

RÉSUMÉS

LE VRAI GAME OF THRONES? DIMENSIONS MYTHIQUES DES RÉCITS MÉDIÉVAUX

Racha Kirakosian

Lorsqu'on examine les dimensions mythiques des narratifs médiévaux, il apparaît clairement que le médiévalisme n'est pas toujours automatiquement une préoccupation purement créative avec le passé et qu'il faut l'analyser de manière critique. La série *Game of Thrones* opère avec des éléments de fantasy médiévaux qui perpétuent la longue tradition de s'appropriier le passé et de l'utiliser comme un canevas de projection pour l'imagination. Les récits médiévaux eux-mêmes fonctionnaient à un niveau mythique où la frontière entre la vérité historique et la marge créative était floue. À l'aide du concept de «pensée mythique» tel qu'il est exposé dans l'œuvre de Ernst Cassirer, l'auteur étudie comment les narratifs médiévaux *Mélusine* et *Le Duc Ernst* utilisent des éléments mythiques. Le concept de «pensée mythique» de Cassirer se prête bien à la recherche des aspects de féminité en relation avec d'une part la bestialité et d'autre part l'orientalisme et éclaire ainsi l'art et la manière dans lesquels l'appropriation culturelle et historique fonctionne. En se référant aux visions d'Umberto Eco et de J. R. R. Tolkien sur le médiévalisme, l'auteure – à la lumière des formes politisées de la préoccupation avec le passé médiéval – plaide pour des études médiévales critiques.