



HAL
open science

Les Dieux d'Homère

Cyrille Ballaguy

► **To cite this version:**

Cyrille Ballaguy. Les Dieux d'Homère: Jeux vidéo/cinéma/musées, quelle complémentarité?. La Littérature Aujourd'hui? Sujet, Objet, Médium, Apr 2016, Lille, France. hal-01527948

HAL Id: hal-01527948

<https://hal.science/hal-01527948>

Submitted on 26 May 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Les Dieux d'Homère

Jeux vidéo/cinéma/musées, quelle complémentarité ?

Ballaguy Cyrille

Laboratoire IRHiS - Université Charles de Gaulle – Lille 3

Aujourd'hui, à Lille. Ce matin vous trouvez que décidément votre mari ne ressemble pas à un bel Apollon. Avant de partir, vous achetez sur le site *Amazon*, un disque du groupe *Dionysos*. Votre enfant de 15 ans joue au jeu-vidéo mythologique *God Of War*, un peu trop violent. A 10 minutes de chez vous se dresse le Palais des Beaux-Arts rempli d'œuvres sur les dieux et héros antiques. Vous cherchez votre bureau, perdu dans un « dédale » de salles dans l'immeuble. En sortant vous irez-faire du shopping chez *Hermès* avant de regarder le bon vieux peplum *Jason et les Argonautes* à la télévision.

Ainsi, vous voyez qu'aujourd'hui encore, les dieux grecs font partie de notre culture. Certes, nous n'y croyons plus ; ils sont devenus un élément culturel et non plus religieux. Mais il n'empêche : ils sont là. Tirant leurs origines des civilisations méditerranéennes minoennes et mycéniennes, ils entrèrent dans l'éternité avec deux aèdes : Hésiode et Homère autour du VIII^e-VII^e siècle av J.C. Inscrits dans la littérature, ils ont été dès le départ, des sujets de prédilection pour les artistes. Ceux-ci prenant plus ou moins de libertés avec le matériau littéraire. C'est de cela que nous allons parler aujourd'hui : tenter de comprendre comment les artistes, qu'ils soient peintres, cinéastes ou développeurs de jeux vidéo, se positionnent vis-à-vis du récit homérique. Il ne s'agira pas d'établir des hiérarchies, mais de comprendre comment toutes ces œuvres se complètent ou s'opposent. Nous prendrons alors comme exemple les dieux d'Homère dans *Illiade*.

I. Être un dieu

A. Description

Petite piqûre de rappel sur ce dont nous parlons exactement. *L'Iliade* nous plonge dans une guerre : celle où Grecs et Troyens se sont opposés pendant dix ans. Le texte d'Homère raconte quelques mois de la neuvième année ; il est centré autour du grand guerrier grec Achille et du prince Troyen Hector. Le récit se termine sur les funérailles d'Hector, tué par Achille. Aucune mention n'est faite de la fin de la guerre, ni du fameux cheval, dont quelques détails nous sont fournis par un autre texte d'Homère : *l'Odyssee*.

Les dieux agissent sur le monde des hommes. Ils sont au nombre de douze principaux, mais voici ceux que nous allons le plus souvent retrouver :

- Zeus : le roi des dieux, l'arbitre, celui qui décide *in fine* qui doit vivre ou mourir en pesant les âmes sur une balance.
- Héra : sa femme, représente le mariage. Elle soutient les Grecs.
- Athéna : sa fille, déesse de la guerre intelligente, protectrice des Grecs et surtout d'Ulysse.
- Arès : son opposé, le dieu de la guerre féroce, soutient les Troyens.
- Aphrodite : la déesse de la beauté, elle soutient les Troyens.
- Apollon : dieu des arts, de la lumière. Il soutient aussi les Troyens.

Ces dieux vivent sur le Mont Olympe en Grèce centrale et pour eux, les hommes sont des pions d'un jeu avec lesquels ils s'amusent. Ils sont immortels mais pas invincibles, dotés d'une grande force, hauts de trois à quatre mètres. Normalement, ils ne peuvent intervenir directement parmi les hommes même si de fait durant la guerre, ils s'affrontent de manière indirecte, en prenant la forme d'un soldat ou en portant un coup par l'intermédiaire d'un héros. Ils peuvent ainsi saigner, mais d'un sang spécial, *l'ikhôr*.

Leur aspect est toujours empli de majesté, de grandeur. Prenons par exemple, le jeu-vidéo de combat *Smite* où différents personnages de la mythologie s'affrontent : Allure menaçante, armes affûtées, armures énormes : nous sommes clairement dans la représentation de dieux prêts à combattre sur la plaine de Troie, nonobstant de nombreux anachronismes sur les objets et habits employés. De ce côté-là, on peut saluer le travail de l'archéologue anglais Peter Connolly qui a essayé de représenter dans ses ouvrages¹, les dieux olympiens à la lumière des découvertes archéologiques faites à l'époque présumée de la Guerre de Troie, autour de 1200 av J.C.

1 Notamment dans *The Legend of Odysseus*, Oxford, Oxford University Press, 1986.

B. Difficultés

Ainsi, les dieux sont représentés dans les textes comme des super-héros face auxquels les hommes ne sont presque rien². Aussi, il y a un fossé entre les deux. Comment les montrer, si nous savons que de toute manière les dieux sont les plus forts ? Comment s'inquiéter pour les destinées humaines si l'on sait que Zeus décidera de tout ?

Un choix radical a parfois été fait. Tout simplement : ne pas représenter les dieux dans leur narration de la guerre de Troie, les exclure. C'est le choix de l'auteur de comics Eric Shanower dans son monumental ouvrage *L'âge du bronze*, commencé en 1998 et en cours, qui narre cette guerre, sans les dieux. Il s'en explique :

« Une décision qui, je pense, est pertinente dans ce monde du vingt-et-unième siècle où beaucoup sont prompts à regarder au-delà d'eux-mêmes pour trouver des réponses ou faire porter les responsabilités. J'ai choisi de minimiser l'aspect surnaturel afin d'insister sur l'aspect humain. »³

Ainsi leur non-représentation permet de mieux se concentrer sur l'homme et ses émotions.

Autre exemple avec le film *Troy* de Wolfgang Petersen, sorti en 2004. Ici, les dieux ne sont pas présents non plus, excepté dans une courte scène avec Thétis, la mère divine d'Achille, qui ramasse des coquillages dans la mer. L'accent dans ce film est mis encore une fois sur les actions des hommes avec l'opposition entre Achille et Hector ; ce qui n'est pas si éloigné que cela de *l'Iliade*. Les autres représentations cinématographiques sur cette guerre sont aussi très limitées en représentations de dieux, comme en témoignent d'ailleurs leurs titres centrés sur des personnages de l'épopée : *Hélène de Troie* (1924, 1956, 2003) ou *La Colère d'Achille* de 1962.

II. Comment représenter ?

A. Une stricte imitation

Depuis l'Antiquité, les légendes homériques ont été illustrées. On peut même penser à Pausanias au II^e siècle ap. J.C, un voyageur érudit qui a décrit un espace de l'Acropole où étaient visibles des tableaux issus de *l'Iliade* et de *l'Odyssée*.⁴ En 1757, un noble érudit le comte de Caylus a aussi écrit un ouvrage s'intitulant : *Tableaux tirés de l'Iliade, de l'Odyssée d'Homère...* où il énonce que : « Ces Recherches et ces réflexions ont pour objet l'avantage de la Peinture ; je les ai regardées comme un moyen de la rendre encore plus brillante en l'uniformant avec plus d'intimité aux talents des poètes célèbres de l'antiquité ».⁵

2 Excepté quand ils sont justement aidés et inspirés par les dieux.

3 E. Shanower, *L'âge de fer*, tome 1, Editions Akileos, Paris, 2004, p. 200.

4 Livre I, 22.6 et 22.7.

5 Tilliard, Paris, 1757, Planche I.

Dans cette mouvance et jusqu'au XX^e siècle, les beaux-arts ont cherché à proposer une vision des dieux, la plus proche possible des textes antiques. Notamment autour d'un concours annuel parisien, le Grand Prix de Rome, qui permettait au lauréat de partir se former plusieurs années en Italie au contact des œuvres antiques et des Maîtres de la Renaissance. Le concours consistait en la création d'une œuvre autour d'un sujet donné, tiré de la religion chrétienne ou des textes antiques. Par exemple, sont conservées au Palais des beaux-arts de Lille, deux œuvres du concours de l'année 1771, l'une réalisée par David et l'autre par Suvée autour du *Combat de Minerve et Mars*, tiré du chant XXI. Les dieux sont alors pleins de majesté, beaux, forts et traités avec un certain classicisme, à nuancer cependant pour le tableau de David, encore imprégné par le style rococo, alors que celui de Suvée fait penser au style de la peinture d'histoire du Grand Siècle.

B. Accentuer

On l'a vu, le cinéma est un peu avare en dieux grecs, du moins dans le contexte homérique⁶. Les jeux vidéo se sont permis beaucoup plus de choses en la matière afin de donner au joueur une vraie expérience. Les dieux apparaissent dans toute la puissance décrite par Homère, et même avec une aura supérieure.

Arrêtons-nous ainsi quelques instants sur le jeu *Legends of Troy*, développé par le studio *Koei* et sorti en 2011. Il s'agit d'un *Beat them all*, genre où l'on incarne un guerrier qui doit tuer le plus d'ennemis possibles grâce à des attaques spéciales. De prime abord, les dieux ne sont pas présents ici, sauf dans les introductions, qui reprennent le style des céramiques attiques. Le joueur participe à des missions qui suivent la guerre en incarnant alternativement héros Grecs ou Troyens. Lors de la huitième, le joueur est Achille qui combat le guerrier Troïlos dans un temple. Après l'avoir tué, il combat le dieu Apollon, représenté sous la forme d'une énorme statue qui peut ressusciter des guerriers. Il faut lui briser les jambes et la tête. Apollon s'enfuit hors de sa statue. Plus tard, le joueur combat un peu de la même manière Héra. Les dieux sont ici des ennemis de fin de niveau, des personnages immortels mais dont on peut détruire l'incarnation. Le jeu va d'ailleurs plus loin qu'Homère puisque dans les textes, aucun homme ne combat directement un dieu olympien.

Un autre prolongement est proposé par le jeu *Age of Mythology*, sorti en 2002 et développé par *Ensemble Studios*. S'il mélange les trois mythologies grecque, égyptienne et nordique, une partie du scénario se déroule lors de la guerre de Troie. Il s'agit d'un jeu de gestion où le joueur doit créer à chaque épisode une petite civilisation avec place publique, fermes, archerie, temple... Il ne contrôle ainsi pas directement les dieux. Ceux-ci apparaissent à chaque fois que notre cité évolue ; on peut alors choisir de vénérer tel ou tel dieu, qui donnera des pouvoirs spécifiques comme des armes

6 Ils sont plus présents dans d'autres contextes : *Le choc des Titans* de Louis Leterrier, *Percy Jackson* de Chris Columbus...

supplémentaires ou de nouveaux monstres. On est plus proche ici de la fonction sociale et religieuse de la divinité, aussi très présente dans Homère, ou les dieux peuvent aider, proportionnellement à la piété des mortels. Le jeu comporte aussi une fonction informative avec une encyclopédie dès l'écran d'accueil qui permet d'en savoir plus sur les divinités évoquées ainsi que leurs légendes. On voit ainsi ce que les autres médias peuvent apporter aux mythes et personnages en question.

C. *Un exemple d'alliance : Le Vase qui parle*

Considérons à présent un projet qui a permis dans une certaine mesure d'unir musée et divertissement : le projet du *Vase qui parle*. Il fut lancé par un appel à projet du Ministère de la Culture et de la Communication en 2010 puis 2012. Il s'agissait de réunir différents acteurs autour de la thématique culturelle. L'université Lille 3 a proposé une valorisation d'un vase grec du peintre C au Palais des beaux-arts de Lille, qui montre des épisodes liés à la Guerre de Troie. Notamment les origines de la guerre : le mythe du jugement de Pâris. On voit trois déesses : Athéna, Aphrodite et Héra qui veulent savoir qui est la plus belle. Elles sont amenées par le dieu messager Hermès vers Pâris, prince troyen qui doit donner une pomme en or à la plus belle. Il choisira Aphrodite qui en échange lui permettra d'enlever la célèbre Hélène de Sparte.

Une grande reproduction en toile du vase a été réalisée, disposant de nombreux systèmes numériques à l'intérieur. En tant que visiteur, vous possédez une sorte de télécommande que vous pouvez pointer vers une des zones qui vous intéresse. Le mécanisme vous renvoie dans un casque audio des informations concernant la technique, les légendes... Les dieux eux-mêmes vous racontent ainsi l'histoire. Il y a une narration qui se rapproche presque des introductions du jeu *Legends of Troy* dont nous avons parlé. De plus, un contenu enfant a aussi été créé, plus ludique. Cela montre le type de lien possible entre université, musée, et contenu pédagogique.

III. La complémentarité, une nécessité pour tout cerner. Le cas d'Arès

A. *Comparer pour comprendre*

Prenons l'exemple d'un dieu très intéressant, très présent chez Homère, le dieu de la guerre Arès. Celui-ci n'a jamais eu très bonne presse. Il est détesté par les autres dieux et n'a été que peu vénéré par les Grecs eux-mêmes, qui lui préféraient sa sœur Athéna. Aussi, on ne peut saisir sa figure entière qu'en entrecroisant ses représentations à différentes époques. Arès devient alors un dieu presque attachant, et proche de l'homme et de ses travers.

Voyons comment il est perçu à travers cinq de ses portraits :

- sur le *Vase François* d'Ergotimos et Clitias, -570 av J.C, Musée archéologique de Florence.
- une enluminure de l'Épître d'Othéa⁷ de *Christine de Pisan*, vers 1400.
- *Mars au repos*, peinture de Charles-Philippe Larivière, 1822, Musée de Picardie d'Amiens.
- une représentation issue de la série animée *Hercule* des Studios Disney, 1998-1999.
- un portrait issu du jeu vidéo *God of War*, *Sony Computer Entertainment*, 2005.

Ces différentes images nous donnent une indication sur la représentation du dieu, assez proche finalement de ce que nous dit Homère. Sur l'enluminure, on comprend qu'il est le dieu des guerriers, des combattants, étant au-dessus de la mêlée. Cette fonction guerrière est totalement assumée dans le jeu vidéo, où il semble presque un Ogre, un personnage d'*Heroic Fantasy* et où sa chevelure rappelle les métaux en fusion. Mais ce dieu est aussi bouffon, les dessinateurs de *Disney* le représentent « rouge de colère » et ridicule avec son embonpoint et sa barbe fleurie. Autre aspect, Arès est le dieu humilié qui perd chacun de ses combats contre d'autres dieux ou héros. L'historien Pierre Sineux va même jusqu'à dire que dans l'*Illiade*, la mort d'Arès "est envisagée sans que jamais, toutefois, la chose n'advienne"⁸. Ainsi le vase François, le représente un genou à terre, signe de défaite. Mais il n'en demeure pas moins un dieu, présent dans l'Olympe et donc divinisé, héroïsé, comme le montre l'œuvre d'Amiens. On voit bien que ce n'est que par ce dialogue entre œuvres de différentes périodes que l'on peut approcher les différentes fonctions d'un personnage divin. Il n'y a aucune hiérarchie à faire entre tel média ou tel art. Chacun donne lieu à plus de réflexions qu'il n'y paraît.

B. Arès, Athéna et Aphrodite

Prenons ainsi un cas qui fera office de conclusion pour montrer que les frontières entre beaux-arts et cultures de l'imaginaire sont finalement assez fines. Reparlons du tableau de David conservé au Palais des beaux-arts que l'on peut comparer avec un pastiche de l'œuvre réalisée par l'auteur de manga Elsa Brants, à la fin du tome 2, de sa série mythologique *Save me Pythie*. Le tableau fait référence au chant XXI de l'*Illiade* avec le combat entre Arès et Athéna⁹. Le sujet peut paraître assez complexe pour quelqu'un n'ayant jamais entendu parler de cette histoire. Arès cherche querelle à sa soeur, qui lui envoie un caillou le faisant tomber. Aphrodite, dans l'histoire plus soeur que maîtresse du dieu, accourt avec son fils Eros, mieux connu sous son nom romain de Cupidon. On pourrait opposer l'oeuvre et son pastiche, l'un plus sérieux que l'autre. Or déjà le tableau en lui-même est moqueur. Dans un catalogue où l'oeuvre était présentée, on dit du peintre qu'il "fait en définitive une pochade amusante qui peut se réduire à une affaire de femmes, où l'homme tient une posture

7 *Épître d'Othéa*, Lille BM - ms.0391 (0175) f.014.

8 P. Sineux, *Qu'est ce qu'un dieu grec*, 2006, p.61.

9 v 391-414.

ridicule »¹⁰. A contrario la parodie d'Elsa Brants est très riche puisqu'elle aborde la question centrale de la possible mort d'Arès qu'on a déjà évoquée précédemment.

Aussi, il apparaît clairement par ces exemples que des liens, *a fortiori* comme la venue d'auteurs comme Zep au Palais des beaux-arts de Lille en 2016, se révèlent de fait d'une grande richesse ; et on ne peut que souhaiter une augmentation de ces manifestations. Le travail du muséologue est de pouvoir prendre en compte cet imaginaire et l'insérer dans l'espace muséal pour qu'art et public puissent dialoguer ensemble, de la manière la plus diversifiée possible.

Bibliographie

BRANTS Elsa, *Save me Pythie*, T.2, Kana, Bruxelles, 2014.

CONNOLY Peter, *The Legend of Odysseus*, Oxford, Oxford University Press, 1986.

HANOWER Eric, *L'âge de fer*, tome 1, Paris, Éditions Akileos, 2004.

HOMERE, *L'Iliade*, Paris, Les Belles Lettres, Édition de 1938.

HUGO Christophe, WEESTEEL Isabelle (dir.), *Le vase qui parle : un dispositif numérique de médiation pour le patrimoine culturel*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, 2014.

SINEUX Pierre, *Qu'est-ce qu'un dieu grec*, Paris, Klincksieck, 2006.

10 *Jacques-Louis David, 1748-1825 : exposition du 4 octobre 2005 au 31 janvier 2006*, Musée Jacquemart-André, N. Chaudun, 2005, p. 36.