manière constante par quelques indices ponctuels.¹⁶⁰

Dans l'*Énéide*, Virgile tire parti des combats de masses pour suggérer les situations chaotiques des champs de bataille, et montrer la masse accablante des ennemis. Tout comme les combats individuels, les combats de masse ont lieu dans la seconde partie de l'œuvre. Le seul combat de masse qui se distingue dans les six premiers chants est celui livré entre les Troyens et les Grecs durant la prise de Troie, au chant II. À partir du vers 250, Virgile évoque

¹⁵⁸ REITZ CHRISTIANE et FINKMANN SIMONE, *Structures of Epic Poetry*, vol. II.1, p.111.

¹⁵⁹ *Ibid.*, p. 113.

¹⁶⁰ *Ibid.*, p.114.

la foule de guerriers qui déferle dans les rues de Troie par différents termes : *la phalange argienne, les Danaens, la foule de leurs compagnons, toute l'armée des Dolopes*, etc.¹⁶¹ Les mêmes dénominations sont utilisées pour désigner les Troyens : *une troupe, des compagnons, guerriers, les Dardanides*, etc.¹⁶² L'auteur utilise également des métaphores et comparaisons pour exprimer la grandeur et la puissance de la vague des assaillants grecs. En parlant des Danaens, Virgile les compare à un fleuve : *moins impétueux un fleuve écumant a rompu les talus de ses rives et englouti victorieusement les digues placées sur sa route : il lance à travers les champs sa masse furieuse et dans toute la plaine emporte le bétail avec ses étables*¹⁶³, les Grecs emportent tout sur leur passage, tels une lame de fond.

Les combats commencent véritablement au chant IX, tandis que les chants précédents (VII et VIII) présentent la mise en place des deux armées ennemies : catalogues des héros qui combattent, recherches d'alliés pour mener la guerre, etc. Ces descriptions, bien qu'elles ne présentent pas de combats à proprement parler, permettent au lecteur de comprendre l'ampleur des forces en présence. Le catalogue des guerriers est extrêmement fourni, occupant les deux-cents derniers vers du chant VII : chaque fois que Virgile présente des chefs de guerre, l'auteur précise qu'ils sont accompagnés de toute la nation qu'ils dirigent. Ainsi, Mézence et son fils Lausus amènent mille hommes, Cécylus dirige une légion rustique, Messapus dirige les Èques, Clausus conduit l'armée des Sabins, Halésus emmène avec lui mille peuples farouches, etc. L'énumération de toutes les forces en présence témoigne de la grandeur des combats qui attendent les Troyens et la masse d'ennemis qui se jetteront contre eux. En comparaison, l'armée troyenne semble bien dérisoire.

Le chant IX commence avec l'assaut du camp des Énéades par les Rutules. Nous pouvons remarquer ici que Virgile s'attelle à décrire un combat de masse avant d'effectuer un zoom sur le duel entre Ascagne et un ennemi. Les Volsques et Rutules se jettent contre les remparts du camp troyen alors qu'Énée est absent, tandis que les Troyens ripostent par de multiples projectiles. Dans l'optique de mettre plus d'emphasis sur la densité des ennemis, Virgile fait appel à Calliope, muse de la poésie épique, afin qu'elle l'aide à trouver les mots qui rendent justice à la masse des guerriers présents : *vous toutes, o Calliope, je vous prie, révélez au poète ces bataillons, ces hommes que le fer de Turnus a couchés sur le sol, les*

¹⁶¹ VIRGILE, *Én.*, II, 254 : *Argiua phalanx* ; 258 : *Danaos* ; 267 : *socios* ; 415 : *Dolopumque exercitus omnis* ;

¹⁶² VIRGILE, *Én.*, II, 315 : *manum* ; 316 : *sociis* ; 348 : *iuvenes* ; 445 : *Dardanidae* ;

¹⁶³ VIRGILE, *Én.*, II, 496-499 : *Non sic, aggeribus ruptis cum spumeus amnis / exiit oppositasque evicit gurgite moles / fertur in arva furens cumulo camposque per omnis / cum stabulis armenta trahit.*

*adversaires que chacun des héros a précipités dans l'Orcus, et déroulez avec moi l'immense draperie de la guerre.*¹⁶⁴ Par la suite, l'auteur mantouan opère une focalisation sur l'exploit d'Asagne (vers 590 à 656), qui tue Numanus d'une flèche placée sous l'égide de Jupiter et Apollon.

Le chant X reprend le même schéma et débute par un combat de masse, qui n'est autre que le prolongement du siège du camp troyen par les Rutules. Virgile propose un court catalogue des Troyens assaillis : la légion des Énéades, composée d'Asius, Thymétès, Assaracus, Thymbris, Castor, Clarus, Thémon, Acmon, etc.¹⁶⁵ Celui-ci est directement suivi d'une description des nations qu'Énée s'est jointes après son séjour chez Évandré et les Étrusques, inventaire comparable au catalogue des forces latines que nous avons observé au chant VII. À nouveau, il fait appel aux muses pour lui révéler la quantité des hommes présents : Massicus amène cinq mille hommes de Clusium et Cosa, Abas, Populonia avec six cents guerriers, Astyr avec trois cents cavaliers, Cinyrus dirige les Ligures, etc.¹⁶⁶ À l'arrivée d'Énée, un combat se lance entre Troyens et Rutules, mais le récit des exploits d'Énée, Pallas, Turnus et Lausus.

Le chant XI figure l'avant-dernier combat de masse, instigué cette fois par les Troyens qui marchent contre la ville latine : *formés en ligne de bataille, les Troyens, les troupes tyrrhéniennes s'avancent à partir du Tibre et descendent par toutes les plaines.*¹⁶⁷ Nous découvrons cette fois la cavalerie troyenne : *cependant les forces troyennes s'approchent des murs avec les chefs étrusques, l'armée entière des cavaliers, régulièrement ordonnée en escadrons [...] alors, à perte de vue, un champ de fer se hérissé de lances, les plaines flamboient sous les armes haut dressées.*¹⁶⁸ Une fois de plus, l'auteur donne à sa description cette impression d'immensité et de densité, laisse entendre que l'entière des forces troyennes (et rutules) est présente pour combattre. L'attaque est marquée par un jet simultané de tous les traits, semblable à une averse de neige qui assombrit le ciel : cette comparaison

¹⁶⁴ VIRGILE, *Én.*, IX, 525-528 : *vos, o Calliope, precor, aspirate canenti / quas ibi tum ferro stragesn quae funera Turnus / ediderit, quem quisque virum demiserit Orco / et mecum ingentes oras evolvite belli.*

¹⁶⁵ VIRGILE, *Én.*, X, 118-147.

¹⁶⁶ VIRGILE, *Én.*, X, 163-214.

¹⁶⁷ VIRGILE, *Én.*, XI, 449-450 : *instructos acie Tiberino a flumine Teucros / Tyrrhenamque manum totis descendere campis.*

¹⁶⁸ VIRGILE, *Én.*, XI, 597-602 : *at manus interea muris Troiana propinquat / Etrusque duces equitumque exercitus omnis / compositi numero in turma [...] tum late ferreus hastis / horret ager campique armis sublimibus ardent.*

souligne la quantité abondante des forces en présence, l'impression d'un bouillonnement des troupes.

Le chant XII propose un dernier affrontement entre les armées ennemies avant le duel final entre Turnus et Énée, où le combat de masse servira à nouveau de toile de fond pour un affrontement singulier entre les deux héros. La masse, cette fois, est désignée par la clameur qui émane du rassemblement des Latins : Tolumnius, ayant mal interprété un présage, envoie sa lance vers les ennemis, suscitant l'acclamation des soldats, *au même instant, tout à la fois, c'est une immense clameur, toutes les unités s'agitent, les cœurs dans le tumulte s'échauffent*.¹⁶⁹ La répétition du mot *simul* met visiblement l'accent sur l'unité des soldats, qui se préparent tous d'une même voix. Toutefois le déclenchement soudain d'un nouveau combat entre les armées sème la pagaille entre les troupes, qui sont totalement désorganisées. Virgile utilise le mot *discordia*, qu'il place dans la bouche d'Énée, pour définir le désordre qui règne dans les rangs troyens, comme latins. Un véritable chaos s'installe sur le champ de bataille : tandis qu'Énée est enlevé de la plaine, l'auteur décrit les combattants qui s'illustrent. Ces combats entre Latins et Troyens sont les derniers avant le duel final entre Turnus et Énée.

Les combats de masses de l'*Énéide* servent effectivement d'arrière-plan ou de séquence introductrice aux combats singuliers que nous avons évoqués dans le point précédent. Néanmoins, ils permettent à l'auteur de rendre compte de l'étendue des troupes en présence, en utilisant différents procédés, comme la comparaison ou la métaphore, livrant une image très graphique et visuelle des masses impliquées. Cela permet aux lecteurs de prendre conscience de l'ampleur des armées ennemies et de la grandeur des combats décrits.

Les *Héros de l'Olympe* proposent – par ailleurs – quelques combats de masse dont le plus intéressant, comme pour le duel final de l'*Énéide*, est l'affrontement ultime entre les demi-dieux et les forces de Gaïa (comprenant les Gaïa, les monstres et la partie corrompue du camp romain, dirigée par Octave). Dans cette saga également, les combats de masse servent à rendre compte de l'ampleur des forces impliquées, mais aussi de toile de fond à des affrontements individuels, le plus souvent entre un demi-dieu et un monstre ou un géant.

Plusieurs combats de masse sont dépeints à travers la saga, notamment les deux premiers tomes. Dans *Le Héros Perdu*, un combat de masse se produit à la fin de l'œuvre. Celui-ci implique le géant Encelade, Piper, Jason, Léo, et des Gégénéis, sorte d'ogres de terre

¹⁶⁹ VIRGILE, *Én.*, XII, 268-269 : *simul hoc, simul ingens clamor et omnes turbati cunei calefactaque corda tumulu.*

fils de Gaïa : Jason et Encelade se battent en duel, tandis que Léo et Piper viennent à bout des Gégénéis. Le problème de la narration d'actions simultanées se pose : impossible de rapporter deux événements qui se produisent en même temps. L'auteur adopte donc une technique particulière : un premier narrateur, Léo, retrace le combat de masse, et le narrateur suivant, Jason, rapporte son duel avec le géant en opérant une rétrospection de quelques minutes. Ainsi, Léo raconte après avoir anéanti tous les Gégénéis et sauvé le père de Piper : *il [Léo] s'aperçut alors que la bataille n'était pas finie, loin de là. Jason était encore en plein duel avec Encelade.*¹⁷⁰ C'est ensuite au tour de Jason de rapporter sa version des faits : *il [Jason] devait gagner du temps – monopoliser l'attention du géant pendant que ses amis se débarrassaient des Gégénéis et délivraient le père de Piper.*¹⁷¹

Le second tome figure deux combats de masse : le premier opposant Percy, Hazel, Frank, Alcyonée et une armée de fantômes, le second entre le camp romain et l'armée de Polybotès. Le premier des deux combats a lieu en Alaska et cette fois-ci, l'auteur utilise le combat de masse comme toile de fond pour l'action principale, la libération de Thanatos et le duel contre Alcyonée. Tandis que Frank est occupé à libérer le dieu de la mort, Percy affronte les légions de fantômes : puisque les deux actions ne peuvent être narrées en même temps, Riordan insère des indices du combat de masse qui est en train de se dérouler dans la narration du combat individuel. Ainsi, Frank perçoit la présence de Percy autour de lui : *entouré d'une tornade miniature, toute d'eau et de vapeur de glace, il s'avancait entre les soldats-spectres romains et repoussait les flèches et les javelots [...] Frank regarda Percy décimer un range de légionnaires.*¹⁷² Pour le deuxième combat, Rick Riordan utilise une technique remarquée par Reitz et Finkmann et utilisée par Virgile, qui est le détour par le combat de masse avant une focalisation sur une scène de duel. Dans ce cas, nous apercevons d'abord une scène de bataille opposant la colonie romaine à l'armée de Polybotès : *Percy et Kitty O'Leary donnèrent la charge et toute la cohorte les suivit – quarante guerriers plaqués or et gonflés d'ardeur belliqueuse. Ils se jetèrent sur une bande de centaures sauvages qui attaquaient la Troisième Cohorte.*¹⁷³ Après le récit du combat de masse vient la description du combat individuel : la technique utilisée ici est l'insertion d'éléments rappelant que le combat de masse est toujours en train de se déployer. Par quelques indices, Percy rappelle que les

¹⁷⁰ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Héros Perdu*, t. 1, p.467.

¹⁷¹ *Ibid.*, p.469.

¹⁷² RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Fils de Neptune*, t.2, p.468.

¹⁷³ *Ibid.*, p. 495.

combats se déroulent toujours autour de lui : *du coin de l'œil il aperçut Tyson qui enfonçait des ogres de terre dans le sol [...] au loin il vit Hazel, perchée sur Arion, qui sillonnait le champ de bataille au galop.*¹⁷⁴

Deux combats de masse clôturent la saga de Rick Riordan. Un premier a lieu en Grèce, sur l'Acropole, et oppose les dieux et demi-dieux aux géants ; un second se déroule à proximité du camp grec aux États-Unis et voit s'affronter les demi-dieux gréco-romains et les armées de Gaïa. Le premier combat du dernier tome relève plutôt de la théomachie. En effet, les dieux de l'Olympe déferlent en masse depuis les cieux pour assister les demi-dieux dans leur tâche et Jason *n'arrivait pas à tout embrasser du regard.*¹⁷⁵ Le héros décrit ensuite toute la scène d'arrivée des dieux dans un catalogue minutieux : Jupiter sur un char tiré par les quatre vents, Junon dans une posture pareille est emmenée par des paons, Arès se déplaçant sur un étalon noir crachant du feu, etc. Ne pouvant raconter tous les combats qui se passent de manière simultanée, le narrateur donne un effet de masse au combat en dépeignant de manière rapide tous les affrontements qui ont lieu : *il remarqua toutes ces choses, ainsi qu'une douzaine d'affrontements en cours.*¹⁷⁶ Chacun des demi-dieux lutte aux côtés de son parent divin contre un géant particulier : Hazel, Hécate et Hadès pourfendent tous les ennemis, Annabeth et Minerve bataillent contre Encelade, Frank et Mars contre une phalange de géants, Percy et Neptune contre Otos et Éphialtès, Piper et Vénus contre Périboée, Léo et Vulcain commandent l'Argo II, et finalement Jason et Jupiter luttent contre Porphyryon. L'évocation de tous les dieux présents et l'insinuation qu'il y en a d'autres occupés à guerroyer sur l'Acropole donne une dimension majestueuse et grandiose à ce combat. Il permet de rendre compte de l'étendue et de la puissance des pouvoirs des dieux et de leurs enfants. Ces affrontements sont décisifs pour la victoire finale : une fois les géants vaincus, les demi-dieux n'ont plus qu'à venir à bout de Gaïa avec l'aide de tous les autres héros des camps grecs et romains.

L'ultime combat de masse respecte en tous points les caractéristiques proposées par Reitz et Finkmann, et rappelle les combats de masse de l'*Énéide*. Rick Riordan utilise un mot semblable à celui qu'avait employé Virgile pour décrire le champ de bataille : le *chaos*. Jason observe la scène : *Jason vit qu'une immense armée de monstres était déployée sur les collines – des cynocéphales, des hommes à deux têtes, des centaures sauvages et des ogres, plus*

¹⁷⁴ *Ibid.*, p.500.

¹⁷⁵ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Sang de l'Olympe*, t. 5, p.417.

¹⁷⁶ *Ibid.*, p.419.

*d'autres créatures dont il ne connaissait même pas les noms - , et qu'elle cernait deux petits ilots de demi-dieux. Au sommet de la colline des Sang-Mêlé, rassemblés au pied de l'Athéna Parthénos, se tenait le gros des troupes de la Colonie des Sang-Mêlé ainsi que les Première et Cinquième Cohortes, sous l'aigle d'or de la légion.*¹⁷⁷ Cette mise en situation aux combats sert, comme pour l'*Énéide*, de toile de fond à des combats singuliers et structure le début et la fin de l'épisode. Les deux camps regroupent respectivement leurs forces avant de charger. Ce décor permet à l'auteur de raconter le duel final entre Léo, Jason, Piper et Gaïa. Le récit du combat de masse peut alors reprendre, encadrant le moment crucial de l'action épique qu'est l'anéantissement de Gaïa. Ce moment est résumé après la fin de la bataille : *les monstres avaient tous été tués ou dispersés. Du côté des Romains et des Grecs, les pertes avaient été lourdes, mais bien loin de ce qu'ils auraient pu craindre.*¹⁷⁸

La saga des *Héros de l'Olympe* est composée d'importantes scènes de combats de masse, et l'auteur mobilise, parfois plus que Virgile, les caractéristiques de ce toposème : présentation des combats de masse comme un arrière-plan mettant en avant un combat singulier, exposition de la densité des masses guerrières en présence, emploi des descriptions de manière structurante au début et à la fin d'une action cruciale pour l'intrigue épique, utilisation d'indices rappelant les combats de masses durant des duels individuels, etc. Ce toposème est abondamment et remarquablement employé par les deux auteurs, ce qui donne lieu à des scènes d'une passion et d'une puissance susceptibles de galvaniser le lecteur.

iv. Les théomachies

Le dernier toposème lié au *topos* de la guerre est la théomachie, qui se définissent comme un combat avec ou entre les dieux. Les théomachies peuvent être divisées en deux catégories : les théomachies intradivines, c'est-à-dire des combats entre les dieux, et des théomachies extradivines, qui mettent en scène des combats entre les hommes et les dieux, où entre les hommes et les dieux contre d'autres créatures.¹⁷⁹ De manière plus large, nous considérons comme théomachie toute bataille dans laquelle un dieu prend part.

Dans l'*Énéide*, aucune théomachie extradivine n'est racontée. En effet, les dieux ne sont pas autorisés par Jupiter à interférer directement dans l'action au côté des humains et s'ils le font, cela se fera toujours au travers d'un déguisement. La seule scène s'en

¹⁷⁷ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Sang de l'Olympe*, t. 5, p.433.

¹⁷⁸ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Sang de l'Olympe*, t. 5, p.449.

¹⁷⁹ REITZ CHRISTIANE et FINKMANN SIMONE, *Structures of Epic Poetry*, vol. II.1, p.284.

rapprochant le plus est celle du chant XII, où Juturne prend les traits de Métiscus, le cocher de Turnus et dirige le char de son frère.¹⁸⁰ Bien que cet évènement ait lieu au milieu d'une bataille, Juturne cherche cependant à tout prix à éviter l'affrontement à Turnus, consciente du destin qui l'attend. Une autre scène montrant des combats impliquant les dieux est celle dévoilée par Vénus au chant II. Celle-ci écarte la brume des yeux de son fils Énée, et lui affirme que ce ne sont pas les Grecs qu'il doit tenir pour responsables de la chute de sa patrie, mais bien les dieux : *Neptune secoue les murs et leurs fondements qu'il déracine de son énorme trident, il arrache toute la ville de ses assises. Ici Junon l'implacable, tient les portes Scées, en avant de tous, ceinte de fer, transportée de haine, elle appelle de leurs vaisseaux la troupe de ses alliées. Déjà la Tritonienne Pallas [...] le père lui-même soutient le courage et les forces triomphantes des Danaens.*¹⁸¹ Quatre des plus grands dieux du panthéon olympien sont ainsi impliqués dans la chute de Troie : bien que ceux-ci ne combattent pas entre eux, nous pouvons considérer cette scène comme une théomachie extradivine, un combat entre les dieux et les humains.

D'autres scènes pourraient être regardées comme des théomachies. Par exemple, la néréide Opis vengeant la mort de Camille en tuant Arruns, puisque la séquence met en scène une déesse (du moins une immortelle), s'en prenant personnellement à un mortel.¹⁸² Les scènes de confrontation entre les dieux comme nous en trouvons au chant X, lorsque Vénus et Junon cherchent à se défendre lors du conseil des dieux convoqué par Jupiter, pourraient être considérées comme théomachies également, bien qu'il s'agisse d'une joute verbale plus que d'un véritable affrontement.

Virgile est donc plutôt avare de théomachies, ce qui se justifie par deux raisons principales. La première étant l'interdiction pour les dieux d'interférer intempestivement dans les affaires des mortels, la seconde étant les valeurs de *pietas* portées par Énée et l'œuvre : les hommes ne peuvent combattre les dieux et doivent se soumettre aux destins qui leur sont imposés.

¹⁸⁰ VIRGILE, *Én.*, XII, 468-499.

¹⁸¹ VIRGILE, *Én.*, II, 608-618 : *hic, ubi disiectas moles avolsaque saxi / saxa vides, mixtoque undantem pulvere fumum / Neptunus muros magnoque emota tridenti / fundamenta quatit totamque a sedibus urbem / eruit. Hic Iuno Scaeos saevissima portas / prima tenet sociumque furens a navibus agmen / ferro accincta vocat. / Iam Tritonia Pallas [...] Ipse pater Danaos animos virisque secundas sufficit.*

¹⁸² VIRGILE, *Én.*, XII, 836-867.

Les *Héros de l'Olympe* regorgent – quant à elle – de scènes de théomachies. Bien que l'Olympe ait été fermé sur ordre de Jupiter, et que les dieux n'aient pas le droit d'apparaître à leurs enfants, beaucoup d'entre eux contournent cette interdiction. Ces apparitions revêtent même un caractère nécessaire pour la réalisation de la prophétie. En effet, lors du premier combat opposant un géant et un demi-dieu, Encelade révèle aux héros que seules les forces conjuguées d'un mortel et d'un demi-dieu peuvent venir à bout de leur essence. Ainsi, toutes les scènes opposant les héros et un ou plusieurs géants impliqueront des divinités, en ce compris la bataille finale du dernier tome de la saga.

La première scène opposant un dieu et un demi-dieu contre un géant s'ouvre à la fin du tome I, *Le Héros Perdu*, mettant en scène Junon et Jason affrontant Porphyryon et son armée. Alors que Jason a commencé à ferrailler contre le roi des géants, Junon est libérée de sa prison et s'avance pour venir en aide au demi-dieu. Porphyryon, alarmé par la libération soudaine de la déesse, s'évanouit dans la nature. La déesse, déterminée à aider les héros, prend sa forme véritable (ne pouvant être regardée par les mortels), et pulvérise les créatures encore présentes : *sous ses yeux, Héra se transforma en supernova, un anneau de force explosive qui pulvérisa instantanément tous les monstres.*¹⁸³ Cette première bataille impliquant un dieu n'est pas déterminante pour la suite de l'action, mais prouve l'importance de l'aide des dieux dans la réalisation de la prophétie et de l'engagement déterminant de Junon dans les quêtes des héros.

La seconde théomachie prend également place à la toute fin du deuxième tome de la saga, et présente le héros Percy aidé du dieu Terminus, combattant Polybotès. Terminus est une divinité romaine conventionnellement placée sur une borne marquant certaines limites particulières de l'état romain. Ce dieu est toujours représenté sans pieds ni mains afin qu'il ne puisse abandonner son poste. Avec son aide, Percy vient à bout du géant Polybotès, « l'anti-Neptune », dans la dernière scène de combat de l'œuvre. Alors que Percy est en train de se battre en duel contre le géant, il sollicite l'aide du dieu Terminus pour parvenir à le tuer. Par ruse, Percy pousse le géant à franchir les limites du *pomerium* avec ses armes, faisant entrer Terminus dans une colère noire, le poussant à venir en aide au demi-dieu : *De toutes ses forces, Percy asséna la tête du dieu sur le nez de Polybotès et le géant s'écroula, pour se réduire en un tas fumant d'algues, de peau de serpent et de venin poisson.*¹⁸⁴

¹⁸³ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Héros Perdu*, t. 1, p.521.

¹⁸⁴ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Fils de Neptune*, t. 2, p.504.

Le troisième dieu à venir en aide aux héros est Bacchus, l'ennemi des Aloades, Otos et Éphialtès. Cette scène prend place à la fin du troisième tome, *La Marque d'Athéna*, dans une sorte de scène démesurée, placée sous le Colisée de Rome par les deux géants. Les trois demi-dieux présents commencent à combattre les deux géants, mais s'essoufflent rapidement : sans dieu pour les aider, il leur est impossible de tuer ces deux monstres. Surgit alors Bacchus qui, avant de prêter main-forte aux héros, demande à ce qu'ils l'impressionnent : le dieu du vin et des réjouissances réclame d'être diverti par Percy et Jason avant de juger s'ils sont dignes de son aide. Une fois les héros validés comme partenaires, Bacchus utilise son thyrses pour désintégrer les deux géants : *il [Bacchus] asséna son bâton à pomme de pain sur la tête d'Otos, et le tas de porridge géant acheva de se désintégrer [...] De nouveau Bacchus leva son thyrses [...] Bacchus donna un petit coup sur le nez d'Éphialtès, et le géant tomba en cendres.*¹⁸⁵

La quatrième théomachie se passe à la fin de l'avant-dernier tome, et présente Hazel et Hécate se battant contre Clytios : *Moi, confirma Hécate. Voilà des millénaires que je n'ai pas combattu aux côtés d'un mortel, mais Hazel Levesque a prouvé sa valeur.*¹⁸⁶ Dans les trois tomes précédents, les divinités avaient attendu que les demi-dieux aient réalisé la plus grande partie du combat, avant d'intervenir pour porter le coup final, il en va de même pour cette scène-ci : *ce fut à ce moment-là seulement qu'Hécate avança, tenant bien haut ses torches [...] Elle les plongeait comme des poignards vers la tête de Clytios [...] Clytios s'effondra sans un son, à plat ventre dans les décombres de l'autel d'Hadès. Son corps tomba en cendres.*¹⁸⁷

La dernière scène de théomachie conclut le tome V de la saga. Si, dans les quatre autres tomes, les divinités avaient attendu que les demi-dieux réalisent la plupart du combat sans leur aide, cette scène figure en revanche des dieux combattant côte à côte avec leurs enfants. Chaque demi-dieu se bat au côté de son parent divin : *Jason vit Annabeth affrontant Encelade. À ses côtés se tenait une femme aux longs cheveux bruns, qui portait une armure dorée sur un chiton blanc. La déesse lança un coup de javelot au géant et brandit son bouclier gravé du redoutable visage de Méduse.* La déesse Minerve est reconnue par son bouclier. Viennent ensuite Mars et Frank : *de l'autre côté du temple, Frank Zhang et le dieu Arès décimaient une phalange entière de géants.* Hazel, pour sa part, est aidée de deux parents divins, son père, Pluton, et sa protectrice, Hécate : *Hazel parcourait le champ de bataille sur*

¹⁸⁵ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Marque d'Athéna*, t. 3, p.531.

¹⁸⁶ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Maison d'Hadès*, t. 4, p.544.

¹⁸⁷ *Ibid.*, p.553.

le dos d'Arion [...] La déesse Hécate la suivait en dansant et mettant le feu à leurs ennemis avec ses deux torches. Jason ne vit Hadès nulle part, mais dès qu'un géant trébuchait et tombait, le sol s'ouvrait et l'avalait. Percy se bat aux côtés de son père, Neptune : Percy combattait les géants jumeaux, Otos et Éphialtès, secondé par un type barbu en chemise hawaïenne criarde, armé d'un trident.¹⁸⁸ Arrive ensuite Piper, qui se bat aux côtés de sa mère, Vénus, contre la géante Périboée, « l'anti-Vénus »¹⁸⁹ puis Léo et Vulcain, affairés sur l'Argo II : quant à Léo, il sillonnait le pont de l'Argo II [...]. À la barre, un barbu baraqué en uniforme de mécanicien bidouillait les commandes en se démenant furieusement pour maintenir le vaisseau en l'air.¹⁹⁰ Le récit de la scène termine par Jason, qui se bat aux côtés de son père contre Porphyron.¹⁹¹ Toutes ces représentations rapportées de manière rapide permettent à l'auteur de dresser un panorama de toutes les divinités en présence et des actions qu'elles accomplissent. Ce chapitre est déterminant, car il marque une première victoire des héros sur les géants et sur la prophétie.

Ainsi, les scènes de théomachie extradivines sont multiples dans les *Héros de l'Olympe*. Pour toutes les séquences, il s'agit de théomachies extradivines. Bien que Jupiter ait interdit l'intervention des dieux dans les affaires des mortels, celui-ci se rend compte de la nécessité d'aider les héros dans leur quête et il intervient lui-même dans la bataille finale. Ces scènes de théomachie sont donc un passage obligé vers la victoire des dieux et demi-dieux contre les forces du mal sous l'égide de Gaïa. Comme dans l'*Énéide*, les dieux n'interviennent tout de même qu'à des moments cruciaux de l'action, sans ingérence intempestive. Par exemple lorsque Juturne détourne une dernière fois son frère de l'affrontement ultime, ou que Vénus ouvre les yeux d'Énée à l'interventionnisme des dieux pour le pousser à fuir Troie au plus vite. Dans les deux œuvres, les scènes de théomachies, ou s'en rapprochant, possèdent une importance fondamentale pour le déroulement de l'action.

¹⁸⁸ *Ibid.*

¹⁸⁹ *Ibid.*, p. 419 : *elle [Piper] était engagée dans un duel à l'épée avec la géante Périboée [...] Aphrodite, posée sur un petit nuage blanc, flottait [...] en lançant des pétales de rose dans les yeux de Périboée [...]. Chaque fois que Périboée voulait porter une botte, des colombes surgissaient de nulle part et voletaient devant ses yeux.*

¹⁹⁰ *Ibid.*

¹⁹¹ *Ibid.* : *le plus clair de son attention allait à l'ennemi dressé devant lui, Porphyron le roi des géants, ainsi qu'au dieu qui lui prêtait main forte : Zeus.*

D. La place de la femme dans l'action épique

La place de la femme dans l'action épique est un *topos* qui a été traité par de nombreux spécialistes ces dernières années. Dans cette section, nous allons nous intéresser au traitement que Virgile et Rick Riordan réservent au genre féminin.

Les ouvrages consultés montrent une image assez négative de la femme dans l'épopée. Selon Daniel Madelénat, elles sont caractérisées par leur nature régressive, retardant l'accomplissement de l'action : Circé, Calypso, Didon, et bien d'autres femmes épiques sont un piège pour l'immobilité du héros voyageur.¹⁹² Reitz et Finkmann rapportent que les protagonistes sont la plupart du temps des hommes, et que les femmes sont présentées comme des « femmes/mères », des auxiliaires ou adversaires qui aident ou ralentissent la progression de l'action.¹⁹³ Cette relation entre épopée et genre masculin est expliquée par Alison Keith dans son ouvrage *Engendering Rome. Women in Latin Epic*. L'épopée est intimement imbriquée avec l'époque, la culture et l'éducation dans laquelle sont écrits les ouvrages, mais aussi avec le concept de *virtus*, qui est la qualité propre au *vir*, à l'homme. Aucune femme ne peut donc être une héroïne et faire preuve de *virtus*, un substantif profondément lié au genre masculin.¹⁹⁴ Le rapport entre guerre et genre féminin s'impose comme un non-sens depuis Homère : celui-ci opère une dichotomie entre l'homme et la femme, le combattant et le non-combattant. Ainsi dans l'*Iliade*, Hector enjoint Andromaque à *retourner à son travail de la laine* et à *laisser la conduite de la guerre aux hommes*.¹⁹⁵ Virgile nous propose une sentence semblable, matérialisée dans l'intervention de Numanus Remulus. Celui-ci statue que les vêtements et loisirs troyens sont synonymes d'efféminement, tandis que la robustesse des Italiens est vue comme un symbole de virilité.¹⁹⁶ L'auteur mobilise ici une hiérarchie conventionnelle où il est dégradant pour les hommes de jouer le rôle de femmes, et où la honte et la décadence sont associées avec le genre féminin.¹⁹⁷

Ainsi, les femmes de Virgile n'échappent pas à ce traitement. Toutes les femmes de l'*Énéide*, à l'exception de Vénus, Créuse et Lavinia (ces dernières jouent un rôle positif, mais

¹⁹² MADELÉNAT DANIEL, *op. cit.*, p.131.

¹⁹³ REITZ CHRISTIANE et FINKMANN SIMONE, *Structures of Epic Poetry*, vol. II.2, p.26.

¹⁹⁴ KEITH ALISON, *op. cit.*, p.18.

¹⁹⁵ *Ibid.*, p.67 : *Iliade*, VI, 490-493.

¹⁹⁶ VIRGILE, *Én.*, IX, 614-620

¹⁹⁷ KEITH ALISON, *op. cit.*, p.22.

par trop effacé pour avoir une véritable influence dans l'action) sont dans les rangs des vaincus, et ne sont d'aucune aide pour le projet héroïque. De nombreuses figures féminines sont exclues de l'action et de l'aventure héroïque. Elles font toutefois montre d'une force, d'une violence et d'une résistance considérables, allant cependant toujours à l'encontre du héros : Didon, Amata, Camille, les femmes troyennes font tout ce qui est en leur pouvoir pour s'opposer à la progression d'Énée, de manière consciente ou non. Il faut cependant opérer une distinction entre les femmes mortelles, qui ont toutes un destin tragique et les femmes immortelles, c'est-à-dire les personnalités divines, qui ont un rôle de premier plan : Junon, opposante à Énée, et Vénus, adjuvante.¹⁹⁸

Nous pouvons nous demander pourquoi les figures féminines de Virgile reçoivent un tel traitement et de si certaines femmes connaissent quelque singularité par rapport à ce schéma établi. Joël Thomas, dans son article *Personnalités féminines et quête initiatique dans l'Énéide*, voit dans certaines femmes un symbole du monde ancien dont Énée tente de se détacher, mais qui le rattrape par instants.¹⁹⁹ La première femme qui symbolise cet ordre ancien est Créuse : dans le chant II, un feu purificateur embrase Troie et Créuse. Cet incendie oblige Énée à avancer et aucun retour en arrière n'est permis par les destins au héros : *ces choses n'arrivent pas sans le vouloir des dieux. Emmener d'ici Créuse avec toi, non, ce n'est pas dans l'ordre du destin, le père du céleste Olympe ne le permet pas.*²⁰⁰ Créuse ne peut le suivre et lui révèle qu'une autre femme, de sang royal, l'attend en Italie : cette prophétie préfigure que toutes les femmes qu'Énée rencontrera et avec qui il se liera seront vouées à être abandonnées.

Nous pensons, de surcroît, à l'épisode carthaginois au chant IV, où Énée retrouve avec Didon la passion qui incarnait son union avec Créuse. La reine cherche à remplacer cette épouse défunte, à faire revivre à Énée les valeurs, la folie, et l'intensité des séductions qui étaient celles d'une époque désormais révolue. Il est impossible pour le chef troyen d'opérer ce retour en arrière, et de recommencer une nouvelle histoire depuis le début. Par conséquent, Didon sera brûlée sur son bûcher par le même feu qui a ravagé Troie et tué Créuse : *regardant*

¹⁹⁸ THOMAS JOËL, « Personnalités féminines et quête initiatique dans l'Énéide », dans *Latomus*, t.44, 1985, Juillet-Septembre, p.546.

¹⁹⁹ *Ibid.*

²⁰⁰ VIRGILE, *Én.*, II, 777-779 : *non haec sine numine divom / eveniunt ; nec te comitem hinc portare Creusam / fas, aut ille sinit superi regnator Olympi.*

*ces murs qui déjà s'embrasent des flammes de la malheureuse Élisssa.*²⁰¹ Cet épisode est chargé d'interdictions, reflet nostalgique d'une conception dépassée et regrettée par Énée : la passion d'Énée pour elle est sincère, et il voit en la reine beaucoup de vertus qui sont les siennes (*magnitudo, pietas, humanitas*, etc.), mais c'est une régression par rapport à son projet.²⁰² Didon fait partie d'un univers inaccessible au chef troyen, et condamné d'avance par les destins. Les autres mortelles qui s'opposent à lui sont les femmes troyennes, mais celles-ci ne sont jamais autant impliquées personnellement dans la vie d'Énée, faisant plus office d'obstacle extérieur qu'intérieur comme l'ont été Créuse et Didon. Le dirigeant troyen est plus détaché par rapport à elles et n'éprouve pas les sentiments qu'il a pu avoir envers ses deux partenaires. Les femmes troyennes tentent à leur tour d'empêcher la poursuite de l'action héroïque et de ramener Énée vers l'ordre ancien, tout du moins d'interdire qu'il s'en éloigne davantage par son figement. À nouveau, les flammes sont l'instrument d'immobilisation de la quête troyenne : *Vulcain, déchainé, fait rage à travers les bancs, les rames et le sapin des poupes peintes.*²⁰³ Toutes les femmes qui se sont opposées à Énée représentent ainsi la nostalgie, l'ordre ancien où tout était possible. L'utilisation du feu comme élément purificateur est un procédé récurrent permettant aux représentantes du genre féminin de mettre un frein à l'avancement de l'action.

L'attrait vers l'ordre ancien représenté par les femmes connote aussi une forte accointance avec les éléments relatifs à la nature. Dans un autre article, Joël Thomas remarque que les femmes épiques tendent à agir par instinct, inclination qui les mène irrémédiablement vers leur perte.²⁰⁴ Toutes leurs pulsions, passions et désespoirs s'emparent d'elles et les font retourner à leurs instincts primaires et animaux. Pour décrire Didon, Virgile utilise cette formule sentencieuse, applicable à l'entièreté du genre féminin : *la femme est une chose capricieuse et toujours changeante.*²⁰⁵ Cette phrase présente la femme comme moins qu'un être humain, cette dernière est réduite à ses agissements physiques. Virgile fait passer les représentantes du sexe féminin pour des personnes impulsives, inconstantes.²⁰⁶ La faiblesse psychologique des femmes est encore visible au chant V avec l'épisode des bateaux

²⁰¹ VIRGILE, *Én.*, V, 3-4 : *moenia respiciens quae iam infelicis Elissae / conlucent flammis.*

²⁰² THOMAS JOËL, « Personnalités féminines et quête initiatique dans l'*Énéide* », p.554.

²⁰³ VIRGILE, *Én.*, V, 662-663 : *Furit immissis Volcanus habenis / transtra per et remos et pictas abiete puppis.*

²⁰⁴ THOMAS JOËL, *Structures de l'imaginaire dans l'Énéide*, Paris, Les Belles Lettres, 1981, (Coll. D'études Anciennes), p.59.

²⁰⁵ VIRGILE, *Én.*, IV, 569 : *varium et mutabile semper femina.*

²⁰⁶ THOMAS JOËL, « Personnalités féminines et quête initiatique dans l'*Énéide* », p.556.

brûlés par les femmes troyennes, alors que les hommes célèbrent les jeux en l'honneur de la mort d'Anchise. Dans cette séquence, les femmes se sont laissées trop facilement persuader par l'illusion d'Iris à cause de leur intellect plus faible que celui des hommes.²⁰⁷ Par conséquent, celles-ci seront toutes abandonnées en Sicile aux côtés des vieux, des infirmes et de tous ceux épuisés par le voyage. Le fait même que les femmes soient séparées des hommes dans cet épisode montre le clivage existant entre les sexes : d'un côté, les femmes pleurent et se lamentent du voyage, de l'autre les hommes participent à des jeux funèbres. Celles-ci sont véritablement exclues et mises volontairement à l'écart par les hommes. La séparation se termine par une confrontation à la fin de l'épisode : la raison des Troyens est opposée à l'instinct des Troyennes.

L'auteur réhabilite toutefois les figures féminines mortelles : la manière dont elles agissent s'explique par leur proximité avec la nature ou le joug d'une divinité supérieure. En effet, si Didon semble se consumer d'un amour trop passionnel, et si les femmes troyennes paraissent prises de folie au moment où elles enflamment la flotte troyenne, c'est parce qu'elles sont possédées par une force divine.²⁰⁸ Didon tombe follement amoureuse d'Énée par l'intervention de Vénus, et les Troyennes mettent le feu aux bateaux par l'intercession d'Iris, mandatée par Junon. Toutes les femmes, y compris Créuse et Amata, sont condamnées par la faute des dieux.

Font exception à ce schéma les déesses Vénus, Junon, et la guerrière Camille. Vénus reçoit un traitement différent des autres femmes, puisqu'elle sait que la partie est gagnée pour elle par sa connaissance des destins qui lui sont favorables. Cela lui permet de regarder les scènes avec détachement, car son fils sera victorieux, et de laisser croire à Junon qu'elle est maîtresse de la situation.²⁰⁹ Le traitement spécifique de Camille s'explique par une représentation complexe de sa *femina* : en effet, la guerrière transgresse les normes de genre par sa participation en tant que femme dans un champ de bataille réservé habituellement aux hommes.²¹⁰ Sa présentation contraste avec les représentations des autres femmes : Virgile la présente comme *bellatrix*, « guerrière », mais toujours comme *virgo*, « une vierge », avec des qualités *femineas*, « féminines ». Nous observons, à ce titre, un passage parallèle avec l'*Iliade* : là où Hector avait conseillé à Andromaque de retourner à son *travail de la laine*,

²⁰⁷ KEITH ALISON, *op. cit.*, p.26.

²⁰⁸ THOMAS JOËL, *Structures de l'imaginaire dans l'Énéide*, p.60.

²⁰⁹ *Ibid.*

²¹⁰ KEITH ALISON, *op. cit.*, p. 27.

Virgile précise que *ce n'est pas à la quenouille ou aux corbeilles de Minerve que ses mains féminines se sont accoutumées*.²¹¹ Plus loin, Camille est comparée aux Amazones Hippolyte et Penthésilée.²¹² La description d'une femme terminant le catalogue des héros renverse ce que l'auteur avait annoncé au début du chant I, *arma virumque cano*, « je chante les hommes et les armes ». Pour pallier cette perturbation, Virgile met de l'emphase sur les caractéristiques féminines qui définissent la guerrière et minimise son côté belliqueux, à tel point que sa mort est justifié par ses désirs féminins : Camille remarque Chlorée, portant des armes et des vêtements étincelants, et son esprit ne se tourne plus uniquement que vers eux, l'amenant à oublier les combats et sa sécurité : *embrasée d'une passion de femme pour cette proie et pour ces dépouilles*.²¹³ À nouveau, l'écrivain utilise la métaphore du feu pour décrire ces passions typiquement féminines. La référence au vêtement rappelle les paroles de Numanus, pour qui l'intérêt pour une belle parure est synonyme d'efféminement. Autrement dit, la situation de Camille est complexe et se situe à mi-chemin entre les pulsions féminines animales et la puissance guerrière virile.

La plupart des descriptions des figures féminines restent dans la droite lignée des productions des auteurs antiques. En dehors de Vénus, Créuse et Lavinia, toutes les femmes sont connotées de manière assez négative : entraves à la poursuite du voyage, abandon aux pulsions animales, etc. Cependant, Virgile accorde à Didon et aux femmes troyennes le fait que ce qu'elles entreprennent de négatif est dû à l'intervention divine de Vénus et Junon, respectivement.

Le traitement des figures féminines par Riordan est fondamentalement dissimilaire – et plus simple – que celui que nous avons analysé pour l'*Énéide*. La première différence majeure avec l'auteur antique est que les femmes peuvent être les héroïnes d'une action épique : Hazel, Piper et Annabeth sont des héroïnes au même titre que les héros masculins, Jason, Percy, Frank et Léo. La parité entre les genres est quasiment respectée. Chacune d'elles endosse, à un moment ou l'autre, le rôle de narratrice du récit. Nous proposons ci-dessus un tableau reprenant le nombre de chapitres dont les demi-dieux sont narrateurs par tome :

²¹¹ VIRGILE, *Én.*, VII, 805-806 : *non illa colo calathisque Minervae / femineas adsueta manus*.

²¹² VIRGILE, *Én.*, XI, 659-663

²¹³ VIRGILE, *Én.*, XII, 782 : *femineo praedae et spoliolum ardebat amore*.

	Tome 1	Tome 2	Tome 3	Tome 4	Tome 5	Total
Percy		20	12	18		50
Léo	18		13	8	9	48
Piper	18		12	4	9	43
Jason	20			8	12	40
Annabeth			15	20		35
Hazel		16		12		28
Frank		16		8		24
Nico					16	16
Reyna					12	12

L'écart entre le nombre de chapitres réservés à chaque narrateur ne s'explique pas par le genre, mais par d'autres facteurs : l'importance de celui-ci dans la réalisation des quêtes, la division en groupes variable en fonction des aventures, la préséance donnée à certains héros par des divinités, etc.

Le traitement du genre féminin dans la saga des *Héros de l'Olympe* existe par son absence : si Annabeth, Piper et Hazel avaient été des hommes et si les genres avaient été inversés, les aventures et l'action se seraient certainement déroulées de la même manière. Les filles peuvent occuper des postes importants au même titre que les hommes, sans que cela ne pose de problème : Reyna est l'une des deux préteurs de la Nouvelle-Rome aux côtés de Jason, puis de Percy, puis de Frank. Jamais les trois héroïnes ne sont discriminées par leur genre. Ce traitement des genres est soutenu, de plus, par les changements dans la narration : la première saga de Rick Riordan était écrite exclusivement à la première personne du singulier et rapportait le point de vue unique de Percy Jackson. La saga présente rapporte les perspectives des sept demi-dieux qui participent à la prophétie, permettant une diversification des points de vues. Rick Riordan ne précise nulle part les raisons de choix, mais nous pouvons supposer qu'il s'agit là d'une tentative de permettre aux lecteurs de s'identifier à des rôles de type féminins, identifications qui n'auraient pas été possibles si l'auteur avait gardé un point de vue purement masculin sur les événements, comme cela avait été le cas dans la saga *Percy Jackson*. Les narratrices féminines sont également diversifiées d'un point de vue culturel et physique, rendant la projection d'autant plus inclusive : Piper est d'origine amérindienne avec les cheveux bruns et les yeux vairs, Hazel a les cheveux bruns bouclés et les yeux dorés, tandis qu'Annabeth est blonde, bouclée avec les yeux gris orage. La

question du genre des divinités ou des monstres est également négligeable. Nous pouvons aisément supposer que si Rick Riordan a exploité telles divinités, tels monstres et tels mythes, c'est avant tout pour les implications mythologiques qu'ils avaient et non par intérêt pour le genre que les personnages figurés représentent. Cependant, l'emploi de personnages féminins et masculins permet une diversification appréciable dans la représentation des genres.

La place des femmes est traitée de manière dissimilaire par les deux auteurs : d'un côté, Virgile diabolise presque les personnages féminins en leur donnant un rôle d'opposantes à l'action, et de l'autre, Riordan institue des héroïnes féminines sur le même pied que les héros masculins. Il semble que la vision de la femme présentée dans les deux œuvres soit intimement liée aux mentalités et représentations reçues du genre propres à l'époque dans laquelle leurs auteurs évoluent.

E. Songes, oracles, prophéties et prodiges : moyens de communication des dieux

Bien que les dieux ne puissent intervenir directement dans la vie des héros, ces derniers trouvent d'autres moyens pour guider leurs protégés dans la réalisation de leur quête. Parmi ces canaux intermédiaires, nous trouvons les apparitions en songes, le dévoilement de prophéties ou d'oracles, ou encore l'interprétation de prodiges par des techniques divinatoires. Chacun de ces toposèmes sera étudié spécifiquement, afin de montrer la manière particulière dont ils sont adaptés dans les deux œuvres.

Nous tenons également à préciser que les deux sections suivantes (« Songes, oracles, prophéties et prodiges » et « Les destins ») sont étroitement imbriqués. Il se pourrait, dès lors que certaines informations d'une partie réapparaissent dans l'autre pour compléter notre démonstration et donner une vision globale de l'implication de ces deux *topoi*.

i. Les songes et scènes de rêves

Les songes permettent de créer un pont de transmission entre deux entités qui ne pourraient communiquer autrement : vivants et morts, dieux et mortels, passé et présent, présent et futur, etc. Lorsque nous parlons de scènes de rêves, nous prenons en compte celles où le protagoniste est endormi, mais également celles dites de « visions éveillées ». Ces rêveries sont une des voies privilégiées de communication entre les dieux et les hommes, les premiers ne pouvant se manifester que rarement aux seconds. Leur intervention permet

d'infléchir le cours de l'action en transmettant des ordres ou instructions au rêveur.²¹⁴ Ces scènes ont de nombreuses caractéristiques en commun avec les scènes de messagers, que nous aborderons dans le chapitre « Les interventions divines » : commissions divines, dieux qui se montrent aux mortels endormis, délivrance d'un message, etc.²¹⁵ Pour désigner ces scènes, nous emploierons indifféremment les termes « rêves », « songes », ou encore « visions ».

L'analyse se découpera en deux parties selon le type d'apparitions. La première partie présentera les songes figurant des hommes sous forme « d'ombres ». Le mortel, ou le fantôme apparaît sous la forme d'une image créée pour la circonstance, existant dans l'espace indépendamment du rêveur, qui est passif et ne fait que recevoir le message délivré. Ce type de rêve est fréquent dans l'épopée homérique, et s'explique par l'accointance entre le protagoniste et le monde divin. La deuxième catégorie regroupe les rêves représentant des dieux : ceux-ci se déplacent et apparaissent en personne au mortel, si bien qu'il est aisé de confondre ces rêves avec de simples scènes de messager.

Commençons par les rêves « d'ombres » de l'*Énéide*. Le tout premier songe de l'*Énéide* est rapporté par Vénus lorsqu'elle vient à la rencontre de son fils, accompagné d'Achate. Celle-ci dévoile à son enfant l'histoire de la reine Didon et de son mari Sychée, tué par la cupidité de son frère Pygmalion. La déesse raconte le rêve en ces termes : *mais l'ombre de son époux privé de sépulture vint à elle dans son sommeil, élevant un visage d'une pâleur étrange, il dévoila l'autel sanglant, sa poitrine transpercée par le fer, découvrir en tous ses aspects le crime caché dans le palais.*²¹⁶ Cette scène est en tous points caractéristique à ce que nous évoquions plus haut : apparition d'une *imago*, une ombre, vision qui se déroule dans le sommeil de Didon, délivrance d'un message qui lui révèle les faits et l'invite à fuir. Le récit de ce rêve est capital pour la suite de l'action, car il explique les raisons de la fuite de la reine et la création de Carthage.

Ce rêve trouve un équivalent auprès d'Énée. Les vers 268 à 297 du chant II décrivent le songe d'Énée figurant Hector : *en mes songes, voici qu'il me sembla que devant moi Hector était présent, accablé de douleur et versant d'abondantes larmes [...] je m'arrache au*

²¹⁴ BOUQUET JEAN, *Le songe dans l'épopée latine d'Ennius à Claudien*, Bruxelles, Latomus, 2001, (coll. Latomus), p.7.

²¹⁵ REITZ CHRISTIANE et FINKMANN SIMONE, *Structures of Epic Poetry*, vol. II.2, p.563.

²¹⁶ VIRGILE, *Én.*, I, 353-356 : *ispa sed in somnis inhumati venit imago / coniugis ora modis attollens pallida miris / crudelis aras traiectaque pectora ferro / nudavit, caecumque domus scelus omne retexit.*

sommeil.²¹⁷ À nouveau, le champ lexical du sommeil est présent avec l'utilisation des substantifs *somnis* et *somno* et l'incertitude de cette manifestation est appuyée par le verbe *visus*. La scène est comparable à celle que nous venons de décrire pour Didon : rêve d'une personne chère qui révèle des informations importantes sur le passé ou le présent et enjoint le dormeur à fuir. Le récit est, cette fois encore, dramatisé par l'apparition d'un personnage en sang et blessé, accentuant ainsi le caractère désespéré de la situation et l'urgence de la fuite. La vision est également capitale puisqu'elle révèle une partie des destins qui attendent Énée et permet d'expliquer les raisons du voyage débuté au chant I.

Le troisième rêve d'ombre évoqué est celui d'Anchise, le père d'Énée : celui-ci utilise cette vision pour expliquer à Didon son départ précipité. Il s'exprime en ces termes : *je pense à mon père Anchise : chaque fois que de ses ombres humides la nuit couvre la terre, chaque fois que se lèvent les astres de feu, son image courroucée me presse et m'effraie dans mes songes*.²¹⁸ Les termes *imago* et *somnis* sont à nouveau utilisés ainsi que, pour la première fois, le terme *umbris*, « les ombres ». Énée rappelle ce songe entre les scènes d'apparition de Mercure et la consultation de l'oracle, ce qui souligne à nouveau le poids du destin qui pèse sur sa personne.²¹⁹ Le quatrième songe est semblable au premier, en ce qu'il est rapporté par Iris, déguisée sous les traits de Béroé : *j'ai vu dans mon sommeil l'ombre de Cassandra, la prophétesse, qui me tendait des torches allumées*.²²⁰ Encore une fois, ce sont les substantifs *imago* et *somnum* qui sont privilégiés par l'auteur. Cette manœuvre de la déesse a pour but de ralentir la progression du chef troyen : il s'agit du seul rêve concernant Énée, qui a pour but de ralentir l'avancement de son voyage, ce qui semble logique puisqu'Iris est envoyée par Junon, « l'anti-destin ».

Le dernier rêve « d'ombres » se produit à la fin du chant V et évoque l'ultime apparition d'Anchise à Énée, enjoignant son fils à venir le trouver dans les Enfers et à quitter la Sicile en abandonnant ceux qui ne peuvent poursuivre le voyage. Ce songe se manifeste d'une manière différente des précédents : *ensuite, il crut voir, descendue du ciel, l'apparence de son père Anchise, soudainement, et qui épanchait ces paroles [...]. Il avait dit et comme*

²¹⁷ VIRGILE, *Én.*, II, 270-2710 ; 302 : *in somnis ecce ante oculos maestissimus Hector / visus adesse mihi largosque effundere fletus [...] executior somno*.

²¹⁸ VIRGILE, *Én.*, IV, 351-353 : *me patris Anchisae, quotiens umentibus umbris / nox operit terras, quotiens astra ignea surgunt / admonet in somnis et turbida terret imago*.

²¹⁹ BOUQUET JEAN, *op. cit.*, p.29.

²²⁰ VIRGILE, *Én.*, V, 636-637 : *nam mihi Cassandrae per somnum vatis imago / ardentis dare visa faces*.

*une fumée s'enfuit dans les airs impalpables.*²²¹ À la différence des autres visions, celle-ci « descend du ciel » et se manifeste sous la forme d'une *fumus*, une fumée : la consistance de l'ombre et son arrivée sont décrites pour la première fois. Certains chercheurs voient également l'épisode de la catabase du chant VI comme un rêve : les portes d'ivoires par lesquelles Énée et la Sibylle s'en vont des Enfers rappellent les portes d'ivoires d'Homère, qui désignent l'endroit de passage des « rêves sombres ».²²²

Passons maintenant aux rêves figurant des dieux sous forme concrète. Les premiers dieux à se manifester sont les Pénates, au début du chant III : Anchise, après avoir mal interprété les oracles d'Apollon, dirige les Troyens vers la Crète. Alors que les Troyens sont installés depuis peu, une peste se déclare et Anchise projette de retourner consulter Apollon. Les Pénates se présentent alors en rêve à Énée : *les images sacrées des dieux et les Pénates phrygiens que j'avais avec moi emportés de Troie et du milieu des flammes de la ville, parurent se présenter devant mes yeux, comme je gisais dans mes songes.*²²³ Cette apparition est assez vague, Énée rapporte ses sensations et ses impressions, il semble troublé par ce rêve et ne paraît pas sûr de ce qui vient de lui arriver à la fin de l'épisode : *tout troublé par cette apparition et la voix des dieux – car ce n'était pas les brumes du sommeil et je croyais reconnaître devant moi leurs visages.*²²⁴ Énée est *attonitus*, il lui « semble » reconnaître les Pénates qui « paraissent » se présenter : toute la scène est entourée d'incertitude et de mystère. Pourtant, Énée décide de les suivre et ce songe permet à l'action de se relancer pour atteindre son but final.

La deuxième apparition d'un dieu en rêve se situe à la fin de l'épisode carthaginois, lorsque le dieu Mercure apparaît pour la seconde fois à Énée : *Énée, sur sa haute poupe, maintenant résolu à partir, prenait son sommeil, tous préparatifs maintenant achevés. Alors l'image d'un dieu revenant sous les mêmes traits s'offrit à lui dans son sommeil et parut l'avertir encore ; elle était semblable en tout point à Mercure, c'était sa voix, l'éclat de son*

²²¹ VIRGILE, *Én.*, V, 722-723 et 740 : *visa dehinc caelo facies delapsa parentis / Anchisae subito talis effundere voces [...] dixerat et tenuis fugit ceu fumus in auras.*

²²² REITZ CHRISTIANE et FINKMANN SIMONE, *Structures of Epic Poetry*, vol. II.2, p.575.

²²³ VIRGILE, *Én.*, III, 147-151 : *effigies sacrae divom Phrygiique penates / suos mecum ab Troia mediisque ex ignibus urbis / extuleram visi ante oculos astare iacentis / in somnis.*

²²⁴ VIRGILE, *Én.*, III, 172-173 : *talibus attonitus visis et voce deorum / (nec sopor illud erat, sed coram agnoscere voltus[...] videbar.*

*teint, ses cheveux blonds, son corps rayonnant de jeunesse.*²²⁵ Face à cette nouvelle apparition, Énée est dans la même perplexité que lorsqu'il a rencontré les Pénates : il croit reconnaître une image semblable à ce Mercure qui lui est apparu plus tôt alors qu'il était sur les remparts de la ville. Virgile utilise cette fois le terme *forma* pour désigner le dieu et, comme pour les Pénates, fournit une description sommaire de son physique. À l'instar de l'épisode des Pénates, l'intervention de la divinité influe sur la suite de l'action et précipite le départ d'Énée de Carthage.

Le troisième songe figure la déesse Allecto, envoyée par Junon dans les rêves de Turnus sous la forme de Calybé, une vieille prêtresse. La scène se passe comme suit : *là dans sa haute demeure, Turnus sous la nuit noire jouissait du plein de son repos. Allecto dépouille sa face effrayante et son corps de Furie, elle prend les traits d'une vieille femme, sillonne de rides son front hideux.*²²⁶ Dans ce cas, le songe n'est pas vécu du point de vue de celui qui le reçoit, mais de la perspective de celui qui visite. Cette intervention permet également de lancer l'action du côté de Turnus, mais également d'Amata et des femmes latines qu'Allecto rendra folles.²²⁷ Turnus est avant tout un instrument d'action pour la vengeance de la déesse Junon. Le dernier songe est fait par Énée et a lieu alors qu'il est endormi sur les bords du Tibre, et c'est le dieu Tibre qui lui apparaît : *alors, paraissant en personne, le dieu du pays, Tibérinus, entre les frondaisons des peupliers, lui sembla se lever de l'aimable fleuve, sous les traits d'un vieillard.*²²⁸ À nouveau, le dieu apparaît « en personne » et est décrit physiquement par l'auteur. Ce rêve marque la fin des péripéties d'Énée et l'assure qu'il a bien atteint le terme de son voyage en mer, mais que des guerres sanglantes l'attendent. La manifestation de Tibérinus est la seule qui ne laisse pas Énée troublé à son réveil et ne l'enjoint pas à un départ pressé. La scène est très apaisée puisque Énée est désormais certain d'avoir atteint l'aboutissement de son Odyssée.

²²⁵ VIRGILE, *Én.*, IV, 554-559 : *Aeneas celsa in puppi iam certus eundi / carpebat somnos rebus iam rite paratis. / Huic se forma dei voltu redeuntis eodem / obtulit in somnis rursusque ita visa monere est / omnia Mercurio similis, vocemque coloremque / et crinis flavos et membra decora iuventae.*

²²⁶ VIRGILE, *Én.*, VII, 413-417 : *tectis hic Turnus in altis / iam mediam nigra carpebat nocte quietem. / Allecto torvam faciem et furialia membra / exuit, in voltus sese transformat anilis / et frontem obscenam rugis arat.*

²²⁷ BOUQUET JEAN, *op. cit.*, p.47.

²²⁸ VIRGILE, *Én.*, VIII, 31-33 : *Huic deus ipse loci fluvio Tiberinus amoeno / populeas inter senior se attollere frondes / visus.*

Les visions de l'*Énéide* suivent le plus souvent la même structure, figurent les mêmes éléments et utilisent des termes semblables pour désigner les apparitions ou l'état dans lequel se trouve le protagoniste visité par les divinités ou fantômes. Elles remplissent également presque toutes la fonction de relance de l'action : par un ordre ou une suggestion, les dieux ou fantômes invitent le protagoniste à poursuivre son voyage vers l'endroit qu'ils indiquent.

Tout comme l'*Énéide*, les *Héros de l'Olympe* regorgent de scènes de songes et de rêves. Au total, vingt-six scènes de rêves sont disséminées dans la saga, réparties de manière inégale dans les cinq tomes. Nous allons ici diviser les songes en deux catégories : les songes montrant le présent, dans lesquels les demi-dieux peuvent avoir un rôle actif ou passif et les songes montrant le passé, où les héros ont plutôt un rôle passif de spectateurs. Il nous faut également préciser que la plupart des rêves sont en réalité des cauchemars, car ils présentent fréquemment des monstres ou événements tragiques. Le narrateur précise toujours de manière explicite que les demi-dieux sont endormis en utilisant des phrases du type : « il/elle rêvait », « ses paupières se fermèrent », « dormir signifiait faire face aux cauchemars », etc. La fin de certains rêves est parfois marquée par des sentences comme « il/elle se réveilla en sursaut », ou par un demi-dieu réveillant le rêveur.

La première catégorie se compose des songes montrant le présent, au nombre de quinze. Ceux-ci ont la fonction particulière de montrer des événements se passant au même moment dans des endroits différents, et les demi-dieux peuvent interagir avec les personnages qui se sont invités dans leurs rêves, comme s'ils étaient présents à l'endroit figuré. La plupart du temps, ces songes informent les héros de l'endroit où ils doivent se rendre, de l'ennemi qui les attend, de la progression de l'ennemi sur leur territoire, etc. Comme pour l'*Énéide*, ces songes permettent à l'action d'être relancée et informent les héros sur leur destinée. Dans le premier tome, deux demi-dieux sont sujets à des « songes présents » : Piper et Jason qui rêvent tous deux d'un personnage particulier, Encelade pour Piper et Junon pour Jason. Ces rêves ont une implication personnelle pour les deux héros : Piper rêve d'Encelade qui tient prisonnier son père, tandis que Jason rêve de Junon, sa protectrice et celle qui lui a enlevé la mémoire. Le premier cauchemar de Piper arrive après qu'elle ait rêvé de la dernière journée passée avec son père : elle se trouve au sommet d'une montagne et un géant l'avertit qu'elle doit venir le retrouver, faute de quoi il la tuera. Le deuxième songe figure une scène semblable : Piper rêve d'un souvenir avec son père et son grand-père, puis ce songe se transforme en cauchemar. Elle se retrouve à nouveau au sommet de la montagne et le géant

Encelade lui dévoile l'endroit où il se trouve afin qu'elle vienne le retrouver.²²⁹ Jason expérimente des rêves semblables. Le premier songe lui montre l'emplacement où Junon est retenue par Porphyryon mais il n'interagit pas avec la déesse, tandis que le deuxième songe le représente en train d'échanger avec Junon.²³⁰ Cet échange permet au demi-dieu de comprendre la manière dont Junon a été emprisonnée, et celle-ci lui révèle une partie de ses souvenirs et de sa destinée.

Le second tome contient les « songes présents » de Percy, trois au total. Ceux-ci sont systématiquement divisés en deux parties : une première où le héros rêve des amis qui sont à sa recherche, suivie d'une deuxième figurant Gaïa, Alcyonée puis Polybotès.²³¹ Ces trois rêves ont deux fonctions principales : rappeler aux héros des souvenirs de son passé afin qu'il retrouve progressivement la mémoire pour réaliser la quête de Junon et lui révéler l'envergure des ennemis qui l'attendent. Cette seconde fonction permet de relancer l'action et de diriger Percy sur les démarches qu'il doit réaliser. Dans le troisième tome, les rêves indiquent majoritairement l'emplacement des géants et sont à nouveau vécus par Percy. Le songe de Percy subit le même sort que le rêve de Piper dans le premier tome : alors qu'il cauchemardait sur son expédition pour tuer Alcyonée, Percy se met à rêver des géants qui tiennent un de ses amis captifs.²³² Le deuxième songe le renseigne un peu plus sur l'emplacement des deux géants, mais également sur l'ennemie qui attend Annabeth durant sa quête.²³³ Les deux derniers tomes rapportent presque exclusivement des songes représentant les camps romains et grecs. Au tome IV, Jason assiste à une rencontre entre Grecs et Romains, durant laquelle Rachel, l'oracle de Delphes, avertit les Romains que Reyna doit apporter l'Athéna Parthénos au camp grec.²³⁴ Cette scène est d'une grande importance, car elle avertit Jason de l'arrivée de la préteure pour récupérer la statue, or cette sculpture est essentielle pour la réalisation de la prophétie et la victoire contre Gaïa. Le songe prouve ainsi que la prophétie est mise en marche et a presque atteint son terme. Concernant le dernier tome, les deux demi-dieux à rêver des camps grecs et romains sont Reyna et Nico. Le songe de Reyna se divise en deux parties. Dans un premier temps factice, Gaïa fait voir à Reyna ce qu'il pourrait advenir du

²²⁹ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Héros Perdu*, t. 1, p.113-120 et p.240-245.

²³⁰ *Ibid.*, p. 164-167.

²³¹ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Fils de Neptune*, t. 2, p.164-166 ; p.277-279 ; p. 406-410.

²³² RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Marque d'Athéna*, t.3, p.157-161.

²³³ *Ibid.*, p. 355-359.

²³⁴ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Maison d'Hadès*, t. 4, p.247-257.

camp romain si celle-ci se réveille ; dans un second temps réel, la préteure observe Octave, recrutant des mercenaires et accueillant des monstres pour l'aider à attaquer le camp grec.²³⁵ Cette scène est déterminante car elle acte la rébellion de l'augure Octave et son passage à l'ennemi. Le songe de Nico reflète l'autre côté du tableau et révèle les stratagèmes du camp grec qui se prépare à essuyer une attaque imminente des Romains.²³⁶ Ainsi, ces deux visions permettent au lecteur de comprendre l'articulation des forces qui seront présentes lors du combat final entre Gaïa et les demi-dieux. La dernière vision de la saga est vécue par Piper. Celle-ci entrevoit l'Acropole, gorgée par les géants et leurs armées : *il y avait bien plus que douze géants, massés à l'intérieur du Parthénon. Elle en compta au moins une vingtaine et, si ce n'était pas assez effrayant comme ça, une horde de monstres plus petits se dressaient à leurs pieds : des cyclopes, des ogres, des Ogres de Terre à six bras et des drakainas aux jambes de serpent.*²³⁷ Cette scène est probablement la plus importante de toutes, car elle annonce la première des deux batailles finales et informe les demi-dieux sur l'ultime aventure qui les attend.

La seconde catégorie est composée des songes rapportant le passé. Ces derniers sont au nombre de sept. La plupart d'entre eux sont concentrés dans les tomes deux et trois et impliquent toujours Hazel, parfois accompagnée d'un autre demi-dieu. Ce lien entre les songes passés et Hazel est inhérent à la vie de la jeune fille : les visions de l'héroïne révèlent en effet que celle-ci est décédée aux environs de la Seconde Guerre mondiale et a été ramenée des Enfers par son frère Nico. Ces songes font également découvrir qu'elle est responsable d'avoir tenté d'éveiller Alcyonée il y a plusieurs dizaines d'années par une manipulation de Gaïa. Le premier rêve raconte le jour où Hazel est partie de chez elle pour l'Alaska alors que son père, Pluton, avait défendu sa mère de céder aux tentations de Gaïa.²³⁸ Le songe suivant raconte la nuit où le géant faillit presque se réveiller et où Hazel décida de se sacrifier pour empêcher Alcyonée de renaître : en utilisant ses pouvoirs, elle fit s'écrouler la grotte et s'enfoncer dans la terre la cage dans laquelle est enfermé Alcyonée, entraînant avec lui sa mère et elle.²³⁹ L'avant-dernier songe d'Hazel est particulier, car elle emmène Frank avec lui

²³⁵ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Sang de l'Olympe*, t. 5, p.65-73.

²³⁶ *Ibid.*, p.131-138.

²³⁷ *Ibid.*, p.180.

²³⁸ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Fils de Neptune*, t.2, p.81-91.

²³⁹ *Ibid.*, p.211-226.

afin qu'il comprenne mieux son histoire Ce rêve les transporte dans les Enfers, vers le jour de son arrivée et de son jugement. Hazel est condamnée aux Champs d'Asphodèle, ainsi que sa mère. Le spectacle de cette punition est suivie d'une discussion avec Frank qui essaie d'apaiser sa culpabilité, jusqu'à ce que Nico ramène Hazel des Enfers.²⁴⁰ Dans son ultime songe, Hazel entraîne Léo avec elle dans son rêve : celle-ci lui fait découvrir Sammy, son amour de jeunesse, qui ressemble étrangement à Léo. Le rêve change ensuite brutalement et montre cette fois des éléments de la vie de Léo : on y voit Sammy vieilli et tenant dans ses bras un nourrisson, son petit-fils Léo, plus exactement.²⁴¹ L'épilogue de cette scène n'apporte pas vraiment de complément d'information à l'action, en quoi ce rêve se distingue des autres de la saga.

Les songes des *Héros de l'Olympe* ont généralement une importance capitale pour la poursuite de l'action principale. Les songes « présents » permettent aux demi-dieux de découvrir la prochaine étape de leur voyage, l'endroit final où les attendent les ennemis, l'avancement de leurs compagnons, etc. Les songes passés, pour leur part, permettent d'éclairer l'action présente par des rétrospections, apportant des compléments d'information ou éclaircissant des zones d'ombres sur les causes des phénomènes. Dans les deux œuvres, l'utilisation d'un système de rêves par l'auteur permet de lier deux éléments qui ne pourraient l'être autrement et qui laisse à l'auteur la possibilité de développer son système d'alternance de narrateurs sans devoir l'interrompre. Ainsi, Rick Riordan parvient à lier deux zones géographiques totalement opposées, les États-Unis et l'Europe, mais aussi deux époques différentes, à savoir les années 2010 et le milieu du XX^{ème} siècle. Comme dans l'*Énéide*, ces visions sont primordiales et l'auteur aurait difficilement pu faire l'économie de ce moyen de communication.

ii. Oracles et prophéties

À l'instar des songes, les oracles et prophéties sont capitaux pour les deux œuvres que nous analysons. Elles sont un élément clé du genre épique et permettent de montrer l'ingérence des dieux dans les affaires humaines. Le *Structures of Epic Poetry* définit les prophéties comme suit : *la proclamation formelle qu'un certain évènement va se passer ou que quelque action humaine doit être faite en accord avec la volonté des Parques.*²⁴² Ces

²⁴⁰ *Ibid.*, p.314-323.

²⁴¹ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Marque d'Athéna*, t.3, p. 266-277.

²⁴² REITZ CHRISTIANE et FINKMANN SIMONE, *Structures of Epic Poetry*, vol. II.2, p.615.

prophéties opèrent une suspension du temps pour prédire ce qui va se passer dans un futur plus ou moins proche. Elles peuvent également compliquer la relation au temps en liant le futur au passé ou en prédisant le destin de personnages de moindre importance. À la manière des songes, ils sont un puissant outil de communication et de médiation entre deux entités qui ne pourraient être réunies autrement : passé, présent et futur ; dieux et hommes, poète, personnages et lecteurs, etc.²⁴³ Ces oracles sont également paradoxaux : si un personnage tente de contrer le futur annoncé en initiant une action contraire, celle-ci apportera précisément le résultat que le personnage a essayé d'éviter. Ces prédictions se caractérisent également par le fait qu'elles incluent la plupart du temps des informations inconfortables ou décourageantes.

Commençons par évoquer la relation entre l'*Énéide* et la prophétie. De nombreux chercheurs s'accordent à dire que la relation qui lie la prophétie à l'œuvre de Virgile est la plus complexe de toute l'épopée latine.²⁴⁴ L'œuvre décrit en effet de nombreuses techniques divinatoires et place des oracles à des endroits stratégiques de l'intrigue. Nous aborderons donc les prophéties dans l'ordre séquentiel proposé par le récit. Le premier chant est celui de la révélation des destins par Jupiter à Vénus, se plaignant de Junon qui tente de retarder la réalisation de la quête d'Énée par la formation d'une tempête. Celui-ci rassure immédiatement la déesse en annonçant d'emblée la réussite promise à son fils : *les destinées des tiens te sont acquises, immuables*.²⁴⁵ Durant quarante-cinq vers, Jupiter énumère les principaux événements annoncés : la fondation de Lavinium, la guerre portée par Énée en Italie, fondation d'Albe la Longue par Iule-Ascagne qui perdurera pendant trois-cents ans, la naissance de Romulus et Rémus et la construction de la ville de Rome par Romulus. Il poursuit plus loin encore en évoquant l'arrivée d'Auguste et l'instauration de la paix sous son règne.²⁴⁶ Cette révélation anticipe déjà celles d'Anchise au chant VI, qui seront cependant plus complètes. La prophétie de Jupiter annonce également un élément décourageant et particulièrement inconfortable qui attendra Énée pendant l'accomplissement des destins : les guerres d'Italie. Ainsi dès les premiers vers de l'œuvre, la réalisation d'Énée est actée et le

²⁴³ *Ibid.*, p.616.

²⁴⁴ *Ibid.*, p.619.

²⁴⁵ VIRGILE, *Én.*, I, 257-258 : *manent immota tuorum fata tibi*.

²⁴⁶ VIRGILE, *Én.*, I, 254-294.

lecteur sait que la prophétie se réalisera, peu importe les difficultés auxquelles le héros sera confronté.

Le chant II contient le plus grand nombre de prophéties, ce qui n'est pas surprenant étant donné que les destins d'Énée commencent au moment où il doit quitter Troie. Celles-ci sont présentes pour approuver le choix d'Énée de quitter sa patrie et le dédouaner de cette décision. Les personnes qui annoncent les prophéties à Énée sont des gens proches de lui : Hector, comme nous l'avons déjà vu précédemment, mais aussi Panthus, prêtre de Phébus, qui professe la fin de Troie. Il s'exprime en ces termes : *il est venu le dernier jour et l'inéluctable terme de la Dardanie. Troyens nous avons passé, Ilion a passé et la gloire si grande des Troyens ; l'insensible Jupiter a tout transporté en Argos.*²⁴⁷ Sa femme Créuse, happée par les flammes et lui apparaissant sous la forme d'un fantôme, lui annonce les épreuves qui l'attendent : *tu as devant toi de longs exils, la vaste plaine de la mer à labourer, tu viendras enfin à la terre d'Hespérie où le Thybris lydien coule d'un flot paisible entre les gras labours des hommes.*²⁴⁸ Comme Jupiter, elle annonce un avenir fait de douleurs et de souffrances, mais elle lui donne sa bénédiction pour partir et trouver une nouvelle femme.

Le chant suivant rapporte également un nombre conséquent de prophéties, bien que celles-ci soient fragmentées. Ce morcellement des prophéties rend compliquée l'atteinte de la destination finale, mais celles-ci se précisent au fur et à mesure. Chacun des arrêts des Énéades est marqué par des prodiges et prophéties. Le premier arrêt révèle la présence de Polydore, que les Thraces ont tué, et qui les intime de fuir rapidement : *oh ! fuis ces terres cruelles, fuis cette rive avare.*²⁴⁹ Le second arrêt les amène à Délos, où l'oracle prononce des paroles déjà plus propices à l'interprétation : *durs descendants de Dardanus, la terre première qui vous porta, aux origines de vos pères, la même, en son sein fécond, accueillera votre retour. Cherchez la mère antique.*²⁵⁰ Cependant, cette prophétie est mal interprétée par Anchise, qui dirige les Troyens vers la Crète, où apparaissent les Pénates : *il est un lieu – les Grecs le nomment Hespérie – terre antique, puissante par ses armes et par la fécondité de sa glèbe ; les Oenotres l'ont habité ; on dit que par la suite cette nation a pris un de ses chefs et*

²⁴⁷ VIRGILE, *Én.*, II, 324-327 : *venit summa dies et ineluctabile tempus / Dardaniae. Fuimus Troes, fuit Ilium et ingens / gloria Teucrorum ; ferus omnia Iuppiter Argos / transtulit.*

²⁴⁸ VIRGILE, *Én.*, II, 780-782 : *longa tibi exsilia et vastum maris aequor arandum / et terram Hesperiam venies, ubi Lydius arva / inter opima virum leni fluit agmine Thybris.*

²⁴⁹ VIRGILE, *Én.*, III, 44 : *heu fuge crudelis terras, fuge litus avarum.*

²⁵⁰ VIRGILE, *Én.*, III, 94-96 : *Dardanidae duri, quae vos a stirpe parentum / prima tulit tellus, eadem vos ubere laeto / accipiet reduces. Antiquam exquirite matrem.*

porte maintenant le nom d'Italie. Là sont nos propres demeures, de là est issu Dardanus et le grand Iasius, ancêtre de notre race.²⁵¹ Cette prophétie est la plus précise qu'Énée ait reçue jusqu'à ce moment : le chef troyen connaît désormais sa destination finale qu'il tente d'atteindre avant d'être arrêté par une tempête. Aux Strophades, le peuple troyen se fait attaquer par les Harpies qui les préviennent qu'arrivés en Italie, ils seront réduits à manger leurs tables : *vous irez en Italie on vous permettra d'entrer dans les ports [...] une famine affreuse, vos meurtrières injustices à notre égard vous réduiront à manger vos tables, à les broyer de vos dents.*²⁵² La prédiction des Harpies, bien qu'elle soit décourageante par l'annonce d'une dure famine, annonce aux Troyens qu'ils arriveront sains et saufs en Italie et qu'ils pourront accoster sur ses rivages. Une dernière prophétie est prononcée avant l'arrivée de la tempête, celle d'Hélénus à Buthrote : il lui révèle que l'Italie qu'Énée croit si proche est encore bien loin, que de nombreuses haltes l'attendent. La prophétie prononcée par Hélénus est encore plus précise que celle qu'Énée reçut plus tôt de la part des Pénates : le prophète désigne tous les obstacles qui attendent le Troyen pendant près de cent vers.²⁵³ Toutefois, malgré ces précisions rigoureuses donnant l'impression que l'entièreté des destins d'Énée est connue, Hélénus précise qu'il ne peut révéler l'intégralité de la prophétie à cause des Parques et de Junon.²⁵⁴

Le chant IV de l'*Énéide* ne contient aucune prophétie à proprement parler. Les seuls événements qui s'en rapprochent le plus sont la consultation des destins par Didon : ceux-ci se révèlent contraires à ce qu'elle souhaite et présagent sa mort. Le chant suivant propose le premier exemple de « fausse prophétie » : Iris, sous les traits de Béroé, incite les Troyennes à incendier la flotte des Énéades et, pour ce faire, invoque une fausse prophétie de la prophétesse Cassandre qui lui serait apparue dans son sommeil.²⁵⁵ Cette intervention a pour but de freiner Énée dans l'accomplissement de ses destins : les interventions trompeuses de Junon se manifestent à plusieurs endroits dans l'*Énéide* et celle-ci en est un exemple frappant.

²⁵¹ VIRGILE, *Én.*, III, 163-168 : *Est locus, Hesperiam Grai cognomine dicunt / terra antiqua, potens armis atque ubere glabrae / Oenotri coluere viri ; nunc fama minores / Italiam dixisse ducis de nomine gentem : / hae nobis propriae sedes, hinc Dardanus ortus / Iasiusque pater, genus a quo principe nostrum.*

²⁵² VIRGILE, *Én.*, III, 254-257 : *ibitis Italiam portusque intrare licebit [...] quam vos dira fames nostraeque iniuria caedis / ambasas subigat malis absumere mensas.*

²⁵³ VIRGILE, *Én.*, III, 381-462.

²⁵⁴ VIRGILE, *Én.*, III, 379-380.

²⁵⁵ VIRGILE, *Én.*, V, 636-640.

L'entièreté de la fin du chant VI peut être considérée comme une prophétie : durant près de cent-trente vers, Anchise présente toutes les figures politiques et militaires qui feront la gloire future de Rome.²⁵⁶ Ces révélations sont importantes non pour l'action, mais pour les intentions poursuivies par Virgile en écrivant cette épopée : diffuser dans l'empire les valeurs promulguées par l'empereur Auguste et glorifier l'empereur en rappelant ses origines illustres. À la différence des autres prophéties cependant, Énée ne s'en souvient pas une fois de retour à la surface de la Terre. Cette particularité peut possiblement s'expliquer par l'hypothèse évoquée plus haut, que la catabase du chant VI soit un songe provoqué chez Énée par une divinité quelconque. Le chant VII propose un exemple de rêve par incubation, où Faunus révèle à son fils Latinus qu'il ne doit pas unir sa fille à un Latin, mais à un étranger.²⁵⁷ Cet oracle est le second exemple de prophétie qui n'est pas adressée directement à Énée, mais qui influencera son action. Ce chant voit aussi la réalisation de la prophétie des Harpies, où les Troyens se retrouvent obligés de manger leurs tables²⁵⁸ : cet accomplissement manifeste l'arrivée des Énéades à l'endroit qui leur avait été prédit.

Dans le chant VIII, une réalisation de prophétie similaire est donnée à voir. Il s'agit de la prophétie partagée par Hélénius à Énée, qui indiquait qu'il serait arrivé à bon port lorsqu'il verrait sur les rives une truie blanche avec trente petits.²⁵⁹ Un second oracle est présenté au centre du chant, où Évandre fait connaître à Énée les raisons de son établissement au cœur de terres hostiles : sa mère, la nymphe Carmentis, inspirée par Apollon, lui dévoila une prophétie qui lui présagea la gloire qui attendait les Troyens et sa ville s'ils s'unissaient dans la guerre contre les Latins.²⁶⁰ Les trois derniers chants de l'*Énéide* proposent respectivement chacun une prophétie. Dans le chant IX, Apollon s'adresse à Ascanie et le désigne comme son descendant et lui prédit une lignée illustre et de race divine : *Honneur à cette neuve vertu, enfant, c'est ainsi qu'on va jusqu'aux astres, fils de dieux, et qui seras père de dieux. À juste droit, toutes les guerres, sous la race d'Assaracus, au cours des temps trouveront terme, par ordre du destin ; Troie ne te contient plus.*²⁶¹ Cette prophétie est la troisième ne concernant pas directement Énée, comme la prophétie reçue par Latinus et celle présentée par Iris aux

²⁵⁶ VIRGILE, *Én.*, VI, 756- 886.

²⁵⁷ BOUQUET JEAN, *op. cit.*, p.44.

²⁵⁸ VIRGILE, *Én.*, VII, 107-143.

²⁵⁹ VIRGILE, *Én.*, VIII, 81-83.

²⁶⁰ VIRGILE, *Én.*, VIII, 333-336 :

²⁶¹ VIRGILE, *Én.*, IX, 641-644 : *Macte nova virtute, puer, sic itur ad astra / dis genite et geniture deos. Iure omnia bella / gente sub Assaraci fato ventura resident / nec te Troia capit.*

femmes troyennes. L'avant-dernière prophétie de l'œuvre est celle rapportée par Cymodocée, l'une des nymphes des bateaux troyens qui a été libérée par Jupiter. Celle-ci raconte à Énée les événements qui se sont déroulés pendant son absence et l'incite à se hâter à prendre les armes.²⁶² Cette prophétie sera la dernière adressée directement à Énée et aura un impact sur le dénouement de l'action. L'ultime prophétie est révélée par Jupiter à Junon à la fin du chant XII. Celui-ci concilie à Junon ses désirs : les peuples d'Ausonie garderont la langue, les mœurs et le nom de « Latins » et ce peuple, le plus grand de tous, rendra des honneurs immenses à la déesse.²⁶³ L'oracle prononcé par Jupiter à Junon fait écho à celui qu'il avait proféré à Vénus au début du chant I : cette prophétie finale énoncée à la déesse Junon permet d'encadrer le récit par ces révélations et montre le rôle déterminant qu'elles ont eu pour l'action au cours de l'œuvre.

À l'instar des songes, les prophéties sont un moyen de communication privilégié des divinités et fantômes. Elles permettent aux différents personnages de révéler leurs destins aux protagonistes, le plus souvent Énée. Toutefois, ces oracles sont fréquemment incomplets ou annoncent des aventures accablantes : cela entraîne des mécompréhensions dans la volonté des destins et augmente inutilement le nombre de péripéties avant la réalisation totale de la prophétie.

Les cinq tomes de la saga des *Héros de l'Olympe* sont dirigés par différentes prophéties : les trois premiers tomes possèdent chacun leur propre prophétie, tandis que les deux derniers sont conduits par la prophétie principale. Commençons par la prophétie principale, que les héros appellent « La Prophétie des Sept », ou encore « La Deuxième Grande Prophétie ». La Grande Prophétie a été énoncée à la fin de la saga précédente, *Percy Jackson*, par l'oracle Rachel Dare. Celle-ci est cependant rappelée au début des deux premiers tomes, permettant à l'action d'être lancée dans le camp grec comme romain. Dans le premier tome, Rachel Dare, l'oracle de la colonie grecque rappelle la prophétie : *Sept sang-mêlé obéiront à leur sort, Sous les flammes ou la tempête le monde doit tomber. Serment sera tenu en un souffle dernier, Des ennemis viendront en armes devant les Portes de la Mort.*²⁶⁴ Un élément troublant lorsque Rachel répète la prophétie est l'intervention de Jason, tout juste arrivé à la colonie, qui connaît la prophétie et en cite même les derniers vers en latin : *Ut cum*

²⁶² VIRGILE, *Én.*, X, 225-245.

²⁶³ VIRGILE, *Én.*, XII, 830-840.

²⁶⁴ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Héros Perdu*, t. 1, p.129

*spiritu postrema sacramentum dejuremus, et hostes ornamenta addent ad ianuam necem.*²⁶⁵

Cette singularité est expliquée dans le second tome, au moment où Octave, l'augure de la colonie romaine, présente la prophétie à Percy. Dans le camp romain, cet oracle est tiré des Livres sibyllins et Hazel en explique l'origine : *ce sont des livres de prophétie. C'est une véritable obsession, chez Octave. Les Romains les consultaient en cas de catastrophe. La plupart des gens pensent qu'ils ont brûlé à la chute de Rome [...] Il ne nous en reste que quelques petits fragments.*²⁶⁶ À la différence des Grecs qui n'ont appris l'existence de cette prophétie qu'à l'été passé, les Romains la connaissent depuis des milliers d'années : *Nous l'appelons la Prophétie des Sept, mais elle date de plusieurs milliers d'années et nous ignorons ce qu'elle signifie.*²⁶⁷

Cette prophétie se réalise progressivement dans la saga, dans chacun des trois derniers tomes. Le premier accomplissement se déroule au début du tome III, lorsque les camps grecs et romains se rencontrent pour la première fois. Quatre héros grecs ont fait le voyage jusqu'au Camp Jupiter, et trois héros romains viennent justement de s'illustrer dans une quête : ce seront les *Sept sang-mêlé* de la Grande Prophétie.²⁶⁸ Le deuxième passage où se réalise la prophétie se situe au milieu du tome IV, où Annabeth comprend le dernier vers de la prophétie alors qu'elle se trouve dans les Enfers, entourée de Percy et Bob qui font une halte chez le géant Damasène. Elle déduit que les *ennemis* qui doivent se présenter devant les Portes de la Mort ne sont pas les Grecs et les Romains, mais bien les ennemis de Gaïa présents dans le Tartare, Annabeth, Percy, Bob, et Damasène. Cette supposition d'Annabeth se révèle vraie, puisqu'à la fin de ce tome, Damasène vient à la rescousse des demi-dieux et de Bob pour trancher les chaînes qui retiennent les Portes de la Mort, empêchant ainsi les monstres tués de revenir sur terre. Le reste de la Prophétie des Sept se résout à la fin du dernier tome : les *flammes* et la *tempête* désignent respectivement les pouvoirs de Léo et Jason, qui parviendront à tuer Gaïa, la *terre*, par leur collaboration. Jason emporte Gaïa dans les airs grâce à ses pouvoirs et Léo la fait exploser en plein vol, ce qui disperse ses cendres sur la surface de la Terre, l'empêchant de se reformer à jamais. Le *serment* évoqué par la prophétie désigne celui que Léo fit à Calypso dans *La Maison d'Hadès* : celui-ci avait promis

²⁶⁵ *Ibid.*, p.130.

²⁶⁶ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Fils de Neptune*, t. 2, p. 67.

²⁶⁷ *Ibid.*, p. 68.

²⁶⁸ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Marque d'Athéna*, t. 3, p.32.

à la déesse de revenir la chercher et de l'emmener loin d'Ogygie. Ainsi, l'entièreté de la prophétie est réalisée à la fin du dernier tome.

Cette prophétie principale est couplée à trois autres prophéties, propres aux trois premiers tomes de la saga. Le premier oracle est prononcé au début du tome I, juste après que la Grande Prophétie ait été révélée à Jason. À nouveau, l'oracle est révélé par Rachel Dare et annonce ceci : *Enfant de la foudre, méfie toi de la terre, De la vengeance des géants les sept seront les pères, La forge et la colombe briseront la cage, Et sèmeront la mort en libérant d'Héra la rage.*²⁶⁹ Le premier vers fait référence à Jason, fils de Jupiter : celui-ci doit se méfier de la terre, Gaïa, qui cherche à se réveiller pour détruire les demi-dieux et le monde mortel. Le second vers réfère à la Grande Prophétie : les sept héros qui s'illustreront dans les deux quêtes à venir seront ceux qui libéreront la terre de leur menace. Quant aux deux derniers vers, ils font référence au dénouement de l'action du premier tome : la colombe désigne Piper, fille d'Aphrodite, tandis que la forge désigne Léo, fils de Vulcain. Les deux héros sont ceux qui brisent la cage dans laquelle Héra est détenue par Porphyryon : Piper utilise son don d'enjôlement pour endormir la cage, tandis que Léo utilise une scie circulaire, *utilise toute ta force pour convaincre Gaïa de dormir. Engourdis-la, berce-la. Essaie de la ralentir et de desserrer les vrilles [...] Léo sortit une scie circulaire de sa ceinture à outils.*²⁷⁰ Le dernier vers doit être attribué à l'action de Junon : celle-ci, une fois libérée de la cage, prend sa forme véritable, ayant pour effet de pulvériser tous les monstres présents aux alentours.

La deuxième prophétie se déroule dans le second tome, mais n'est découverte que tardivement dans le récit. Alors que les trois demi-dieux sont bientôt arrivés au terme de leur voyage en Alaska, Ella, la Harpie qu'ils ont sauvée des griffes de Phinée, se met à débiter une prophétie : *Dans le Grand Nord, au-delà des dieux, repose la couronne de la légion. Tombant des glaces, le fils de Neptune coulera.*²⁷¹ Cette prophétie est cependant incomplète, car elle a été brûlée. Atteinte d'hyperthymésie, Ella a la capacité de se remémorer tout ce qu'elle a lu ne serait-ce qu'une fois : les trois héros réalisent alors qu'elle a pu lire les Livres sibyllins aujourd'hui perdus, et que sa connaissance est d'un intérêt inestimable pour tous les demi-dieux. Le *Grand Nord* fait référence à l'Alaska, considéré comme un pays « au-delà des dieux », car trop éloigné de leur sphère d'influence. La *couronne de la légion* renvoie à l'aigle

²⁶⁹ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Héros Perdu*, t. 1, p.135.

²⁷⁰ *Ibid.*, p. 514.

²⁷¹ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Fils de Neptune*, t. 2, p. 388.

de la légion romaine, perdu par la Cinquième Cohorte il y a plusieurs dizaines d'années, lors d'une tentative avortée de réalisation de la prophétie. Le fils de Neptune coulant en tombant des glaces prédit la fin de la bataille contre Alcyonée. En effet, le héros se sacrifie en détachant le morceau de glacier qui supportait le camp romain et l'armée de spectres.²⁷² Toutefois, grâce à son pouvoir sur l'eau, il est en mesure de remonter à la surface, emportant avec lui toutes les armes et l'aigle perdus autrefois.

La troisième prophétie solitaire est à nouveau dévoilée par la harpie Ella, au début du tome III : *La Marque d'Athéna brûle à travers Rome. Des jumeaux mouchent le souffle de l'ange qui détient la clé de la mort sans fin. Le fléau des géants est pâle et d'or, conquis par la douleur d'une prison de tissage.*²⁷³ La *marque d'Athéna*, qui est par ailleurs le titre du tome, désigne une quête que doit accomplir Annabeth à la recherche de l'Athéna Parthénos, statue en chryséléphantine qui se trouvait au Parthénon. La sculpture est désignée dans la prophétie par la sentence *le fléau des géants est pâle et d'or* : cette statue a en effet le pouvoir de détruire les géants, car son don d'un romain au camp grec permettra d'unir les deux colonies afin qu'elles s'opposent ensemble aux géants. L'Athéna Parthénos, portée disparue depuis plusieurs siècles, était en fait gardée par Arachné et emprisonnée dans un cocon de tissage. Quant aux *jumeaux*, il s'agit des géants Otos et Éphialtès, qui gardent prisonnier Nico, le frère d'Hazel. Celui-ci est revenu du Tartare où il a découvert l'entrée des Portes de la Mort : de retour sur terre pour prévenir les sept demi-dieux de la marche à suivre, il se fit capturer par l'ennemi. Cette prophétie se déroule donc en plusieurs temps et reflète la division que le groupe a dû subir.

Ces trois prophéties sont finalement inhérentes à la Prophétie des Sept : sans la réalisation des trois prophéties plus réduites, jamais la Grande Prophétie n'aurait pu être réalisée. Remarquons également la manière dont ces prophéties sont actualisées : la prophétie du premier tome est révélée par un oracle grec, tandis que celles des deux tomes suivants sont prononcées par la harpie se basant sur les Livres sibyllins. Ces deux techniques divinatoires sont propres à chacun des camps : l'oracle de Delphes, célèbre dans la Grèce antique, et les Livres sibyllins, consultés par la royauté romaine à l'époque impériale. Concernant la Grande Prophétie, elle est révélée à la fois par l'oracle et par les Livres sibyllins, montrant l'implication nécessaire des deux camps dans cette prophétie commune. Tous ces oracles sont un réel moteur pour l'action et comme pour l'*Énéide*, légitiment les actions des héros.

²⁷² *Ibid.*, p. 474.

²⁷³ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Marque d'Athéna*, t. 3, p. 33.

iii. Les prodiges

Nous arrivons maintenant au dernier point de ce chapitre. À la manière des songes et prophéties, les prodiges sont un moyen de communication privilégié des dieux. Nous considérons ici toute manifestation indirecte des dieux au travers d'apparition d'animaux, de phénomènes naturels, etc. pour montrer leur approbation (ou désapprobation) par rapport à une action des protagonistes. Daniel Arnould les définit de manière plus pessimiste comme *des phénomènes imprévus et terribles, transgressant les lois de la nature et suscités par la colère des dieux. Il s'agit d'un phénomène jugé anormal par le narrateur, et qui constitue un signe faste/néfaste*.²⁷⁴ De même que les deux phénomènes précédents, les prodiges ont des conséquences sur le déroulement de l'action épique et lui permettent de se poursuivre dans un moment de piétinement. Ces phénomènes sont soit observables à l'œil nu et laissés à l'appréciation de tous, soit requièrent l'intervention d'un devin, augure, prêtre ou autre.

Commençons par aborder les prodiges présentés par l'*Énéide*, de manière chronologique. Les deux serpents arrivant de l'île de Ténédos pour étrangler Laocoon sont le premier présage figuré dans l'œuvre. Laocoon, prêtre de Neptune, vient de mettre en garde les Troyens de ne pas accepter le cheval offert par les Grecs dans la ville de Troie : alors que le prêtre est en train de sacrifier dans le temple du dieu, deux serpents émergent des flots et étouffent les deux fils de l'homme, avant de s'en prendre à lui et de finir par se réfugier aux pieds de la statue de Pallas.²⁷⁵ Ce présage est – mal – interprété par les Troyens comme un châtiment pour avoir planté un javelot dans les flancs du cheval. Cependant, les avertissements de Laocoon se révèlent vrais, tout comme les prédictions de Cassandre, qui avertit les siens que l'ultime journée de Troie est arrivée.²⁷⁶ La seconde séquence rassemble deux prodiges qui adviennent successivement : les cheveux du petit Ascagne prennent feu, puis une étoile filante apparaît dans le ciel et montre la voie à la famille d'Énée. Les flammes dans les cheveux d'Ascagne sont immédiatement prises pour un prodige : *quand soudain paraît un merveilleux prodige*.²⁷⁷ L'utilisation des termes *mirabile* et *monstrum* met l'accent sur le caractère merveilleux du phénomène. Ce miracle est directement suivi d'un prodige envoyé par Jupiter lui-même : *le vieillard avait à peine achevé qu'en un fracas soudain un*

²⁷⁴ ARNOULD DANIEL, *Les figures du destin dans l'épopée antique gréco-latine*, Paris, L'Harmattan, 2016, p.111, (coll. Kubaba).

²⁷⁵ VIRGILE, *Én.*, II, 201-227.

²⁷⁶ VIRGILE, *Én.*, II, 246-249.

²⁷⁷ VIRGILE, *Én.*, II, 680 : *cum subitum dictuque oritur mirabile monstrum*.

tonnerre retentit à gauche et, tombée du ciel au travers des ombres, une étoile, trainant après elle une torche, courut dans une vive lumière.²⁷⁸ Le présage cosmique envoyé par Jupiter permet aux Troyens de trouver une voie de sortie et de quitter sereinement leur patrie sous les auspices des divinités. L'entreprise troyenne est confirmée par le roi des dieux lui-même, ce qui ne peut être que de bon augure pour leur aventure.

Plusieurs autres présages, en plus des songes et prophéties se présentent aux Troyens durant leur voyage, et ceux-ci déterminent leur installation ou leur départ de l'endroit auquel ils accostent. L'épidémie de peste qui se déclare en Crète les pousse à reprendre la mer²⁷⁹, un couple de colombes indique à Énée le chemin du rameau d'or à consacrer à Proserpine pour descendre aux Enfers²⁸⁰, etc. Les prodiges se font de plus en plus nombreux alors qu'Énée est arrivé en Italie : les deux premiers miracles se manifestent chez les Latins et présagent l'arrivée d'un chef étranger et de son peuple. Le premier figure une nuée d'abeilles qui se pose sur les branches d'un laurier placé au cœur du palais consacré à Phébus : celui-ci annonce l'arrivée d'un chef étranger et de sa troupe, qui domineront la citadelle latine. Le second suit directement celui-ci et affiche Lavinia, prenant feu et embrasant avec elle tout le palais : le devin révèle qu'un destin glorieux attend Lavinia, mais que le peuple devra auparavant essuyer des guerres.²⁸¹ À nouveau, le substantif *mirabile* est utilisé pour décrire ces deux miracles, attirant l'attention sur le caractère merveilleux et dangereux de l'entreprise qui commence. Viennent ensuite trois prodiges qui apparaissent personnellement à Énée. Le premier se présente alors que le chef troyen et ses compagnons viennent de réaliser la prophétie des Harpies : Jupiter en personne fait tonner trois fois le ciel et apparaît *une nuée ardente d'or et de rais de lumière*.²⁸² Le second a lieu alors que le dieu Tibérinus vient de révéler la présence du roi Évandré, qui sera un allié de guerre pour Énée : une truie blanche et ses trente petits sont couchés sur le rivage, comme prophétisé par Hélénius en Sicile.²⁸³ À nouveau, ce sont les termes *mirabile monstrum* qui sont utilisés pour qualifier le présage. Un troisième et dernier présage se manifeste à Énée : sa mère, Vénus, fait se fracasser le ciel,

²⁷⁸ VIRGILE, *Én.*, II, 692-694 : *Vix ea fatus erat senior, subitoque fragore / intonuit laevom, et de caelo lapsa per umbras / stella facem ducens multa cum luce cucurrit.*

²⁷⁹ VIRGILE, *Én.*, III, 135-140

²⁸⁰ VIRGILE, *Én.*, VI, 190-192.

²⁸¹ VIRGILE, *Én.*, VII, 59-80.

²⁸² VIRGILE, *Én.*, VII, 141-143.

²⁸³ VIRGILE, *Én.*, VIII, 81-83.

jaillir un éclair et s'entrechoquer les armes réservées à Énée, qu'elle fait descendre d'entre les nuées.²⁸⁴ Ce dernier miracle annonce également les guerres qui attendent le chef.

Tous ces présages observés sont pour la plupart favorables au Troyen, à l'exception des prodiges impliquant Laocoon, Cassandre et celui de la peste sicilienne. En dehors de ces trois miracles, tous les autres influent positivement sur les actions d'Énée. Mais il existe également un cas de « faux présage », tout comme Iris avait invoqué une « fausse prophétie » qui aurait été proférée par Cassandre. Si la fausse prophétie a été conçue par Iris sur ordre de Junon, il en sera de même pour le faux présage : Juturne, sous la conduite de Junon, simule un présage que les Latins pourraient croire en leur faveur. Celui-ci représente un aigle s'emparant d'un cygne, rapace sur lequel fond une nuée d'oiseaux forçant l'aigle à lâcher sa proie.²⁸⁵ Le prodige artificiel pousse les Rutules à reprendre la guerre. Il est intéressant de remarquer que dans les cas de fausse prophétie et faux présage, ceux-ci sont toujours le fait de Junon, considérée comme « l'anti-destin » et adversaire tenace du chef troyen. Tous ces présages qui pavent l'œuvre de Virgile ont pour fonction de guider le Troyen et son peuple à travers son périple et d'approuver ou non les décisions prises. Nous pouvons remarquer une prédilection pour les présages impliquant des animaux, et particulièrement des oiseaux. Les prodiges astraux sont le plus souvent le fait de Jupiter, le roi des dieux. Pareillement aux songes et prophéties, les présages sont un moteur important de l'action.

Les *Héros de l'Olympe* présente peu, voire aucun prodige au sens entendu par l'*Énéide*. À aucun moment les dieux de la saga ne se manifestent de manière indirecte par des phénomènes naturels ou par l'envoi d'animaux particulièrement reconnaissables. La plupart du temps, les dieux choisissent de se manifester en personne où dans les songes des héros.

La seule référence aux présages se produit au début du second tome, lorsqu'Hazel reçoit l'ordre de consulter l'augure Octave afin de découvrir si les dieux acceptent Percy dans le camp.²⁸⁶ La lecture des augures se produit dans le temple de *Jupiter Optimus Maximus*, dans une scène extrêmement détaillée et précise : se dessine une description de l'endroit où sont lus les augures et de l'ambiance qui règne en ce lieu. Octave énonce qu'autrefois, ils lisaient la volonté des dieux en sacrifiant de petits animaux comme des poulets ou des chèvres, mais qu'ils sont désormais passés à la lecture des présages dans les entrailles

²⁸⁴ VIRGILE, *Én.*, VIII : 520-541.

²⁸⁵ VIRGILE, *Én.*, XII, 244-256.

²⁸⁶ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Fils de Neptune*, t. 1, p.62-69.

d'animaux en peluche. Cette subversion de la part de l'auteur paraît déconcertante et présente un contraste saisissant avec ce que nous venons de voir dans l'*Énéide*, où les présages avaient un rôle moteur considérable dans l'action.

Une première raison à ce choix de ne pas faire figurer de présages dans la saga pourrait être que ceux-ci ne peuvent être interprétés par les demi-dieux au cours du périple. En effet, si dans l'*Énéide*, Anchise et Énée sont capables d'interpréter les présages qui se présentent à eux, ce n'est le cas d'aucun des sept héros. Chez les Romains, le seul habilité à déchiffrer les présages est l'augure Octave, qui ne fait pas partie du voyage vers les terres anciennes. En outre, ce dernier s'oppose de manière véhémement au projet réservé aux demi-dieux par Junon et tente de contrevenir aux volontés divines en s'alliant à l'ennemi pour combattre le camp grec. En choisissant de faire d'Octave un adversaire des sept héros, Rick Riordan compromet l'utilisation des prodiges comme moyen de communication au cours de la saga. Chez les Grecs, la seule personne apte à l'art divinatoire est l'oracle Rachel Dare : son statut de simple mortelle l'empêche également de prendre part au voyage. L'auteur choisit ainsi sept demi-dieux qui ne sont pas capables d'interpréter les signes envoyés par les dieux : il paraîtrait donc superflu de proposer des présages dispersés dans l'œuvre sans intention de les faire interpréter.

La seconde raison à l'absence de prodiges dans les cinq tomes pourrait s'expliquer par l'âge du public pour lequel écrit l'auteur. Les *Héros de l'Olympe*, tout comme la saga précédente, sont des récits destinés majoritairement à des jeunes adolescents que le but est de divertir. Or, l'interprétation des prodiges demande certaines connaissances au regard de la complexité du sujet : différents types de prodiges, diverses manières de les interpréter, connaissance de passages parallèles dans d'autres œuvres permettant une meilleure interprétation, etc. Les enfants ne comprenant pas toutes les notions et spécificités de l'acte, il paraît superflu d'inclure des scènes qui ne seraient appréciées à leur juste valeur que par une poignée d'initiés. Cela pourrait également être mis en lien avec la période dans laquelle les œuvres sont écrites. À l'époque de Virgile, l'art divinatoire est couramment pratiqué et la plupart des gens en connaissent au moins quelques rudiments : l'époque dans laquelle écrit Rick Riordan est complètement étrangère à ces pratiques qui ne peuvent être connues que par des études spécifiques. L'utilisation de ce topos fait donc moins sens dans la saga moderne de l'auteur américain.

Une dernière raison pourrait être la meilleure représentation mentale offerte par la description substantielle des divinités. En effet une présentation concrète des dieux et déesses

permettrait mieux aux enfants de s'imaginer la scène et de comprendre l'implication des divinités dans l'action que par l'observation de présages. Ces derniers requérant une interprétation de la part du lecteur ou d'un protagoniste, la scène deviendrait plus complexe à appréhender. En dehors de ces quatre conjectures, l'absence de présages ne semble trouver d'autre explication.

F. Les destins

Les destins sont probablement l'un des *topoi* les plus complexes de l'épopée à appréhender. Nous pourrions définir les destins de la manière la plus simple en disant qu'il s'agit de puissances qui fixent le cours des événements : néanmoins toutes les divinités ne sont pas capables de déterminer les destins des mortels ou immortels. Toutes les divinités du destin entretiennent des rapports particuliers propres à chaque épopée. Nous allons nous atteler ici à déterminer pour chaque œuvre quelles sont les divinités du destin et quel rapport elles entretiennent entre elles.

i. Les relations Zeus-Moires et Jupiter-Parques

Les Parques romaines correspondent aux Moires grecques, et sont au nombre de trois : Nona, Decima et Morta, transposition des grecques Clotho, Lachésis et Atropos. Cependant, l'assimilation doit s'arrêter là : les Parques doivent en effet leurs origines à d'anciennes divinités romaines, les Carmentis, les Parca et les Fata.²⁸⁷ Toutes ces divinités interviennent dès la naissance de l'individu pour déterminer leur vie et figurent de manière immuable dans les épopées grecques ou romaines. Tyché et son équivalent romain, Fortuna, sont, quant à elles, des divinités plutôt virtuelles, dont nous relevons peu, voire pas de descriptions dans le genre épique. Fortuna jouit cependant d'un plus grand nombre d'occurrences dans les épopées que son analogue grec : elle personnifie la chance, la malchance ou le hasard. Leur manque de représentation tient plus que probablement au fait que ce sont des abstractions, à la manière de la *Fama*.²⁸⁸ Les Moires et Parques, bien qu'étant considérées comme les divinités du destin par excellence, entrent fréquemment en concurrence avec Zeus et Jupiter pour déterminer les destins des protagonistes. Cette rivalité est, semble-t-il, due à l'origine des Moires-Parques et de Zeus-Jupiter. Les Moires-Parques sont en effet des divinités de la terre et de la mort par leur ascendance mythologique, qui en fait les filles de Nuit, les filles de Chaos ou encore les

²⁸⁷ ARNOULD DANIEL, *op. cit.*, p.72

²⁸⁸ *Ibid.*, p.71.

filles de Jupiter et Thémis.²⁸⁹ Zeus et Jupiter sont des Olympiens, à savoir des dieux d'une nouvelle génération, impliquant qu'ils n'appartiennent pas aux éléments de la mort et ne peuvent donc l'administrer par eux-mêmes aux hommes.

Ainsi, les relations entre Zeus-Jupiter et les Moires-Parques peuvent être de quatre types : nous étudierons exclusivement celles qui concernent nos œuvres. Dans l'*Énéide*, les rapports entre Jupiter et les Parques sont de deux types : les destins sont imposés par les Parques et Jupiter décide de les modifier, ou bien les destins sont déterminés uniquement par les Parques et Jupiter ne peut les changer. Un épisode en particulier montre l'implication de Jupiter comme modificateur du destin des hommes. Au chant X, après de longues supplications de la part de Junon, Jupiter accepte de prolonger la vie de Turnus : *si cette requête a pour fin d'écarter une mort imminente, de donner sa chance à un homme voué à disparaître et si tu comprends bien que je l'entends ainsi, fais échapper Turnus et l'arrache aux destins qui le pressent.*²⁹⁰ L'utilisation de la tournure impersonnelle *hoc ita ponere*, que l'on pourrait traduire plus littéralement par « que cela est établi ainsi », montre que Jupiter seul ne détermine pas les destins de Turnus et qu'une instance supérieure a le pouvoir de décision. Empêcher la mort du Rutule n'est pas du ressort de Jupiter, sa vie est entre les mains des Parques et son sort est déjà décidé par les *instantibus fatis*, « destins pressants ». Cette implication de Jupiter dans les destins des hommes est cependant limitée, spécialement lorsqu'il s'agit de la perspective de la mort. Jupiter est impuissant lorsque les Parques destinent un héros à la mort, dans ce cas, Turnus. Dans l'extrait précédent, le dieu de l'Olympe lui-même reconnaît la préséance des Parques dans ce domaine. Ainsi au début du dernier chant, Junon se résigne à accepter la puissance déterminante des Parques : *Dans la mesure où la Fortune parut souffrir et où les Parques permettaient que tout allât bien pour le Latium, j'ai protégé Turnus et ta ville ; maintenant je vois que le vaillant engage la lutte contre des fatalités trop inégales ; le jour des Parques approche et les puissances qui ne sont pas pour nous.*²⁹¹ L'utilisation du substantif *Parcae* dans un intervalle aussi étroit révèle l'hégémonie des Parques et l'impossibilité, même pour les plus puissants des dieux, de

²⁸⁹ *Ibid.*, p.68.

²⁹⁰ VIRGILE, *Én.*, X, 622-624 : *si mora praesentis leti tempusque caduco / oratur iuveni meque hoc ita ponere sentis / tolle fuga Turnum atque instantibus eripe fatis.*

²⁹¹ VIRGILE, *Én.*, XII, 147-150 : *Qua visa est Fortuna pati Parcaeque sinebant / cedere res Latio, Turnum et tua moenia texi ; nunc iuvenem imparibus video concurrere fatis / Parcarumque dies et vis inimica propinquat.*

contrer leurs décisions. Parques et mort sont même assimilées dans la dernière phrase, qui aurait aussi bien pu être *le jour de la mort approche*.

Bien que Jupiter soit un interlocuteur privilégié des Parques, il arrive que celui-ci ne soit pas mis au courant des destinées de certains héros.²⁹² Dès le début du récit, Jupiter est mis au courant des destins d'Énée par les Parques, et celui-ci les livre à Vénus afin de la rassurer sur l'avenir de sa progéniture (chant I, 263-296). Cependant, lors du combat final entre Turnus et Énée, nous pouvons observer Jupiter prendre une balance pour peser les destins des deux héros : *Jupiter lui-même tient une balance dont il équilibre les plateaux ; il dépose sur chacun le destin des deux hommes : qui sera condamné par l'épreuve ? sous quel poids va pencher la mort ?*²⁹³ Cette image laisse penser à tort que Jupiter est encore en mesure de déterminer qui des deux héros sortira vainqueur de ce duel : les destins prononcés par Jupiter au début de l'œuvre ont présagé une issue funeste pour Turnus, tandis qu'Énée fera naître une nouvelle race en Italie.

Cyril Bailey dans son ouvrage *Religion in Virgil*, considère que Junon est tout aussi intimement liée que Jupiter à la notion de destin en ce qu'elle est, entre autres, la maîtresse de la destinée de son peuple, Carthage.²⁹⁴ Il en va de même pour Vénus, qui commande les destinées de Rome. Lorsque Junon s'oppose aux destins d'Énée et essaie d'empêcher son arrivée en Italie, elle participe contre sa volonté à leur réalisation, produisant l'inverse de l'effet escompté.²⁹⁵ Les destins désignent l'issue finale de l'action, mais également tout ce qui se passe entre la situation initiale et la situation finale, impliquant Junon dans l'achèvement des destins au même titre que Jupiter. Chaque action accomplie par la déesse, que nous avons considérée comme opposée aux destins, est finalement englobée dans ceux-ci et fait partie intégrante des éléments qui aideront à leur accomplissement. Il était nécessaire pour Énée de faire étape à Carthage pour semer les germes de la haine entre Rome et l'empire carthaginois ainsi que de faire la guerre en Italie avant de pouvoir s'y installer : ce que nous avons longtemps pris pour des démarches anti-destinée, se révèle finalement être des éléments déterminants dans la réalisation des destins. C. Bailey place ainsi Jupiter au-dessus des destins

²⁹² ARNOULD DANIEL, *op. cit.*, p.87.

²⁹³ VIRGILE, *Én.*, XII, 725-727 : *Iuppiter ipse duas aequato examine lances / sustinet et fata imponit diversa duorum, / quem damnet labor et quo vergat pondere letum.*

²⁹⁴ BAILEY CYRIL, *Religion in Virgil*, Oxford, Clarendon Press, 1935, p.305.

²⁹⁵ THORNTON AGATHE, *The Living Universe. Gods and Men in Virgil's Aeneid*, Leyde, Brill, 1976, (Coll. Mnemosyne, Bibliotheca Classica Batava. Supplementum, vol.46), p.155.

personnels de Junon et Vénus, mais considère ces trois dieux comme la plus grande idée philosophique de Virgile, sa conception de la destinée. Celle-ci façonne les hommes et n'est ni un caprice des dieux ni du déterminisme : il s'agit d'une force divine suprême qui contrôle le monde et toute action individuelle des hommes et des dieux.²⁹⁶

ii. Junon et les Parques, Némésis

Si les Parques et Jupiter ne sont mentionnés que tardivement dans les *Héros de l'Olympe*, d'autres divinités du destin interviennent plus régulièrement au cours de la saga. À l'instar de Jupiter qui garantit la réalisation des destins de l'*Énéide*, Junon remplit cette même fonction dans les *Héros de l'Olympe*. La déesse est à l'origine de l'échange de héros qui permettra aux deux camps grecs et romains de se rapprocher, elle est également la première divinité à apparaître à ces deux héros pour leur dévoiler leurs destins. L'intervention de Junon est primordiale dans le récit car elle lance l'action et pousse les sept héros à rencontrer leur destinée. Elle veillera à ce qu'ils parviennent à leur mission finale, sauver la terre de la destruction programmée par Gaïa, en leur apparaissant plusieurs fois au cours de leur voyage pour leur donner des conseils et indications. Dans la scène finale, elle s'exclame même : *Mes héros, vous avez triomphé des géants, ainsi que je l'attendais de vous. Mon plan a merveilleusement réussi.*²⁹⁷

Junon est intervenue très tôt dans la vie de héros pour préparer leur implication dans cette prophétie, et particulièrement Jason et Léo. Ce dernier prend très vite conscience que la déesse était sa *baby-sitter*, Tia Callida, lorsqu'il était enfant : *il n'avait dit à personne qu'il avait Tia Callida, son ancienne baby-sitter, mais dès qu'il avait entendu raconter la vision de Jason – la dame en robe et châle noirs – il avait compris qu'il s'agissait de la même femme. Tia Callida était Héra.*²⁹⁸ Dans le troisième tome, lorsqu'il rencontre Némésis, Léo comprend que l'ingérence de Junon dans sa vie avait pour objectif de le préparer à son rôle dans la prophétie près de dix années plus tard : *Son ancienne baby-sitter, Tia Callida, s'était révélée être nulle autre qu'Héra [...] Elle s'était toujours ingérée dans sa vie depuis qu'il était bébé, elle l'avait façonné pour qu'il serve son but dans la Grande Prophétie.*²⁹⁹ Junon a également une influence sur les destins de Jason depuis son enfance : *Zeus m'a donné ta vie et je t'aide à*

²⁹⁶ Ibid., p.314.

²⁹⁷ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Sang de l'Olympe*, t. 5, p.424.

²⁹⁸ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Héro Perdu*, t. 1, p.142.

²⁹⁹ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Marque d'Athéna*, t. 3, p.73.

*accomplir ton destin.*³⁰⁰ Le demi-dieu a été offert à Junon en dédommagement de l'infidélité de Jupiter et celle-ci sait dès cet instant que le héros lui servira dans la réalisation de la Grande Prophétie, tout comme Léo. Dès la naissance des héros, la déesse est au courant de leur destinée et les façonnera durant leur enfance pour ce moment exact.

Cependant cette implication de Junon est contrebalancée par le rappel à l'ordre de Jupiter, qui mentionne l'existence des Parques et insinue ainsi que son épouse divine a intercédé dans les destins alors qu'elle n'aurait pas dû : - *Héra, comment oses-tu te féliciter ! Tu as causé au moins autant de problèmes que tu en as résolus ! [...] – Mon époux, tu comprends certainement maintenant que c'était le seul moyen. – Il n'y a jamais un seul moyen ! tonna Zeus. C'est pour cela qu'il y a trois Parques, et non une seule. N'est-ce pas ? [...] Tu as désobéi à mes ordres. Je reconnais que tu as agi dans une intention honnête. La bravoure de ces demi-dieux a montré que tu n'avais pas totalement manqué de sagesse.*³⁰¹

Cette intervention de Jupiter permet de prouver que, comme pour l'*Énéide*, les destins décidés par les Parques sont supérieurs à ce que les dieux peuvent décider pour les mortels. La mention des trois divinités est la seule que nous retrouvons de toute la saga, que l'auteur présente comme trois vieilles mamies armées de gourdins en laiton dont elles viennent de se servir pour anéantir le géant Thoôn. Cette description fait référence à l'épisode rapporté dans sa *Bibliothèque* par Apollodore (I, 6.2), où les trois divinités combattirent Agrios et Thoas avec des gourdins en cuivre lors de la Gigantomachie. Ainsi, le pouvoir des Parques sur les destinées reste suprême, et les tentatives d'ingérences de la part de tout individu peuvent se révéler fatales ou causer plus de mal que de bien. Junon a été présentée tout au long de la saga comme l'instigatrice des destins ; toutefois, cette responsabilité est nuancée par l'évocation des Parques, dont le pouvoir sur les destinées reste supérieur à celui des dieux. À l'instar de l'*Énéide*, Jupiter reconnaît la prééminence des décisions et des actions des Parques sur leur volonté.

Une autre déesse de la destinée se manifeste au cours du voyage : Némésis, déesse de la justice distributive, chargée de châtier la démesure des arrogants et des orgueilleux. Plus largement, elle est considérée comme la déesse de la vengeance.³⁰² Dans la saga, la déesse se présente sous une forme différente à chacun des deux héros qui la voient, Hazel et Léo : pour la première, elle se présente sous les traits de Madame Leer, sa maîtresse de CE2 qu'elle

³⁰⁰ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Héros Perdu*, t. 1, p. 552.

³⁰¹ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Sang de l'Olympe*, t. 5, p.424.

³⁰² ARNOULD DANIEL, *op. cit.*, p.90.

déteste profondément. Pour Léo, elle apparaît sous les traits de sa tante Rosa, qui l'a rejeté à la mort de sa mère, en l'accusant de l'avoir tuée. Némésis prévient les deux héros des malheurs qui les attendent : *à propos de ton frère Nico, il ne te reste pas beaucoup de temps [...] Oui à partir de demain il ne restera que six jours. Après il mourra avec la ville de Rome toute entière [...] Quant à toi enfant du feu, tes pires épreuves sont encore à venir. Tu seras toujours le type en trop, toujours la septième roue. Tu ne trouveras pas ta place parmi tes camarades. Bientôt tu seras confronté à un problème que tu ne pourras pas résoudre.*³⁰³ La déesse révèle aux deux héros leurs épreuves prochaines et il semble impossible pour eux d'échapper à cette prophétie. Ce que la divinité prédit à Hazel n'est qu'une supposition : dans le cas où elle n'arriverait pas à Rome dans le temps imparti, son frère mourra. Toutefois l'issue reste ouverte à supposer qu'elle réussisse les différentes épreuves qui l'attendent. Le cas de Léo est plus fataliste : la sentence qu'elle prononce est actée et aucune autre ouverture n'est possible. Cette intervention de la déesse Némésis est la profession de destin la plus claire de toute la saga, mais ne concerne toutefois qu'un seul des sept demi-dieux.

Le rapport des *Héros de l'Olympe* aux destinées est moins complexe que celui figuré dans l'*Énéide*. Néanmoins, les éléments principaux remarqués dans les structures épiques se retrouvent dans la saga américaine : présence des Parques comme divinités suprêmes du destin, interventions de Junon comme organisme déclencheur des destins des héros, entremise d'une divinité des destins secondaire, etc. Le rôle des destins dans la saga est ainsi comparable à celui que nous avons pu remarquer dans l'œuvre de Virgile.

G. Conclusion

Par ses thématiques, les *Héros de l'Olympe* présentent de nombreuses similitudes avec l'*Énéide* de Virgile. Tous les motifs récurrents – ou *topoi*, selon la définition proposée par Nicole Weil – dont nous avons examiné la présence dans l'œuvre latine et l'œuvre américaine sont exposés dans le *Structures of Epic Poetry*. Cet ouvrage scientifique synthétise les *topoi* les plus exploités dans les œuvres grecques et romaines de genre épique, nous permettant dans un premier temps d'apprécier les interprétations que nous en a fournies Virgile dans son ouvrage. Ultérieurement, nous nous sommes reportés à l'exemple de cette œuvre épique antique pour proposer une analyse de la saga contemporaine qui soit la plus rigoureuse possible. Par un système de comparaisons méticuleuses, nous avons analysé les extraits les plus pertinents des deux œuvres en les mettant en résonance dans l'intention de déceler les

³⁰³ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Marque d'Athéna*, t. 3, p.78-79.

accointances des *Héros de l'Olympe* avec le genre épique antique, et ce pour les six *topoi* sélectionnés.

Le voyage en mer est un des fondamentaux du genre épique, et ni l'*Énéide* ni les *Héros de l'Olympe* ne font exception. Si l'œuvre de Virgile accorde au périple en mer pas moins de six chants, le récit de Rick Riordan n'y manque pas non plus : les trois derniers tomes de la saga rapportent en effet le voyage depuis la côte ouest-américaine jusqu'à l'Acropole. Tout comme son homologue latine, la saga connaît des arrêts et détours nécessaires : tempêtes marines aux descriptions luxuriantes, réceptions et banquets chez d'anciens et futurs ennemis, halte dans des lieux mythiques figurés par d'autres œuvres épiques. Si certains de ces toposèmes connaissent un développement moindre dans les *Héros de l'Olympe*, leur présence est cependant à apprécier. Un autre voyage, cette fois vers les profondeurs de la terre, a retenu notre attention dans les deux œuvres. Les catabases présentes dans chacun des deux récits prennent respectivement leur source dans deux œuvres antiques : Virgile s'inspire de la *nekya* décrite par Homère dans le chant XI de l'*Odyssée*, et Rick Riordan imite la catabase d'Énée proposée par Virgile. La saga américaine présente de nombreuses similitudes avec son ascendance latine, bien que le phénomène connaisse quelques subversions et adaptations. Nous avons remarqué une abondance des descriptions topographiques : les Enfers et particulièrement les Champs Élysées pour Virgile, et le Tartare pour Rick Riordan. Les deux scènes revêtent également d'une importance fondamentale pour la poursuite de l'action. Les révélations d'Anchise à son fils préfigurent la grandeur de Rome et lui garantissent la certitude de son établissement dans le Latium. Le voyage de Percy et Annabeth permettra aux héros de refermer les Portes de la Mort, empêchant ainsi les monstres de renaître trop vite du Tartare. Un seul élément reste constant : la présence nécessaire d'un guide connaissant les lieux pour parvenir au bout du périple. Pour Énée il se manifeste au travers de la Sibylle de Cumes, tandis que pour les deux demi-dieux grecs, il est personnifié dans le Titan Bob-Japet.

Le genre épique ayant de grandes affinités avec le *topos* de la guerre, il n'est pas étonnant que celle-ci soit un des thèmes fondamentaux des deux œuvres. Ce motif peut être divisé en différents toposèmes : les scènes d'armement, les combats singuliers et combats de masses, les théomachies. À l'exception des scènes d'armement qui sont propres à l'œuvre de Virgile, tous les toposèmes se retrouvent considérablement développés dans les deux récits. Les combats singuliers figurant les héros, Énée ou les sept demi-dieux, adviennent fréquemment dans les deux œuvres et ont une grande implication dans le déroulement de

l'action. Chez Rick Riordan, les combats singuliers des demi-dieux font partie intégrante de l'action : il leur faut venir à bout des monstres, créatures et personnages qu'ils rencontrent pour permettre à leur voyage de continuer et à la prophétie d'arriver à son terme. Ils sont aussi l'occasion pour l'auteur de révéler les capacités et valeurs des héros qui combattent chacun au moins une fois individuellement. Pour Virgile, les combats singuliers sont l'occasion de complexifier l'action et de rajouter une strate narrative, une raison aux démarches des personnages. Les tentatives de combat d'Énée et Turnus, par exemple, sont déterminantes dans l'action dans la mesure où elles préfigurent le combat final entre les deux chefs à la fin du chant XII.

Les œuvres de Virgile et Rick Riordan regorgent également de combats de masse, servant la plupart du temps d'arrière-plan aux combats individuels. Les écrivains doivent par conséquent ruser pour permettre aux lecteurs de prendre conscience des combats de masse ayant lieu de manière concomitante avec les duels individuels. Ces scènes de combats de masse permettent également aux auteurs de développer la virtuosité de leur art pour décrire l'ampleur et la brutalité des combats, mais aussi la masse des ennemis et alliés en présence. Cela donne lieu à des scènes majestueuses et pleines d'ardeur guerrière. Les théomachies terminent le *topos* de la guerre. Ce toposème n'est pas évoqué à proprement parler dans l'*Énéide* de Virgile, ce qui s'explique par l'interdiction de Jupiter aux dieux d'interférer dans les décisions des hommes, mais aussi par le rapport de Virgile à la *pietas* : il est interdit aux hommes de combattre les dieux, ceux-là doivent se soumettre aux destins imposés par les divinités. En revanche, les scènes de théomachies sont multiples dans les *Héros de l'Olympe*, elles servent de façon essentielle la réalisation de la prophétie. Malgré que Jupiter ait également interdit aux dieux et déesses de s'immiscer dans les affaires des sept héros, leur présence est nécessaire aux demi-dieux pour parvenir à anéantir les géants de Gaïa. Les divinités de l'Olympe désobéissent donc à plusieurs reprises pour assister les héros dans leurs combats et leur permettre de mener à bien la prophétie. Les scènes de théomachie sont donc fondamentales pour le déroulement de l'action dans l'œuvre de Rick Riordan, ainsi que dans celle de Virgile.

La place de la femme dans l'action épique est un *topos* traité de manière extrêmement différente dans les deux œuvres. Ce phénomène s'explique entre autres par l'époque et la culture dans laquelle les récits épiques ont été écrits. Virgile donne aux femmes de l'*Énéide* une fonction négative d'opposantes à Énée. Leur présentation en tant que symboles de l'ordre ancien induit qu'elles tentent tout au long du récit de ramener Énée vers cet ordre ou de

freiner sa progression. Le fait qu'elles cèdent à leurs pulsions naturelles et à leur passion fait d'elles des êtres faibles qui ne peuvent avoir l'étoffe d'héroïnes. Le traitement réservé par Riordan aux personnages féminins est tout autre. Trois filles sont représentées en tant qu'héroïnes, narrent l'action et peuvent occuper des postes importants. Bien plus, les héroïnes féminines, Piper, Hazel et Annabeth connaissent une grande diversité de représentation et de caractéristiques, permettant une multiformité dans les identifications proposées aux lecteurs. Malgré les différences de traitements, la présence d'éléments féminins reste une nécessité considérable pour l'action des deux œuvres.

Les songes, oracles et prodiges sont des moyens de communication privilégiés entre les dieux et les mortels. Pour l'*Énéide* comme pour les *Héros de l'Olympe*, chacune des séquences permet aux divinités, fantômes ou monstres de révéler aux héros des informations capitales pour la poursuite de l'action. Les structures et rôles des *topoi* des deux œuvres sont en tout point conformes à ce que les théories sur le genre antique présentent. Seul le *topos* des prodiges n'apparaît pas dans les *Héros de l'Olympe* pour des raisons que nous supposons être d'ordre pratique.

Finalement, le *topos* des destins termine notre analyse : Virgile et Rick Riordan exploitent tous les deux ce thème, mais en figurant des divinités différentes. L'auteur antique met en scène des dieux comme Jupiter, les Parques et même Junon pour motiver les actions du héros. Rick Riordan, quant à lui, illustre Junon comme maîtresse des destins des demi-dieux, mais aussi les Parques et même Némésis. Une caractéristique commune demeure pour les deux œuvres : la primauté des Parques sur les destins et les volontés des dieux.

L'exploration des divers *topoi* oriente déjà la conclusion de ce travail vers une appartenance des *Héros de l'Olympe* au genre épique. La comparaison avec l'œuvre de Virgile se révèle intéressante en ce qu'elle met en lumière les multiples similitudes qui unissent l'œuvre antique et l'œuvre contemporaine : présence d'une catabase inspirée du voyage d'Énée, rôle important des destins et divinités dans l'action, etc. La mention de certains passages de l'*Énéide* dans la saga américaine est également un élément qui permet de rendre compte du lien qui unit les deux œuvres : *Toute sa vie, elle avait rêvé d'aller en Italie. Elle avait toujours supposé que cela ne se ferait jamais. Les terres anciennes étaient interdites aux demi-dieux modernes. Cela ne l'avait pas empêchée de rêver de retracer les pas d'Énée, fils d'Aphrodite et premier demi-dieu à s'établir dans la péninsule après la*

*guerre de Troie. De rêver de voir un jour le Tibre original, la berge où Lupa la déesse-louve avait sauvé Rémus et Romulus.*³⁰⁴

³⁰⁴ Riordan Rick, *Héros de l'Olympe. Le sang de l'Olympe*, t. 5, p.78.

V. Les interventions divines

Les divinités jouent un rôle majeur dans l'action de l'épopée et interviennent à de multiples reprises au cours des récits. Dans ce chapitre nous étudierions le rôle et les interventions de quelques dieux figurant dans l'*Énéide* et les *Héros de l'Olympe* avant de nous concentrer plus particulièrement sur Junon, dont les interventions sont primordiales dans les deux œuvres.

A. Considérations générales et études de quelques divinités

Comme nous venons de l'indiquer, de nombreux dieux interviennent au cours des récits épiques et occupent le plus souvent une place importante dans le développement de l'action. Dorothea Clinton-Woodworth explique dans son article *The Function of the Gods in Vergil's "Aeneid"* que des récits comme l'*Énéide* auraient pu être totalement détachés de l'histoire surnaturelle des dieux : Énée, simple mortel aurait voyagé de Troie en Italie et, pris dans une tempête, il aurait accosté sur les rivages de Carthage puis rencontré une chasseresse qui lui aurait raconté l'histoire de Didon. Une fois arrivé là-bas, la reine aurait reçu Énée et, subjuguée par son récit, serait tombée profondément amoureuse de lui, etc.³⁰⁵ Pourquoi, dans ce cas, rajouter la présence de dieux si leur assistance est facultative ? La chercheuse explique que cela permet en premier lieu de donner un arrière-plan mythologique au récit en le liant au reste de la tradition épique. Cela enrichit également le travail par des scènes contrastées entre les humains et les dieux. En outre, la présence de divinités met de l'accent sur les actions humaines et leur donne « un plus grand but ».³⁰⁶

Selon D. Clinton-Woodworth, il faut voir les dieux comme des acteurs symboliques et des personnifications de motifs qui gouvernent les personnages humains. Les entités divines sont des protecteurs des mortels et peuvent être identifiées avec l'humain qui les vénère : dans l'*Énéide*, Vénus et Énée, Didon et Junon ; dans les *Héros de l'Olympe*, Jason et Jupiter, Percy et Neptune, Hazel et Hécate, etc.

Les dieux peuvent choisir d'apparaître sous une forme reconnaissable ou au contraire d'être dissimulés par un déguisement. Dans l'*Énéide*, les divinités se manifestent rarement aux mortels sous leur véritable forme et préfèrent emprunter les traits du visage, la forme du corps, ou les vêtements d'un être humain (le plus souvent connu de la personne à qui elles

³⁰⁵ CLINTON WOODWORTH DOROTHEA, « The Function of the Gods in Vergil's "Aeneid" », dans *The Classical Journal*, vol.26, n°2, 1930, p.124.

³⁰⁶ *Ibid.*, p.125.

apparaissent)³⁰⁷ : Somnus prend les expressions de Phorbas pour apparaître à Pallinure, Iris se transforme en Béroé pour inciter les Troyennes à mettre le feu aux bateaux, Allecto devient Calybé, une vieille prêtresse, Juturne se métamorphose en Camers (cocher de Turnus), Cupidon prend les traits d'Ascagne pour faire tomber Didon amoureuse, etc. Si ces divinités choisissent de prendre les visages de mortels connus de la personne à qui elles veulent apparaître, ce n'est pas un hasard. Cela permet d'instaurer une confiance entre le mortel et le dieu afin que celui-là tende plus aisément à suivre les directives proposées par le personnage céleste. Si nous regardons de plus près aux dieux et déesses qui apparaissent « masquées » aux protagonistes, nous pouvons remarquer qu'il s'agit pour la plupart d'entités « anti-destin », envoyées notamment sur ordre de Junon. Celles-ci interviennent à des moments critiques de l'action où la réussite des destins d'Énée est proche.

Dans notre étude des personnages divins se manifestant dans l'*Énéide*, il nous paraît opportun d'évoquer le papier écrit par Godefroid de Callataÿ intitulé *Les douze grands dieux de l'Énéide*. Cet article développe une théorie selon laquelle chacune des douze divinités du panthéon gréco-romain correspondrait à un chant de l'*Énéide*.³⁰⁸ Nous joignons ci-dessous un tableau reprenant les douze dieux et leur chant analogue :

Chant	Divinité
I	Vénus
II	Cérès
III	Minerve
IV	Mercure
V	Neptune
VI	Apollon
VII	Junon
VIII	Vulcain
IX	Vesta-Cybèle
X	Jupiter
XI	Diane
XII	Mars

³⁰⁷ LESUEUR ROGER, « Les déguisements des dieux dans l'*Énéide*. Quelques observations », dans GRIMAL PIERRE (éd.), *Revue des études latines*, vol. 66, 1988, p.93.

³⁰⁸ DE CALLATAÿ GODEFROID, « Les douze grands dieux de l'*Énéide* », dans LEBRUN RENÉ et BRIQUEL DOMINIQUE (éd.) *Res Antiquae*, vol II, 2005, p.208.

Cette étude nous permet de remarquer encore une fois l'influence déterminante des déités sur l'action et la répartition plutôt harmonieuse des rôles.³⁰⁹ Toutefois nous ne pouvons pas nier que Vénus, Junon ou Jupiter occupent une place prépondérante dans l'action en comparaison des neuf autres divinités figurées, devenant, en comparaison des « Trois Grands », presque des protagonistes de « second rang ». La recherche proposée par G. de Callataÿ est un indice supplémentaire de la quantité imposante de dieux et déesses représentés dans l'œuvre de Virgile

Pour les *Héros de l'Olympe*, au contraire, les dieux se manifestent presque invariablement sous une forme reconnaissable des sept héros. Pour chacune de leur apparition, un attribut caractéristique permet d'identifier la divinité : une peau de chèvre ou un paon pour Junon, une apparence magnifique ou une colombe pour Vénus, un éclair pour Jupiter, etc. La plupart du temps, ceux-ci se présentent de leur propre chef et énoncent leur prénom. Les dieux de la saga ne subissent pas d'interdit aussi fort que ceux de l'*Énéide* : si Jupiter a fermé l'Olympe et défend les divinités d'entrer en contact avec leur progéniture, nombre d'entre elles, comme évoqué plus avant, contournent cette interdiction. Effectivement, il ne faut pas oublier que la réussite de la Grande Prophétie dépend du soutien apporté aux sept héros par leur parent céleste. Rick Riordan fournit par ailleurs un catalogue impressionnant de divinités grecques et romaines, certaines bien moins connues que d'autres. Ainsi sont exposés des dieux traditionnels comme Jupiter, Vulcain, Junon, Vénus, Bacchus ou Mars, mais également plus étrangers à l'action épique comme Terminus, Chioné, Asclépios ou Favonius. Ce large répertoire de personnages célestes révèle la recherche mythologique effectuée par l'auteur américain en amont de son travail d'écriture. Les divinités de Rick Riordan occupent un rôle tout aussi déterminant dans l'action que celles de Virgile et sont bien plus que de simples personnifications : elles sont l'essence même de l'œuvre. Sans divinités, la saga de l'auteur de *fantasy* ne pourrait exister, attendu que les éléments mythologiques, surnaturels et fantastiques sont indissociables du récit. Si nous enlevons les interventions célestes du schéma actantiel (comme l'a fait D. Clinton-Woodworth pour l'*Énéide*), rien ne subsiste : plus de prophétie, plus de monde à sauver d'une déité maléfique, plus d'ascendance divine pour les héros, plus de pouvoirs magiques.

³⁰⁹ *Ibid.*, p.215.

B. Le rôle de Junon dans l'*Énéide*

Le rôle de Junon dans l'*Énéide* pourrait être qualifié de capital : il s'agit de la première déesse mentionnée dans l'épopée, la première cause des errances d'Énée, « l'anti-destin » par excellence. En nous fondant sur les relevés de ses apparitions, nous remarquons que la déesse apparaît dans la quasi-entièreté des chants, excepté le numéro XI : même Jupiter, le roi des dieux et exécuteur des destinées n'apparaît pas dans autant de chants. Afin d'affiner notre recherche, nous ne prendrons compte que des chants où la déesse joue un rôle déterminant. Ainsi, nous n'évoquerons pas le chant II et l'intervention de Junon dans la guerre de Troie lorsqu'elle tient ouverte les Portes de la Guerre, ni le chant VI où Énée consacre un rameau d'or à Junon, etc. Seuls quatre chants ont finalement retenu notre attention : le chant I, où la déesse déclenche les péripéties du héros troyen par la tempête inaugurale ; le chant IV qui est celui de l'épisode carthaginois et du suicide de Didon ; le chant VII, considéré comme le chant qui laisse éclater de plein fouet la colère de la déesse ; et finalement le chant XII, celui de la réconciliation et du renoncement.

i. Chant I, avis de tempête

Le chant I est particulièrement intéressant en ce qu'il institue le rôle primordial de Junon dans les péripéties que connaîtra le héros troyen. Dès les premiers vers, Virgile établit l'implication de la déesse dans le périple d'Énée : *ayant connu bien des traverses, et sur terre et sur l'abîme sous les coups de Ceux d'en haut, à cause de la colère tenace de la cruelle Junon*.³¹⁰ Si « Ceux d'en haut » sont évoqués comme les responsables des malheurs d'Énée, Junon est la seule divinité qui soit mentionnée en toutes lettres, exprimant l'animosité personnelle qu'elle entretient avec le héros. Les raisons de cette haine sont expliquées quelques vers plus loin : la prédilection de la déesse pour la cité de Carthage, dont elle est la protectrice attitrée. Il arrive cependant qu'elle entende les destins réservés à sa ville : *mais elle avait ouï dire que du sang des Troyens une ligne se prolongerait qui un jour jetterait bas les citadelles tyriennes, qu'issu de cette race un peuple, roi d'un vaste royaume et superbe à la guerre, viendrait pour la ruine de la Lybie, qu'ainsi filaient les Parques*.³¹¹ La seconde interprétation de son aigreur se justifie par le jugement de Pâris, qui désigna Vénus comme la

³¹⁰ VIRGILE, *Én.*, I, 3-4 : *multum ille et terris iactatus et alto / vi superum saevae memorem Iunonis ob iram*.

³¹¹ VIRGILE, *Én.*, I, 19-22 : *Progeniem sed enim Troiano a sanguine duci / audierat Tyrias olim quae verteret arces / hinc populum late regem belloque superbum / venturum excidio Libyae : sic voluere Parcas*.

plus belle des déesses, et par l'enlèvement de Ganymède, dont Jupiter fit son amant.³¹² Le ressentiment envers la nation troyenne remonte à un lointain passé, et n'a cessé de la tourmenter depuis.

Ces deux explications permettent de développer deux facettes de Junon. Dans son rôle de protectrice de Carthage, elle est la déesse carthaginoise Tanit, protectrice du peuple qui sera le plus haï par Rome dans les siècles qui suivront. Par son amertume du jugement de Pâris et l'affection de Jupiter pour Ganymède, elle est la déesse grecque Héra, fragilisée par les affronts du prince troyen et de son propre mari.³¹³ L'ascendance même d'Énée est une offense à la divinité : Dardanus, ancêtre des Troyens, se trouve être un des trois fils illégitimes de Jupiter et Électra.³¹⁴ Troie est donc intrinsèquement liée à la douleur et la tristesse. Toutes ces raisons permettent à Virgile de développer deux aspects de la personnalité de la déesse : la carthaginoise qui protège sa ville fétiche et la grecque qui voue une haine viscérale au nom de Troie. Dans les deux cas, l'auteur développe les données mythologiques portées à sa connaissance pour instaurer le personnage de Junon comme l'ennemie jurée de la nation d'Énée.³¹⁵

La prophétie de la destruction de Carthage par un descendant troyen affole la déesse, qui fera tout son possible pour empêcher les destins des Parques de s'exécuter : notons toutefois, comme nous l'avons expliqué plus haut, que les actions prises contre les destinées mènent toujours à leur réalisation. Cette volonté antagoniste sera le moteur principal des actions qu'elle mènera jusqu'à la fin du chant IV : dans le chant présent, il s'agit de la tempête déclenchée par Éole à la demande de la déesse, alors que la flotte d'Énée approchait des rivages siciliens. Dans cet épisode, Junon devient une allégorie des forces de la nature : la tempête dont elle est responsable, bien qu'elle ne la provoque pas elle-même, causera des errances d'Énée qui occupent les six premiers chants de l'œuvre. Cette tempête symbolise l'état d'esprit passionné de Junon : les vents violents jetés contre la flotte troyenne métaphorisent la colère qui fait rage dans le cœur de la divinité.

Ce premier chant est placé sous le signe de la colère de Junon, liée aux trois affronts subis par la déesse et celui à venir qu'est la destruction de Carthage. Les substantifs utilisés par Virgile pour la décrire sont très significatifs : *saevae*, « cruelle » (I, 4), *aspera* « sévère »

³¹² VIRGILE, *Én.*, I, 23-28.

³¹³ FEENEY DENIS, *op. cit.*, p. 131.

³¹⁴ THORNTON AGATHE, *op. cit.*, p.78.

³¹⁵ BAILEY CYRIL, *op. cit.*, p.132.

(I, 25). Elle est désignée comme une femme blessée, dont le cœur brûle de colère : *accensa*, « embrasée » (I, 29), *urit*, « elle brûle », (I, 662).

ii. Chant IV, l'alliance avec Vénus

Le chant IV met en scène l'arrivée d'Énée à Carthage, son union et sa séparation avec la reine Didon. Celle-ci, enflammée d'amour pour le chef troyen par l'intervention de Vénus à la fin du chant I, avoue sa passion à sa sœur et cherche à se rendre les dieux favorables et à conserver Énée dans la cité. La configuration des éléments force l'intervention de Junon, secondée dans son entreprise par Vénus : cette séquence sera la seule de l'œuvre où les deux divinités travailleront de concert. Vénus apparaît en sa qualité de déesse de l'amour, tandis que Junon remplit le rôle de déesse présidant aux mariages. Dans ce chant, Junon se révèle sous le masque de *Iuno pronuba*, celle qui guide la jeune mariée vers sa nouvelle maison : cette fonction est une réminiscence étrusque de *Iuno regina*, « Junon reine des dieux », déesse des femmes mariées et protectrice des femmes en couches.³¹⁶ La reine carthaginoise la vénère d'ailleurs comme telle lors de son sacrifice initial : à *Junon avant toute autre, qui veille sur les liens du mariage*.³¹⁷ Cette adresse prélude le rôle prééminent de la déesse dans le mariage de Didon et Énée et l'alliance de Junon avec la déesse de l'amour n'est pas dénuée de sens.

Cette union entre les deux chefs de nation n'est pas immotivée : en associant les deux peuples au travers de leurs dirigeants, Junon propose à Vénus d'unir leurs pouvoirs pour ne former qu'un seul peuple, gouverné par les deux déesses. Cela assurerait à la reine des dieux la préservation de sa ville, qui serait conduite et non détruite par un descendant d'Énée. Cependant, Vénus connaît les destinées que lui a révélées Jupiter au début du chant I et comprend la ruse de Junon pour détourner l'Empire romain de Carthage. Si Vénus sait que les destins n'approuvent pas cette alliance, elle n'en laisse rien paraître et continue de jouer le jeu de Junon. Chacune d'elles mène un double-jeu et les deux sont aussi malhonnêtes, imbriquant leurs ruses. En définitive toutes deux travaillent en opposition contre Jupiter tout en prétendant le contraire.³¹⁸ Les multiples facettes de Junon se développent graduellement dans l'œuvre : la sœur et femme de Jupiter, la protectrice de Carthage et Didon, haïssant profondément la race troyenne. De son côté, Vénus n'est pas en reste : ennemie de Junon,

³¹⁶ *Ibid.*, p.130.

³¹⁷ VIRGILE, *Én.*, IV, 69 : *Iunonis ante omina, cui vincla iugala curae*.

³¹⁸ THORNTON AGATHE, *op. cit.*, p.78.

déesse de l'amour, déesse tutélaire de la ville de Troie et mère d'Énée. L'inconciliabilité des personnalités des deux divinités voue leurs plans à l'échec.

La scène de la grotte est le moment central du quatrième chant, l'aboutissement des machinations divines : afin de s'abriter d'un orage de grêle, Didon et Énée se réfugient dans une grotte où les attend Junon pour consacrer leur mariage. La question de la légalité de cet acte remet en cause le rôle de Junon comme *pronuba* : un mariage opéré dans de telles conditions peut-il être durable et légitimer l'union des deux personnages ? Cette question n'accepte pas de réponse positive ; Junon connaît les destins et pourtant s'obstine à tenter de les contrecarrer. Pendant ce temps, Vénus s'amuse des tentatives de Junon qu'elle sait vouées à l'échec : aucun des plans de Junon ne peut être couronné de réussite à cause de Jupiter et des destins. Cette double couche de duplicité fera de Didon une malheureuse victime. La reine carthaginoise n'est pas seulement victime des divinités qui se sont jouées d'elle. Lorsqu'Énée doit justifier sa reprise de la mer, il évoque naturellement l'intervention de Mercure et de son père Anchise, mais il remet également en cause la validité de son mariage avec Didon : *jamais non plus je n'ai mis en avant les droits d'un époux et ce n'est pas pour de tels engagements que je suis venu ici.*³¹⁹ Le chef troyen s'exprime de manière aussi malhonnête que les deux divinités ; et Didon se retrouve seule victime de ces machinations, Junon ayant abandonné son rôle de protectrice. Dans un acte de contrition, cette dernière libérera tout de même l'âme de Didon après son suicide.

Junon est, dans ce chant, représentée sous son aspect de déesse du mariage, mais un mariage voué à l'échec par la détermination des destins sur la vie des mortels. Cette séquence jette également les fondements de la haine viscérale entre les nations romaine et carthaginoise. Selon D. Clinton Woodworth, la reine des dieux est également un symbole des motivations politiques et personnelles de Didon.³²⁰ Le premier objectif qu'elles poursuivent toutes les deux est la fondation et l'agrandissement de Carthage. Cette fonction explique la férocité de Junon dans son opposition à la création de l'Empire romain : la naissance de ce nouvel empire signifie la destruction de la cité carthaginoise. Par conséquent, tous les moyens sont bons pour protéger leur ville, quitte à ce que cela se fasse au travers d'une union factice vouée à l'échec. Cette alliance est donc le second objectif poursuivi par Didon et sa protectrice.

³¹⁹ VIRGILE, *Én.*, IV, 338-339 : *nec coniugis umquam / praetendi taedas aut haec in foedera veni.*

³²⁰ CLINTON WOODWORTH DOROTHEA, *op. cit.*, p.121.

iii. Chant VII, la colère de Junon, *deae ira*

Si chacun des douze chants de l'*Énéide* trouve une correspondance chez un des olympiens, alors le chant VII est celui de Junon. La colère de la divinité, dont nous avons eu un aperçu dans le premier chant, progresse graduellement dans ce chant : colère, interventions d'Allecto, pour terminer par l'ouverture des Portes de la Guerre par la déesse elle-même.

La première intervention de Junon est figurée par son monologue d'ouverture, où elle laisse exploser son ressentiment face à l'arrivée paisible des Troyens sur le rivage italien.³²¹ Cet accès de colère est bien plus vif que celui du premier chant : elle passe en revue les succès des Troyens et se moque de leur calme apparent, se rappelle ses tentatives ratées pour les contrer, et se compare à d'autres dieux qui ont pu réduire des peuples à néant avec l'approbation de Jupiter alors qu'elle se voit vaincue par Énée. La déesse conclut que ses pouvoirs ne sont pas assez forts et que l'aide qu'elle a cherchée chez les dieux qu'elle a sollicités n'était pas assez puissante. Toutes ses alliances pour empêcher l'arrivée d'Énée au Latium se sont avérées être un échec : la tempête provoquée par Éole au chant I, son association avec Vénus au chant IV, l'intervention d'Iris auprès des femmes troyennes au chant V. Junon connaît les destinées et sait qu'Énée parviendra à s'établir au Latium peu importe les moyens qu'elle déploiera à son encontre. Seule lui reste la possibilité de retarder la réalisation des prophéties en provoquant une guerre entre les peuples latin et troyen.

Les qualificatifs dépréciatifs pour désigner les Troyens ne manquent pas et laissent éclater en toute transparence le ressentiment de la divinité : ils sont qualifiés de *stirpem invisam*, « racine odieuse », de *fatis contraria nostris Fata*, « destins contraires à nos destins ». Sa rancune envers le peuple d'Énée est plus forte que jamais : sa facette la plus hostile et destructrice se manifeste pleinement dans cette séquence. Puisque les pactes avec les divinités supérieures se sont soldées par une défaite, une seule solution lui reste : invoquer les dieux inférieurs, personnifiés par la Furie Allecto. Par l'intervention de cette divinité, le mariage entre Énée et Lavinia pourra être retardé de plusieurs chants. Les mortels perçoivent pleinement l'implication de Junon dans le cours des événements : *les événements vont selon la volonté de la furieuse Junon*.³²² La déesse en personne descendra même sur la Terre pour enfoncer les Portes de la Guerre et forcer les destins. De même qu'elle avait déclenché le voyage d'Énée au début du chant I, Junon récupère ici son rôle de moteur de l'action. En

³²¹ VIRGILE, *Én.*, VII, 293-324.

³²² VIRGILE, *Én.*, VII, 592 : *consilium et saevae nutu Iunonis eunt res*.

provoquant une guerre au début du chant VII, elle se rend responsable de toutes les actions qui auront lieu dans la seconde partie de l'*Énéide*, instituant une fois de plus sa fonction d'antagoniste primordiale.

L'épithète le plus attribué à la déesse dans ce chant est celui de *Saturnia*³²³, faisant référence à sa parenté avec le dieu Saturne. Pourtant, le rôle diabolique et malfaisant joué par la divinité contraste avec les traits de sérénité pacifistes associés traditionnellement à son père. Cette incohérence a poussé le chercheur William Anderson à s'interroger sur la signification de l'adjectif.³²⁴ Celui-ci explique que l'adjectif est synonyme de la cruauté de Junon envers Énée, par son association au fait que Saturne est une planète brûlante. Selon d'autres chercheurs, ce qualificatif révèle plutôt l'appréciation de Junon pour l'Italie aborigène avant l'arrivée des Troyens.³²⁵ Cette théorie est supportée par l'occurrence majoritaire des termes *saturnia* dans les six derniers chants, figurant justement la lutte latino-troyenne. Si la Junon Saturnienne est aussi odieuse, c'est en raison de son amour pour l'Italie des premiers temps et de son caractère réfractaire au changement. En ce sens, elle est semblable aux femmes mortelles cherchant à ramener Énée vers l'ancien ordre établi, cherchant à conserver les choses dans l'état où elles sont et à s'opposer aux changements. Cette lutte obstinée et vouée à l'échec provoque la colère ultime de la déesse

iv. Chant XII, la réconciliation des époux

Ce chant dépeint les ultimes moments de la guerre latino-troyenne, mais aussi la résignation de Junon face à la réalisation des destins. Alors que les deux dirigeants, Énée et Latinus, ont trouvé un accord autour d'un combat singulier entre le chef troyen et le chef rutule, Junon lance une dernière tentative de guerre en envoyant Juturne, dans un effort suprême d'éviter la mort de Turnus. Malgré cette intervention, Turnus se résigne à affronter Énée en duel et Jupiter saisit l'occasion pour prouver à sa femme que la mort du Rutule est inévitable.

Jupiter place Junon devant l'évidence, la victoire d'Énée est indispensable pour la résolution du conflit et la déesse a assez retardé le dénouement de l'action : *on arrive à la fin. Tu as pu tourmenter les Troyens et sur les terres ou sur les mers, embraser une guerre abominable, enlaidir le palais et mélanger le mariage avec le deuil : j'interdis que tu pousses*

³²³ VIRGILE, *Én.*, VII, 428 ; 560 ; 572 ; 622.

³²⁴ ANDERSON WILLIAM, « Juno and Saturn in the Aeneid », dans *Studies in Philology*, vol. 55, n°4, 1958, p.521.

³²⁵ *Ibid.*

*cela plus loin. » Ainsi Jupiter a parlé.*³²⁶ Voilà près de 2400 vers que l'action se construit dans un crescendo qui culminera avec la victoire d'Énée : face aux destins, Junon est impuissante et doit se résoudre à accepter la mort de Turnus et renoncer à poursuivre Énée de sa colère.³²⁷ Le roi des dieux ne peut qu'ouvrir les yeux de Junon en lui montrant que les forces à l'œuvre sont plus puissantes que celles des dieux. La réponse de Junon au discours de son époux est bien moins enflammée que ce que nous avons pu voir au chant précédent. Désormais docile, elle se plie à la volonté de Jupiter : *et maintenant je me retire, oui, et je quitte ces combats que je hais.*³²⁸

Ne pouvant empêcher l'installation d'Énée dans le Latium, elle dirige une série de demande vers son époux, à savoir que ni la langue, ni leur nom ni leur habillement ne soit changé, que le nom de Troie périclisse avec les restes de la ville. Remarquons d'ailleurs que le mot tant haï, *Troia*, est le dernier que prononce la déesse. Son attitude humble et contrôlée contraste avec la rage et la passion dont elle a pu faire preuve dans les chants précédents : Junon propose enfin un discours sensé, avec un ton conciliant qui marque son repentir face à la réalisation inéluctable des destins. Comme nous l'avons évoqué plus haut dans notre travail, Junon a finalement participé à la création de Rome en s'y opposant : combattre les destins, c'est permettre qu'ils se réalisent. Cependant, toutes les rancunes de Junon ne sont pas pour autant oubliées et préludent au rôle que jouera la déesse dans les Guerres puniques opposant Rome et Carthage.

La chercheuse Agathe Thornton voit dans l'*Énéide* la succession de cinq phases actantielles où Junon est le moteur de l'action.³²⁹ Chacune des phases débute par Junon qui foment des troubles, et termine par l'intervention de Jupiter. Le premier mouvement correspond à la tempête lancée par Éole contre la flotte troyenne et finit par Jupiter envoyant Mercure à Carthage pour assurer le bon accueil des naufragés. Le second mouvement concerne les chant II, III et IV, où Junon agit directement sur Énée et Didon avec l'aide de Vénus. La séquence termine par l'intervention du roi des dieux, qui envoie à nouveau Mercure à Énée pour le sommer de quitter la ville. Le troisième mouvement comprend les chants V à VII : Junon commence par s'insinuer dans les affaires mortels en provoquant les

³²⁶ VIRGILE, *Én.*, XII, 803-806 : *Ventum ad supremum est. Terris agitare vel undis / Troianos potuisti, infandum accendenre bellum / deformare domum et luctu miscere hymenaeos / ulterius temptare veto.* » *Sic Iuppiter orsus.*

³²⁷ FEENEY DENIS, *op. cit.*, p.146.

³²⁸ VIRGILE, *Én.*, XII, 818 : *et nunc cedo equidem pugnasque exosa relinquo.*

³²⁹ THORNTON AGATHE, *op. cit.*

femmes troyennes à mettre le feu à la flotte avant de laisser éclater sa colère dans le chant VII. L'avant-dernière séquence comporte les chants VIII et IX, où Junon envoie Allecto sur terre, tandis que Jupiter lui envoie Iris pour l'enjoindre à contenir sa colère. La cinquième et dernière phase présente les chants X à XII : s'enchainent le conseil des dieux, l'ultime intervention de Junon, et la confrontation finale entre Jupiter et son épouse, menant à leur réconciliation.

C. Le rôle de Junon dans les *Héros de l'Olympe*

Le rôle de Junon dans les *Héros de l'Olympe* est d'une dimension tout aussi importante que celui joué par la déesse dans l'œuvre antique. Cependant, si la Junon virgilienne était « l'anti-destin », celle de Riordan déclenche les destins des sept héros. Dans notre étude du rôle et de la représentation de la déesse, nous nous pencherons sur les premier, deuxième et cinquième tomes de la saga, qui sont ceux où la déesse apparaît aux demi-dieux ou est mentionnée pour son rôle dans le récit.

Avant de débiter notre analyse, il nous faut donner une précision sur les titres donnés à la déesse. Compte tenu de la découverte du camp de demi-dieux romains et de la mise en relation des deux colonies, les appellations des divinités connaissent quelques modifications : si la Colonie des Sang-Mêlé désigne les dieux sous leur forme grecque comme Héra, Zeus, Aphrodite, Héphaïstos, etc., les demi-dieux de la Nouvelle-Rome les appellent par leurs noms romains, à savoir Junon, Jupiter, Vénus, Vulcain, etc. Afin de simplifier notre travail, nous désignerons la déesse par le nom sous lequel elle apparaît dans l'extrait analysé.

i. Junon, protectrice de Jason

Le premier tome se déroulant dans la colonie grecque, Junon apparaît pour la première fois sous les traits d'Héra, lorsque Piper visite son bungalow accompagnée d'Annabeth, qui livre une brève description de la déesse : *la déesse du mariage. Elle n'a d'enfants avec personne d'autre que Zeus, son époux. Donc non, pas de demi-dieux, le bungalow est strictement honorifique.*³³⁰ Nous pouvons percevoir une certaine inimitié de la part d'Annabeth, qui dit qu'elle n'a rien de bon à dire sur la déesse pour le moment, sentiment péjoratif doublé par la description austère du bungalow d'Héra : pas de meubles, pas de lit, pas de salle de bain. Piper compare le dortoir à un mausolée, contraste saisissant pour une

³³⁰ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Héros perdu*, t. 1, p. 66.

divinité du mariage et du foyer : aucune chaleur ne se dégage de cet endroit, même la statue de la déesse, malgré son visage souriant, a un *regard calculateur et froid qui semblait dire : Maman a toujours raison. Ne m'énerve pas ou je t'écrase sous mes talons.*³³¹ La première rencontre avec une représentation de la déesse est donc très peu engageante et contraire à ce qu'on attend d'une déesse de la famille.

Sa deuxième apparition figure la déesse sous les traits de Junon, qui se révèle en personne à Jason. Ce dernier nous propose une description plutôt précise de sa manifestation : une femme en robe noire, une capuche sur le visage, une cape en peau de chèvre sur les épaules. Jason, rendu amnésique, ne reconnaît pas cette femme qui se présente comme sa protectrice et dit connaître le demi-dieu depuis sa naissance et avoir reçu sa vie en cadeau. Elle précise même que c'est elle qui a choisi son prénom, le même que celui de son mortel préféré. Ce faisceau d'indices permet rapidement aux héros d'identifier la déesse : *elle portait une cape en peau de chèvre. C'est le symbole de Junon, si je ne me trompe ? [...] Junon, l'aspect romain d'Héra dans son état le plus guerrier. La cape en peau de chèvre était un symbole du soldat romain.*³³² Plutôt qu'un élément de l'attirail du soldat romain, la peau de chèvre est en fait une partie de l'équipement caractéristique de Junon de Lanuvium.³³³ Après avoir eu affaire à une Héra, déesse du foyer qui n'en est pas une, les demi-dieux se retrouvent face à la représentation la plus guerrière de la déesse. L'apparition de Junon sous ces traits ne laisse rien présager de bon pour la suite du récit. En effet, celle-ci prévient son protégé qu'elle est retenue prisonnière par une entité supérieure dont les demi-dieux devront la délivrer : s'ils échouent, l'équilibre de la planète s'en retrouverait bouleversé. Cette manifestation prophétise les grandes guerres et les combats qui attendent les héros.

La troisième apparition de Junon se fait sous un déguisement. Comme nous l'avions déjà évoqué dans le chapitre intitulé « Les destins », Junon joua le rôle de baby-sitter de Léo durant les premières années de son enfance. Elle se manifeste ici dans son rôle de directrice des destins des héros, prédisant l'implication de Léo dans la prophétie principale. Il est intéressant de remarquer que Junon se présente successivement aux trois demi-dieux qui participeront à la quête du premier tome, et qui feront partie des sept de la Grande Prophétie. Ce sont également pas moins de trois facettes de la déesse qui apparaissent. Sous les traits

³³¹ *Ibid.*, p.67.

³³² *Ibid.*, p.103.

³³³ MEULDER MARCEL, « L'équipement de Junon à Lanuvium est quadrifonctionnel », dans *Dialogues d'histoire ancienne*, vol. 42, n°1, 2016, p.71.

d'Héra elle est la déesse de la famille et du mariage, représentée comme Junon de Lavinium elle joue le rôle d'une puissante guerrière romaine, et termine ses survenances en tant que Junon, influenceuse des destins. Ces aspects sont les trois visages que la déesse présentera régulièrement au cours de l'œuvre. La synthétisation des trois apparences principales de la déesse dans le premier tome est fortement pertinente. Elle permet d'introduire en une seule fois la plupart des aspects de la personnalité de Junon dès le début de l'œuvre, rendant les identifications de la déesse plus aisées pour les lecteurs.

Lors de sa dernière apparition dans le tome, la déesse se présente à Jason sous les traits de Junon de Lavinium : robe noire à capuche, peau de chèvre jetée sur les épaules et un *gladius* à la main. Toutefois, le masque d'Héra, divinité protectrice de la famille, se laisse entrapercevoir. Sous ce double aspect, elle atteste que les contreparties grecque et romaine des dieux sont déchirées depuis trop longtemps, et que la divinité est déterminée à remédier à cela avec l'aide des sept demi-dieux de la prophétie.

ii. Junon et Percy, de vieilles connaissances

De même qu'Héra était apparue pour la première fois à Léo sous un déguisement, Junon apparaît à Percy travestie en une vieille hippie crasseuse, alors que le héros a, comme Jason, perdu la mémoire. Elle se présente sous le faux nom de *June*, comme le mois de juin, qui, précise-t-elle, a été nommé en son honneur. Une fois amenée dans le camp par le demi-dieu, la déesse prend sa forme véritable : une robe bleue, les épaules drapées d'une peau de chèvre et un sceptre surmonté d'une fleur de lotus.³³⁴ Si la peau de chèvre est un élément désormais communément acquis comme faisant partie de l'équipement de Junon, la présence de la fleur de lotus étonne car ce n'est pas un attribut habituel de la divinité. En nous intéressant à la symbolique du lotus, nous avons remarqué qu'il ne s'agissait probablement pas de la fleur aquatique qui doit son nom à la nymphe Lotis, mais bien du fruit au goût de miel identifié comme la baie du jujubier.³³⁵ Cette plante est figurée dans l'épisode des Lotophages de l'*Odyssée* d'Homère et a la capacité de faire perdre la mémoire. Sa présence en tant qu'attribut exceptionnel de la divinité prend donc tout son sens : ce fruit symbolise l'amnésie imposée à Percy et Jason par la déesse, subterfuge pour réunir les camps grec et

³³⁴ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Fils de Neptune*, t. 2, p. 36.

³³⁵ DARTHOUSONIA, « Lotus », dans *Lexique des symboles de la mythologie grecque*, Paris, Presses Universitaires de France, 2017, p.75, (coll. Que sais-je ?).

romain. Junon se manifeste ici sous sa facette romaine et guerrière, celle qui manipule l'action et les destins pour forcer les camps à se réunifier et à porter la guerre contre Gaïa.

Cette apparition est confirmée par l'augure Octave plus loin dans le récit et celui-ci évoque le nom de *Iuno Moneta*, « Junon qui avertit », présentant une nouvelle facette de la divinité.³³⁶ L'augure précise que cet aspect de la personnalité de la déesse se manifeste en période de crise, lorsque Rome se trouve face à de grandes menaces. Ainsi, c'est à nouveau la Junon guerrière et instruite des destins qui se manifeste dans ce tome.

iii. Les multiples facettes d'une déesse

À l'instar du premier tome, *Le Sang de l'Olympe* présente et mélange plusieurs facettes de la divinité. Prenons comme exemple la première apparition de Junon dans ce tome. Celle-ci se présente sous les traits de Junon, en tant que femme de Jupiter. Pourtant, son habillement et l'endroit où elle se matérialise font référence à deux légendes grecques. Si son vêtement figure encore une fois un sceptre terminé par une fleur de lotus, la cape en peau de chèvre est quant à elle remplacée par une peau de léopard. Comme cela est le cas pour la fleur de lotus, cet animal n'est pas un des attributs habituels de la déesse. En consultant plusieurs ouvrages, nous avons pu déterminer qu'il s'agissait là d'une possible référence au mythe des Argonautes et au premier Jason. Celui-ci, après avoir été élevé par le centaure Chiron, se rendit à Iolcos pour réclamer le trône. Vêtu d'une peau de léopard, il arrive sur les bords du fleuve Anauros où une vieille femme le sollicite pour l'aider à traverser : cette dame n'est autre qu'Héra déguisée, qui décide alors de favoriser le mortel dans sa quête. La légende des Argonautiques permet potentiellement d'expliquer la présence d'une peau de léopard lorsque Junon apparaît à Jason dans les *Héros de l'Olympe*. En outre, elle fournit une profondeur mythologique à l'épisode du tome précédent, où Percy aide Junon à traverser un fleuve en la portant sur son dos.

L'endroit dans lequel Junon se présente à la vue de Jason fait référence à un autre mythe grec, permettant également de développer une facette précise de la divinité. Alors qu'ils sont à Ithaque, Jason invoque la déesse dans la chambre d'Ulysse dont le lit nuptial est construit avec un olivier vivant, rendant le lit impossible à déplacer. Dans le récit mythologique, l'élément permettra à Pénélope de reconnaître son époux sous son déguisement. Le lit indéplaçable est un symbole fort pour la déesse du mariage : il symbolise la fidélité et le mariage parfait d'Ulysse et sa femme. Ainsi, la facette d'Héra, déesse

³³⁶ RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Fils de Neptune*, p. 66.

présidant aux mariages et protectrice de la famille, est révélée ici. Par les informations qu'elle communique aux demi-dieux concernant la poursuite de la prophétie, elle symbolise également Junon *Moneta*.

La divinité réapparaît une dernière fois à la fin du tome, lorsqu'elle arrive aux côtés de son époux sur le champ de bataille. Elle se manifeste sous les traits d'Héra sur un char tiré par des paons, son animal fétiche. Toutefois, la facette qui se révèle le plus dans cette dernière séquence est celle d'influenceuse des destins : la déesse déclare que c'est elle qui a échafaudé ce plan pour réunir les demi-dieux et les aider à réaliser la prophétie. Mais c'est également une femme soumise à la volonté de son mari et son roi : comprenant qu'elle a provoqué la colère de Zeus par la révélation de son implication dans cette histoire, la déesse se fait moins sûr d'elle. Elle blêmit et sa peur est perçue par tous les autres membres de l'assemblée : Zeus lui accorde cependant la réussite de l'entreprise et reconnaît sa sagesse. Junon quitte ici les rôles qui lui ont été habituellement attribués : femme indépendante et libre tout au long de la saga, elle se retrouve soumise à un mari et roi qui a tout pouvoir sur elle et serait autorisé à disposer d'elle comme bon lui semble. Si la déesse s'était émancipée du joug du roi des dieux durant l'entièreté de la saga, les habitudes reviennent rapidement : Jupiter, qui n'apparaît pas de l'intégralité du récit se fait respecter de tous dès son entrée en scène, réduisant son épouse au silence.

Héra-Junon connaît revêt de multiples aspects tout au long de la saga : Héra, déesse de la famille et du foyer ; Junon incarnation de la puissance guerrière ; Junon *moneta*, l'influenceuse des destins ; Héra, déesse présidant aux mariages ; et Héra, femme de Zeus. Toutes ces facettes sont présentes par l'exploitation d'un très large réseau d'intertextualité développé par Riordan : en empruntant les représentations d'Héra et Junon à différents mythes antiques, l'auteur complexifie la personnalité de la déesse pour offrir un personnage qui n'est pas qu'une manipulatrice de marionnettes mortelles.

VI. Conclusion

La difficulté à caractériser les *Héros de l'Olympe* comme épopée moderne s'est manifestée dès la question de la définition du genre épique. Les définitions antiques proposées par des auteurs comme Aristote étaient par trop spécifiques, tout comme les définitions modernes basées sur les caractéristiques formelles du genre. En effet, de nombreuses œuvres écrites après cette période, bien qu'elles possèdent un souffle épique, ne pouvaient entrer dans cette catégorie à cause de critères trop distinctifs. Il nous a fallu rechercher une définition de l'épopée qui soit la plus inclusive possible et nous l'avons finalement trouvée chez Judith Labarthe, notamment dans sa classification entre épopées premières et épopées secondes. Le deuxième groupe permet d'accueillir les *Héros de l'Olympe* comme épopée seconde ou épopée (ultra-)moderne, comme nous avons choisi de l'appeler. Afin de prouver que la saga de Rick Riordan est bien une adaptation de l'épopée traditionnelle dans un but littéraire, nous avons choisi de la comparer sur différentes catégories à l'épopée latine restée la plus célèbre aujourd'hui, l'*Énéide*. Le choix de cet étalon n'est pas anodin : durant notre lecture, nous avons compté pas moins de neuf références textuelles à l'œuvre de Virgile.

Nous avons commencé par comparer le schéma actantiel des deux œuvres, dans une structure typiquement épique relevée par Daniel Madelénat. Selon lui, toutes les épopées peuvent être réduites à une structure de quatre rubriques : les instances régulatrices de l'action, les actants et adversaires, l'action et la finalité de l'action. Nous avons donc analysé les deux œuvres pour en venir aux constats suivants. Les instances de régulation de l'*Énéide* et des *Héros de l'Olympe* possèdent plusieurs points communs : rôle important de divinités comme Junon et Jupiter qui se situent entre transcendance et immanence et laissent plus ou moins de libre arbitre aux héros. Énée et les sept demi-dieux de Riordan connaissent rapport actants-adversaires plus ou moins semblable. Pour l'*Énéide*, le chef de la nation troyenne est le seul héros figuré, passif à l'arrivée de l'action. S'opposent à son parcours des adversaires qui sont les émissaires célestes des dieux, mais aussi des individus mortels. Le cas des *Héros de l'Olympe* est assez identique, bien que légèrement complexifié : la saga présente non pas un mais sept héros, tous avec des pouvoirs magiques. Comme Énée, ils sont passifs au moment de l'action, mais ne dirigent pas une nation : l'humanité tout entière dépend de la réussite de leur mission. Leurs adversaires sont multiples : Gaïa et ses géants et moult autres monstres. L'action de l'*Énéide* figure un conflit guerrier assez simple, où les nombreuses péripéties rencontrées au cours des chants retardent l'accomplissement de l'action finale. Pour les *Héros de l'Olympe*, le cas est plus complexe : la présence de sept héros principaux, qui

mènent la plupart du temps des quêtes dans des groupes séparés entraîne une superposition des actions. Les incidents affrontés dans les actions secondaires entraînent à leur tour des retards dans l'action principale : le schéma narratif voit se superposer différentes couches d'actions, entraînant une complexification du récit parfois extrême. La finalité de l'action se résout dans les dernières pages de chaque œuvre : pour le récit de Virgile, il s'agit de l'établissement d'Énée en Italie et la fondation d'un empire sans fin. L'œuvre de Rick Riordan, quant à elle, présente une action finale où les sept héros parviennent à anéantir Gaïa et ses monstres. L'étude de la structure des *Héros de l'Olympe* selon les caractéristiques de l'épopée prouve les multiples accointances de l'œuvre américaine avec le genre épique.

Nous avons déjà fourni une conclusion sur les motifs récurrents, que nous répéterons ici en quelques mots. Les six *topoi* choisis pour notre analyse sont considérés comme fondamentaux dans l'épopée par le *Structures of Epic Poetry*. Chacun d'eux, sans exception, est exploité par les deux œuvres. Si à certains moments Virgile semble respecter à la lettre les caractéristiques des *topoi* tandis que Rick Riordan les subvertit, l'auteur américain est parfois plus assidu dans l'utilisation des motifs *nécessaires* que son homologue latin. Encore une fois, la comparaison avec l'œuvre de Virgile sur le sujet des motifs récurrents démontre les relations profondes que les *Héros de l'Olympe* entretiennent avec le genre épique.

Les interventions divines prouvent une fois de plus notre allégation. L'étude des interventions et des rôles de Junon, seule divinité ayant une fonction d'une ampleur comparable dans les deux œuvres, nous montre à nouveau l'implication du genre épique dans l'œuvre américaine. Ce n'est d'ailleurs peut-être pas un hasard si Rick Riordan a choisi la reine des dieux comme divinité principale de sa narration : la Junon « anti-destin » de l'*Énéide* correspond à la Junon « influenceuse des destins » des *Héros de l'Olympe*.

Ainsi, par l'étude de ces trois matières, nous espérons avoir démontré que la saga de Rick Riordan peut être considérée comme une épopée (ultra-)moderne. L'auteur a réussi le pari d'adapter les aspects de l'épopée traditionnelle pour produire une œuvre originale, mais dans la droite lignée des épopées antiques.

De nombreux autres aspects de l'œuvre de la saga américaine mériteraient d'être analysés à leur tour. Nous pensons par exemple aux rôles d'autres divinités importantes comme Vénus, ou encore à une comparaison éventuelle entre les mythes évoqués et leurs fondements latins ou grecs. Cette œuvre de *fantasy* possède un immense potentiel concernant la mythologie gréco-romaine, ressource dont nous espérons avoir fait prendre conscience au lecteur et qui mérite d'être examinée par d'autres chercheurs.

VII. Bibliographie

A. Éditions de textes

- RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Héros perdu*, t. 1, trad. de l'anglais par De Pracontal Mona, Paris, Albin Michel, 2011, (coll. Wiz).
- RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Fils de Neptune*, t. 2, trad. de l'anglais par De Pracontal Mona, Paris, Albin Michel, 2012, (coll. Wiz).
- RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Marque d'Athéna*, t. 3, trad. de l'anglais par De Pracontal Mona, Paris, Albin Michel, 2013, (coll. Wiz).
- RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. La Maison d'Hadès*, t. 4, trad. de l'anglais par De Pracontal Mona, Paris, Albin Michel, 2014, (coll. Wiz).
- RIORDAN RICK, *Héros de l'Olympe. Le Sang de l'Olympe*, t. 5, trad. de l'anglais par De Pracontal Mona, Paris, Albin Michel, 2015, (coll. Wiz).
- VIRGILE, *Énéide. Livres I-IV*, t. 1, texte établi et traduit par Jacques Perret, 7^{ème} tirage de l'édition revue et corrigée par Roger Lesueur, Paris, Les Belles Lettres, 2020, (coll. CUF).
- VIRGILE, *Énéide. Livres V-VIII*, t. 2, texte établi et traduit par Jacques Perret, 10^{ème} tirage de la seconde édition, Paris, Les Belles Lettres, 2020, (coll. CUF).
- VIRGILE, *Énéide. Livres IX-XII*, t. 3, texte établi et traduit par Jacques Perret, 5^{ème} tirage, Paris, Les Belles Lettres, 2018, (coll. CUF).

B. Monographies

- ARNOULD DANIEL, *Les figures du destin dans l'épopée antique gréco-latine*, Paris, L'Harmattan, 2016, (coll. Kubaba).
- BAILEY CYRIL, *Religion in Virgil*, Oxford, Clarendon Press, 1935.
- BELLESORT ANDRÉ, *Virgile : son œuvre et son temps*, Paris, Librairie Académique Perrin, 1949.
- BOUQUET JEAN, *Le songe dans l'épopée latine d'Ennius à Claudien*, Bruxelles, Latomus, 2001, (coll. Latomus).
- BOYLE ANTHONY, *Roman Epic*, London / New York, Routledge, 1993.
- FEENEY DENIS, *The Gods in Epic. Poets and Critics of the Classical Tradition*, Oxford, Clarendon Press, 1991.
- KEITH ALISON, *Engendering Rome. Women in Latin Epic*, Cambridge, Cambridge University Press, 2000.

- LABARTHE JUDITH, *L'épopée*, Paris, Armand Collin, 2006, (coll. Collection U).
- MADELÉNAT DANIEL, *L'épopée*, Paris, Presses Universitaires de France, 1986, (coll. Littératures modernes).
- REITZ CHRISTIANE et FINKMANN SIMONE, *Structures of Epic Poetry*, vol. II.1 : *Configuration*, Berlin / Boston, de Gruyter, 2019.
- REITZ CHRISTIANE et FINKMANN SIMONE, *Structures of Epic Poetry*, vol. II.2 : *Configuration*, Berlin / Boston, de Gruyter, 2019.
- THOMAS JOËL, *Structures de l'imaginaire dans l'Énéide*, Paris, Les Belles Lettres, 1981, (Coll. D'études Anciennes).
- THORNTON AGATHE, *The Living Universe. Gods and Men in Virgil's Aeneid*, Leyde, Brill, 1976, (Coll. Mnemosyne, Bibliotheca Classica Batava. Supplementum, vol. 46).
- WHITAKER GRAHAM, *A Bibliographical Guide to Classical Studies*, vol. 5, Hildesheim e.a. , Olms-Weidmann, 2007.

C. Articles scientifiques

- ANDERSON WILLIAM, « Juno and Saturn in the *Aeneid* », dans *Studies in Philology*, vol. 55, n°4, 1958, pp.519-532.
- BLANSDORF JURGEN, « Vergilius », dans CANCIK HUBERT, SCHNEIDER HELMUT (éd.), *Brill's New Pauly. Encyclopaedia of the Ancient World*, Leiden / Boston, Brill, 2004, vol. 15, col. 295-314.
- CLINTON WOODWORTH DOROTHEA, « The Function of the Gods in Vergil's 'Aeneid' », dans *The Classical Journal*, vol. 26, n°2, 1930, pp. 112-126.
- COURTNEY EDWARD, « Epic », dans CANCIK HUBERT, SCHNEIDER HELMUT (éd.), *Brill's New Pauly. Encyclopaedia of the Ancient World*, Leiden / Boston, Brill, 2004, vol. 4, col. 1039-1057.
- DARTHOUS SONIA, « Lotus », dans *Lexique des symboles de la mythologie grecque*, Paris, Presses Universitaires de France, 2017, p.75, (coll. Que sais-je ?).
- DE CALLATAÏ GODEFROID, « Les douze grands dieux de l'Énéide », dans XX(éd.) *Res Antiquae*, vol. II, 2005, pp. 207-236.
- DEREMETZ ALAIN, « Le livre II de l'Énéide et la conception virgilienne de l'épopée : épopée et tragédie dans l'Énéide », dans *Revue des études latines*, t. 78, 2000, pp. 76-92.
- FEENEY DENIS, « The Reconciliations of Juno » dans *The Classical Quarterly*, vol.34, n°1, 1984, pp. 179-194.

- GELLIE GEORGE HENRY, « Juno and Venus in *Aeneid IV* », dans *Cicero and Virgil. Studies in honour of Harold Hunt*, Amsterdam, Adolf M. Hakkert Publisher, 1972, pp. 138-148.
- GREENWOOD MARK, « Venus intervenes : five episodes in the *Aeneid* », dans *Liverpool Classical Monthly*, n°14.9, 1989, pp. 132-136.
- GUTTING EDWARD, « Venus' Maternity and Divinity in the *Aeneid* », dans SERRA FABRIZIO (éd.) *Callida Musa : Papers on Latin Literature : In Honor of R. Elaine Fantham*, n°61, 2009, pp. 41-55, (coll. Materiali e discussion per l'analisi dei testi classici).
- HAWKINS JULIA, « The Ritual of Therapy : Venus the Healer in Virgil's *Aeneid* », dans BARCHIESI ALESSANDRO et RÜPKE JÖRG e.a. (éd.), *Rituals in Ink. A Conference on Religion and Literary Production in Ancient Rome (Université de Stanford, février 2002)*, Stuttgart, Franz Steiner Verlag, 2004, pp. 77-98.
- HOURIEZ ANNIE, « La catapse d'Énée : épopée et apocalypse », dans WORONOFF MICHEL (éd.) *L'univers épique. Rencontres avec l'Antiquité classique*, Paris, Les Belles Lettres, 1992, vol. 2, pp. 201-216.
- LESUEUR ROGER, « Les déguisements des dieux dans l'*Énéide*. Quelques observations », dans GRIMAL PIERRE (éd.), *Revue des études latines*, vol. 66, 1988, pp. 92-102.
- MEULDER MARCEL, « L'équipement de Junon à Lanuvium est quadrifonctionnel », dans *Dialogues d'histoire ancienne*, vol. 42, n°1, 2016, pp.69-96.
- RIPOLL FRANÇOIS, « Le 'tabou de la navigation' dans les *Argonautiques* de Valérius Flaccus », dans ESTÈVES ALINE et MEYERS JEAN (éd.) *Tradition et innovation dans l'épopée latine, de l'Antiquité au Moyen Âge*, Paris, Ausonius, 2014, pp. 103-118, (coll. Scripta Receptoria).
- ROHMAN JUDITH, « Écritures du héros épique : Énée romain, Énée achilléen et ses intermédiaires », dans ESTÈVES ALINE et MEYERS JEAN (éd.) *Tradition et innovation dans l'épopée latine, de l'Antiquité au Moyen Âge*, Paris, Ausonius, 2014, pp. 29-46, (coll. Scripta Receptoria).
- THOMAS JOËL, « Personnalités féminines et quête initiatique dans l'*Énéide* », dans *Latomus*, t. 44, 1985, Juillet-Septembre, pp. 546-560.
- WEIL MICHÈLE, « Comment repérer et définir le topos ? », dans BOURSIER NICOLE et TROTT DAVID, *La Naissance du roman en France : Topique romanesque de L'astrée à Justine (Université de Toronto, mars 1988)*, Tübingen, Leiner, 1990, vol. 54, pp.123-135.

VIII. Table des matières

I.	Introduction.....	3
A.	<i>Les Héros de l'Olympe</i> , une épopée moderne ?	3
B.	Virgile et l' <i>Énéide</i>	4
C.	Rick Riordan et les <i>Héros de l'Olympe</i>	4
II.	multiples définitions de l'épopée.....	6
III.	L'action et ses invariances	10
A.	Instances régulatrices de l'action.....	10
B.	Actants et adversaires	16
C.	L'action.....	23
D.	Finalité de l'action	37
IV.	Motifs récurrents de l'action épique	40
A.	Le voyage en mer.....	41
i.	Les scènes de départ	42
ii.	Les tempêtes marines	45
iii.	Réception des voyageurs et banquets.....	48
iv.	Les visites d'endroits mythiques.....	49
B.	La descente aux Enfers	52
C.	La guerre.....	57
i.	Les scènes d'armement.....	57
ii.	Les combats singuliers	60
iii.	Les combats de masse	64
iv.	Les théomachies.....	70
D.	La place de la femme dans l'action épique.....	75
E.	Songes, oracles, prophéties et prodiges : moyens de communication des dieux 81	
i.	Les songes et scènes de rêves	81
ii.	Oracles et prophéties	89
iii.	Les prodiges	98
F.	Les destins	102
i.	Les relations Zeus-Moires et Jupiter-Parques.....	102
ii.	Junon et les Parques, Némésis	105
G.	Conclusion	107
V.	Les interventions divines	112

A.	Considérations générales et études de quelques divinités	112
B.	Le rôle de Junon dans l' <i>Énéide</i>	115
i.	Chant I, avis de tempête.....	115
ii.	Chant IV, l'alliance avec Vénus	117
iii.	Chant VII, la colère de Junon, <i>deae ira</i>	119
iv.	Chant XII, la réconciliation des époux.....	120
C.	Le rôle de Junon dans les <i>Héros de l'Olympe</i>	122
i.	Junon, protectrice de Jason	122
ii.	Junon et Percy, de vieilles connaissances	124
iii.	Les multiples facettes d'une déesse	125
VI.	Conclusion	127
VII.	Bibliographie.....	129
A.	Éditions de textes.....	129
B.	Monographies	129
C.	Articles scientifiques	130

UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LOUVAIN
Faculté de philosophie, arts et lettres

Place Blaise Pascal, 1 bte L3.03.11, 1348 Louvain-la-Neuve, Belgique | www.uclouvain.be/fial