



HAL
open science

La question des nouvelles médiations dans la valorisation des collections muséales des Hauts-de-France : l'exemple d'œuvres inspirées des épisodes de la mythologie classique dans les musées des beaux-arts.

Cyrille Ballaguy

► To cite this version:

Cyrille Ballaguy. La question des nouvelles médiations dans la valorisation des collections muséales des Hauts-de-France : l'exemple d'œuvres inspirées des épisodes de la mythologie classique dans les musées des beaux-arts.. Art et histoire de l'art. Université Charles de Gaulle - Lille III, 2017. Français. NNT : 2017LIL30014 . tel-01807639

HAL Id: tel-01807639

<https://theses.hal.science/tel-01807639>

Submitted on 5 Jun 2018

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.



IRHiS
Institut de Recherches
Historiques du Septentrion
UMR CNRS 8529 Lille 3



Université de Lille
Ecole doctorale des Sciences de l'Homme et de la Société
Institut De Recherches Historiques du Septentrion

THÈSE

Pour obtenir le grade de Docteur de l'Université de Lille

Discipline : Histoire de l'art et muséologie

Présentée et soutenue par

Cyrille Ballaguy

Le 8 décembre 2017

La question des nouvelles médiations dans la valorisation des collections muséales des Hauts-de-France : l'exemple d'œuvres inspirées des épisodes de la mythologie classique dans les musées des beaux-arts.

Sous la direction de :

Mme Chang-Ming PENG, Professeur d'histoire de l'art contemporain et de muséologie à l'Université de Lille

M. William VAN ANDRINGA, Professeur en archéologie romaine à l'Université de Lille

Membres du jury :

Mme Cécilia HURLEY-GRIENER, HDR, à l'Ecole du Louvre et à l'Université de Neuchâtel, rapporteur

M. Dominique POULOT, Professeur en histoire de l'art contemporain et muséologie à l'Université de Paris 1, rapporteur

Mme Sabine CHAILLET, Responsable du service des publics au Musée de Boulogne-sur-Mer

Mme Dominique DUPUIS-LABBÉ, Conservateur général du patrimoine au Service des musées de France

M. Bruno GAUDICHON, Conservateur en chef du Musée de la Piscine de Roubaix

TOME 1

Résumé

Ce travail de recherche en muséologie porte sur la place de la mythologie gréco-romaine dans les musées des beaux-arts de la région des Hauts-de-France en proposant une analyse critique et pose la question de ses liens possibles avec les cultures de l'imaginaire. En effet, alors que la mythologie gréco-latine et sa réception auprès d'un vaste public n'ont jamais été autant présentes qu'aujourd'hui par le biais de divers médias (littérature, cinéma, bandes dessinées, jeux-vidéo), et que les œuvres inspirées des mythes sont aussi légions dans les musées, du vase grec à l'art contemporain, les liens entre ces deux « mondes » sont quasi inexistantes comme le prouve notre analyse menée dans dix-huit musées de la région des Hauts-de-France. Malgré leur indéniable potentiel, les œuvres mythologiques sont souvent noyées dans les collections, peu valorisées et peu connues du grand public. Comment rendre plus accessibles des œuvres inspirées par une longue et riche tradition littéraire et artistique alors que les pratiques culturelles témoignent encore souvent d'un certain élitisme dans la fréquentation des musées de type beaux-arts ? Les objectifs de notre recherche sont de trouver, par des outils de médiation adaptés, des solutions pour rendre accessible au plus grand nombre la richesse iconographique de ces épisodes de l'Antiquité classique.

Un terrain d'entente est-il possible afin de faire dialoguer beaux-arts et cultures actuelles de l'imaginaire, par le prisme de la mythologie ? Par le biais d'une analyse muséologique précise et d'un sondage ayant réuni plus de sept cent réponses, nous proposons un programme de médiation adapté sur cette thématique, tout en étayant notre analyse par l'étude d'expériences menées tant au niveau national qu'à l'international. Suite à l'analyse d'expériences déjà entreprises dans la région, il s'agit avant tout de créer du lien en explorant des solutions variées avec l'aide de la médiation humaine et d'Internet : théâtre dans les collections, ateliers hors-les-murs, expositions virtuelles sont quelques-unes des réponses que nous apportons au sein de ce travail. Nos recherches sont ainsi un exemple réflexif d'une tentative de démocratisation culturelle au sein de l'espace muséal, à l'échelle régionale.

Mots-clefs : Musées, Mythologie gréco-latine, Hauts-de-France, Cultures de l'imaginaire, Médiation, beaux-arts, démocratisation culturelle.

Abstract

My academic research work in museology deals with the place of Greco-Roman mythology in the Fine Arts Museums of Hauts-de-France by proposing a critical analysis and raising the question of its possible links with the cultures of imagination. Indeed, while Greco-Latin mythology and its reception by a large public have never been more present than today in various media (literature, cinema, *comics*, video games) and many works of art are inspired by myths in museums (from Greek vases to contemporary art), the links between these two "worlds" are almost nonexistent, as shown by our analysis in eighteen museums of Hauts-de-France.

Despite their undeniable potential, mythological works are often lost in the collections, poorly valued and little known by the general public. How can we make more available works inspired by a long and rich literary and artistic tradition, while cultural practices still often show a sort of elitism in Fine Arts Museums? The objectives of our research are to find solutions, through suitable mediation tools, to make accessible to the broader public the iconographic richness of these episodes of classical antiquity. Is there a common ground for dialogue between Fine Arts and the current cultures of imagination, through the prism of mythology? Through a precise museological analysis and a survey of more than seven hundred answers, we propose an adapted mediation program, while supporting our analysis through the study of experiments at national and international levels.

Following the analysis of experiences already undertaken in the region, its purpose is above all to create a link by exploring various solutions with the help of human mediation and Internet: theatre in collections, off- the-walls workshops, virtual exhibitions are some of the answers we bring. Thus, our research is a reflective example of an attempt for a cultural democratization in the museum space on a regional scale.

Keywords : Museums, Greco-Latin mythology, Hauts-de-France, Cultures of imagination, Mediation, Fine Arts, cultural democratization.

*Ô Dieu aux pieds ailés,
Héraut de Zeus le père aimé,
Inspire-moi !*

*Passeur des mondes,
Aide des humains,
Permits-moi, parmi les ondes,
D'être un médiateur serein,
Un transmetteur des savoirs,
Pour révéler tous les soirs,
La richesse de la mythologie.*

*Que ta rhétorique guide mes pas,
Toi, l'espiègle parleur.*

*Que chacun puisse connaître les grandeurs
D'œuvres méconnues
De mythes éperdus.*

*Ris encore,
Que ton humour nous porte,
Nous envoie au porte à porte
A faire passer les messages tantôt politiques
Tantôt tragiques, ou romantiques
De nos histoires millénaires et européennes.*

*Avec Athéna, permets mon plan
Par la foudre de Zeus, la persuasion,
Et pourquoi pas un peu de la beauté langagière d'Apollon.
Je souhaite des réalisations aussi concrètes que les murs cyclopéens de Mycènes,
Bâtis autour de l'acropole troyenne de ma thèse.
Allier la force du raisonnement des antiques savants du Mouseïon d'Alexandrie,
Et la force des vaillants Macédoniens apportant ta croyance jusqu'aux confins de l'Asie.*

*Ne reste pas sur l'Olympe, Dieu Ami.
Agrée Prométhée, dialoguons avec les hommes.
Et permets-moi de leur apporter non du savoir, mais de la réflexion.
Dans un échange construit, ainsi nous combattons,
Pour faire que ce monde soit, prions, un peu moins bouffon.*

Prière à Hermès, Citadelle de Lille, 17 mars 2017.

Remerciements

Quoi de plus normal que la collaboration lorsque l'on réalise une thèse sur la médiation ? D'autant plus lorsqu'il s'agit de la saisir dans les musées et que la thématique en est la mythologie gréco-latine. Loin de l'image que l'on se fait des chercheurs, âmes solitaires cachées dans d'obscures bibliothèques, mes recherches se sont souvent concrétisées et enrichies dans des rencontres et projets communs. Face à des œuvres d'une si grande richesse iconographique, des convergences se sont créées, des amitiés nouées. Par email ou *de visu*, dans des musées ou des écoles, cette thèse a été une formidable aventure humaine, une sacrée épopée, dont ces quelques pages espèrent rendre compte.

Aussi, tous mes remerciements vont :

À ma directrice de thèse, Mme Chang-Ming Peng pour son soutien, son aide et sa gentillesse tout au long de mes travaux à l'Université de Lille. Cette thèse n'aurait jamais vu le jour sans elle et sa croyance en mes capacités.

À mon co-directeur, M. William Van Andringa, qui grâce à ses précieuses remarques m'a souvent apporté des points de vue et un décentrement plus que bienvenus.

À l'ensemble de mon jury de thèse pour m'avoir fait l'honneur de lire et participer à la phase finale et à la conclusion de ce travail de recherche : les deux rapporteurs M. Dominique Poulot et Mme Cécilia Hurley-Griener ainsi que Mme Sabine Chaillet, Mme Dominique Dupuis-Labbé et M. Gaudichon

À Mme Dominique Dupuis-Labbé du Service des Musées de France qui a vu très vite l'intérêt de cette recherche et permis son cofinancement. Sa foi en ce projet a été primordiale. Un remerciement tout aussi vital va à M. Laurent Manœuvre, du même service, qui lui a transmis le dossier de présentation de ma thèse.

Au Conseil régional des Hauts-de-France qui a soutenu également ce projet en le cofinçant et plus particulièrement à M. Karl-Michael Hoin et Mme Christel Lonquety de la Routiere pour leur soutien et aide dans la réalisation de mes projets de médiation.

À Marie Hoffmann, plus qu'une collègue, doctorante en muséologie, elle est devenue tout au long de mes recherches, une amie plus que précieuse.

À l'ensemble des autres membres de mon laboratoire IRHIS - Université de Lille - SHS, et plus particulièrement à Mme Christine Aubry pour sa grande gentillesse et son aide.

À l'ensemble du personnel de l'École Doctorale SHS Lille Nord de France et plus particulièrement à sa présidente, Mme Catherine Maignant. Son ouverture d'esprit a permis de nombreuses collaborations d'une grande richesse.

À Mme Camille de Visscher du Learning Center de l'Université de Lille – SHS. Les ateliers scolaires, que j'ai pu mener grâce à elle, restent pour moi une de nos plus grandes réussites.

À M. Christophe Hugo de la Bibliothèque des Sciences de l'Antiquité de l'Université de Lille – SHS pour son intérêt pour le point de vue muséologique sur les œuvres antiques que je lui ai exposé.

À Mme Séverine Clément Tarantino du laboratoire HALMA, Université Lille-SHS pour nos dialogues très fructueux sur un certain cabinet du Musée de Bailleul.

À tous ceux qui ont pris quelques minutes pour remplir mon questionnaire mythologique. Leurs réponses et remarques m'ont servi au-delà de mes attentes.

Aux « Vulgaires » : Florence Ienna, Nadège Joly, Jérémy Freixas. Grâce à eux, j'ai pu vulgariser plus que de raison mon sujet de recherche et faire connaître la muséologie dans toute la métropole lilloise.

À Claire Briand et Matthieu Vernisse pour leurs dessins et personnages inspirés des œuvres de la région, qu'ils ont réalisés à ma demande. Leur talent mérite d'être plus que reconnu.

À Yoyo, mon cousin-clown pour ce projet de théâtre mené à Boulogne-sur-Mer. Jouer en famille des héros grecs au milieu de cette collection fut un instant magique. Que soient aussi remerciés Éric Leclercq et José d'Andréa pour un projet du même genre mené au Louvre-Lens.

À l'ensemble du personnel des musées de mon étude pour leur aide et soutien au cours de mes recherches, et plus particulièrement à Mme Mélanie Lerat du Musée des Beaux-Arts d'Arras, Mme Anaïs Hannotte du Parc archéologique Asnapio, Mme Godeleine Valdelièvre du Musée Benoît De Puydt de Bailleul, Mesdames Sabine Chaillet et Gaëlle Etesse du Musée de Boulogne-sur-Mer, Mme Nina Marcos du Musée des Beaux-Arts de Calais, Mme Audrey Segard du Musée des Beaux-Arts de Cambrai, Mme Marie Montet-Gourdon du Musée départemental de Flandre à Cassel, M. Cyril Dermineur du Musée de la Chartreuse de Douai, Mesdames Claude Steen et Sophie Warlop du Musée des Beaux-Arts de Dunkerque, Mme Aida Tellier du Musée des Augustins d'Hazebrouck, Mme Ingrid Wacheux du Palais des Beaux-Arts de Lille, M. Gautier Verbeke du Musée du Louvre-Lens, Mme Marie-Aude Laoureux et M. Arnaud Quertinmont du Musée royal de Mariemont, Mme Claire Bertonnaud du Musée Gustave Moreau de Paris, M. Bruno Gaudichon du Musée de la Piscine de Roubaix, Mme Lucie Daignault du Musée de la Civilisation de Québec, Mme Lydia Mouysset et M. Mathieu Scapin du Musée Saint-Raymond de Toulouse, Mesdames Evelyne- Dorothée Allemand et Anne-Maya Guerrin du MuBA de Tourcoing, Mme Virginie Frelin-Cartigny du Musée des Beaux-Arts de Valenciennes.

À Elise, ma Psyché rêvée, la plus belle rencontre due à mes recherches, lors du concours de vulgarisation « MT180 ». Grâce à son amour inconditionnel et son soutien, j'ai pu être qui je suis tout au long de ce parcours. Elle est ma déesse éternelle...

À mes parents Jacky et Michelle, mon frère Damien et à l'ensemble de ma famille et belle-famille dont mon parrain Jean-Paul, ma marraine Marie, Yvon, Geneviève, Françoise, Philippe. Leur amour et considération m'a porté, constamment.

À tous ces amis qui m'ont supporté tel que j'étais alors que mes conversations ne tournaient qu'autour de « musées » et de « mythologie » : Ameline, Anissa, Audrey, Aymeric, Ben, Caro, Cécilia, Charlotte, Cindy, Claire, les deux Elodie, Éric, Faustine, Florence, Ingrid, Jordan, Matt, les deux Marie, Melissa, Mick, Nadoo, Olmo, Sidonie et tous ceux que j'oublie.

À ces inspirateurs qui chacun dans leur domaine m'ont donné force de réflexion et de motivation par leur volonté de faire dialoguer les sciences et de transmettre par la pédagogie : Patricio Guzman et Peter Watkins au cinéma, Denis Diderot, Hérodote et Stefan Zweig en littérature, Elsa Brants et Brian Azzarello en bande dessinée.

Au dieu Hermès, qui représente tout ce en quoi je crois et qui m'anime depuis de nombreuses années : voyage, médiation, parole, aide vers l'autre....

Et, *in fine*, au magazine *Arkeo junior*, qui dans un bureau de tabac de Bonneville, aux alentours de mes six ans, m'a plongé pour la première fois dans l'Antiquité grâce à une maquette à construire du phare d'Alexandrie. Que de chemin parcouru depuis....

Sommaire

Résumé	1
Abstract.....	2
Remerciements	5
Sommaire.....	9
Précisions.....	13
Avant- propos : Mythologie, Muséologie et auteurs antiques.....	14
Introduction	26
I. Le public et la mythologie : Analyse critique du rapport du public à la mythologie dans la culture populaire et dans les musées des Hauts-de-France	37
I.A. La mythologie gréco-latine dans la culture actuelle.....	38
I.A.1. Cinéma et bande dessinée : la mythologie classique depuis 2000.....	39
I.A.1.a. Les raisons d'un succès	40
I.A.1.b. La triade Hercule/Jason/Médée.....	43
I.A.1.c. La bande-dessinée, un récit éducatif ?.....	51
I.A.2. Le public-acteur : jeux-vidéo et jeux de société	55
I.A.2.a. Comparer « L'Iliade » à son adaptation vidéoludique	56
I.A.2.b. Musées, céramiques et jeux-vidéos.....	61
I.A.2.c. Chronos ou Kronos ?.....	63
I.A.3. Les mythes dans le 1er site touristique des Hauts-de-France : Le Parc Astérix.....	66
I.A.3.a. L'espace « Grèce antique » du parc : un parcours muséifié	67
I.A.3.b. L'attraction « le vol d'Icare » : quel lien avec le mythe ?.....	73
I.A.3.c. Une porte d'accès pour les écoles et les musées	77
I.B. Les œuvres mythologiques dans les musées des beaux-arts : une réception problématique ?	82
I.B.1. La mythologie grecque au musée : quelle présence ?.....	83
I.B.1.a. Les musées des beaux-arts, nouveaux musée ?.....	83
I.B.1.b. Un type de collection parmi d'autres	88
I.B.1.c. Une présence continue dans l'art depuis l'Antiquité, illustrée par les collections des musées de Hauts-de-France	91
I.B.2. Public et beaux-arts.....	103
I.B.2.a. Une peur des musées toujours active ?.....	103
I.B.2.b. Une « Wonderthorisation » de la mythologie gréco-latine ?	108

I.B.2.c. Le nu dans les musées	113
I.B.3. Les liens possibles.....	117
I.B.3.a. Dans les œuvres-mêmes	117
I.B.3.b. En partenariat avec les musées.....	121
I.B.3.c. Les caricatures	123
I.C. Sondage	130
I.C.1. La structure du sondage	130
I.C.1.a. Méthodologie.....	130
I.C.1.b. Qui sont les sondés ?	133
I.C.2. Quelles visions du sujet ?.....	140
I.C.2.a. Une bonne connaissance de la mythologie.....	140
I.C.2.b. Une vision traditionnelle et autocentrée de la mythologie dans les musées des beaux-arts	144
I.C.2.c. Vers du changement et de l'accessibilité.....	151
II. La mythologie dans les musées des beaux-arts des Hauts-de-France : une forte présence à la visibilité contrastée.....	159
II.A. Le Palais des Beaux-Arts de Lille et le Louvre-Lens : Des œuvres mythologiques visibles et médiatisées.	160
II.A.1. Une grande richesse qualitative et quantitative	161
II.A.1.a. Une histoire de l'art de la mythologie ?	162
II.A.1.b. Des chefs-d'œuvre exposés	179
II.A.2. Étude de cas : L'exposition sur <i>Les Métamorphoses</i> d'Ovide au Louvre-Lens, dans le Pavillon de Verre entre 2015 et 2016.	183
II.A.2.a. Valoriser les mythes ou les œuvres ?	184
II.A.2.b. Un discours pour quoi ? Un discours pour qui ?.....	191
II.A.3. Le projet du <i>Vase qui parle</i>	196
II.A.3.a. Pourquoi valoriser un vase grec ?	196
II.A.3.b. L'apport du numérique	199
II.A.3.c. L'apport des médiations humaines et textuelles	201
II.A.3.d. Exposer autrement : le vase au Musée Saint-Raymond de Toulouse.....	202
II.B. « La grandeur des Petits Musées »	205
II.B.1. Des collections très spécialisées qui façonnent la muséographie	206
II.B.1.a. La question des donateurs	206
II.B.1.b. Des thématiques fortes : Boulogne-sur-Mer où la tension Héraclès/Ajax....	210
II.B.2. Etudes des outils de médiations <i>in situ</i>	217

II.C. Un type de collection parmi d'autres, les raisons d'un désintéret.....	221
II.C.1. Des œuvres peu visibles	221
II.C.1.a. Les raisons d'une absence	222
II.C.1.b. Noyées dans les collections	225
II.C.1.c. Où sont les salles « mythologiques » ?	228
II.C.2. La recherche de la mythologie.....	237
II.C.2.a. Un essai d'unification : expliquer la mythologie aux enfants	237
II.C.2.b. Des « niches » mythologiques	242
II.C.2.c. Une présence... à la boutique	247
II.D. Le point de vue d'autres musées.....	251
II.D.1. Les musées parisiens : du musée d'artiste passionné à l'établissement muséal « le plus visité du monde »	251
II.D.1.a. Les musées d'artistes	251
II.D.1.b. Le Louvre, le numérique, et l'art antique	256
II.D.2. Les musées et leur ouverture aux cultures de l'imaginaire	262
II.D.2.1. « Les Mythes fondateurs » : un essai légitime et réussi ?.....	263
II.D.2.b. Inclure la bande-dessinée : l'exemple du Musée Gallo-Romain de Saint-Romain-en-Gal	267
II.D.2.c. Culture geek et mythologie, au Musée Royal de Mariemont	270
II.D.3. Le cas nord-américain	274
III. Comment concevoir des projets de médiation afin de valoriser davantage la mythologie dans les musées des Hauts-de-France ?.....	285
III.A. Vers un regroupement thématique des œuvres mythologiques des musées de la région.	286
III.A.1. Le cycle troyen.....	287
III.A.2. Héraclès/Hercule : héros le plus célèbre et le plus représenté de notre corpus..	299
III.A.3. Les amours des dieux	311
III.A.3.a. Trois frères, trois rapports.....	312
III.A.3.b. Les amours des enfants.....	319
III.B. Repenser la médiation dans les musées	328
III.B.1. Des espaces où la recherche s'active.....	328
III.B.1.a. « Les Noces de Thétis et Pelée » de Mathieu Elias, une nouvelle acquisition à Dunkerque	329
III.B.1.b. « Pan et Syrinx » du Musée des Augustins d'Hazebrouck. De ou d'après Rubens ?	337

III.B.1.c. Le Cabinet italien de Bailleul	338
III.B.2. Médiation <i>In situ</i>	341
III.B.2.a. Vers une nouvelle muséographie	341
III.B.2.b. Avoir une politique globale de valorisation des salles	349
II.B.3. De l'événementiel	357
III.B.3.a. Le théâtre	357
III.B.3.b. Le jeune public	365
III.C. « Musée, sors de ta réserve ! »	368
III.C.1. La présence sur la toile	371
III. C.1.a. YouTube et la mythologie	371
III.C.1.b. Le blog	378
III.C.1.c. Un tableau... en Lego®	382
III.C.2. L'Ecole	387
III.C.3. Lieux de sociabilité	392
Conclusion	401
Épilogue	407
Index	413
Bibliographie	418
Webographie	438
Filmographie	441
Crédits photographiques	443

Précisions

Au cours de ces recherches, de nombreux noms de divinités gréco-latines seront évoqués. Or chaque personnage mythologique a souvent eu un nom originel grec et sa version latine. Il convient de spécifier notre façon de nommer ces personnages. Concernant les œuvres, nous utiliserons toujours le nom donné par les artistes et/ou musées. À savoir que pour les vases grecs, il s'agit principalement des noms grecs alors que pour les peintures et sculptures, à partir de la Renaissance jusqu'au XX^e siècle, les noms latins sont les plus souvent utilisés. Tout dépend donc des circonstances, mais à défaut d'indication contraire, nous utiliserons les termes grecs. Afin de ne pas se perdre dans cet ensemble complexe des terminologies, nous proposons ici un petit récapitulatif des principaux dieux (le nom de la plupart des héros, sauf exception¹, étant le même en grec et latin) de la mythologie dans leur dénomination grecque puis latine, par ordre alphabétique :

Apollon
Aphrodite / Vénus
Arès / Mars
Artémis / Diane
Athéna / Minerve
Déméter / Cybèle
Dionysos / Bacchus
Eros / Cupidon
Hadès / Pluton
Héphaïstos / Vulcain
Héra / Junon
Hermès / Mercure
Hestia / Vesta
Pan / Faune
Perséphone / Proserpine
Poséidon / Neptune
Zeus / Jupiter

¹ Odysseus et Héraclès en grec, deviennent Ulysse et Hercule en latin.

Avant- propos : Mythologie, Muséologie et auteurs antiques

Décrire des œuvres mythologiques dans un contexte muséal précis et chercher à comprendre ce qu'elles peuvent nous dire et comment elles sont perçues par le public, tel est notre projet. La description d'œuvres antiques et mythologiques est aussi ancienne que la création des œuvres elles-mêmes et les noms de Polygnote, Zeuxis ou Phidias nous sont connus par des auteurs tant grecs que romains avec de multiples références ou de plus larges développements comme dans *L'Histoire Naturelle* de Pline l'Ancien².

Ce qui va nous intéresser ici, ce sont les écrits de deux auteurs qui ont, chacun à leur manière, décrit des œuvres mythologiques dans des visées bien précises : Pausanias et Philostrate. Le premier nous intéresse dans les paragraphes 22.6 et 22.7 du Livre I de *La Description de la Grèce*, le second dans ses soixante-cinq descriptions de *La Galerie de tableaux*.

I- Pausanias, le premier muséographe ?

Pausanias, a vécu aux alentours du II^e siècle ap. J.-C. Il décrit dans le Livre I, les bâtiments de la ville d'Athènes, monte vers l'Acropole et détaille ainsi un espace des Propylées :

6. Dans la partie gauche des propylées se trouvent des peintures. Parmi celles que le temps n'a pas rendues indistinctes, il y a Diomède dérobant d'une part à Lemnos l'arc de Philoctète, d'autre part l'Athéna d'Ilion. Il y a aussi dans ces peintures Oreste tuant Egisthe, Pylade massacrant les fils de Nauplios qui étaient venus au secours d'Egisthe. Près du tombeau d'Achille, on va égorger Polyxène. Homère a eu raison de laisser de côté cet épisode si cruel. Il a eu raison aussi, à mon sens, de montrer la conquête de Scyros par Achille et de ne pas faire comme ceux qui racontent qu'Achille vécut à Scyros au milieu des jeunes filles – ce que précisément Polygnote a représenté dans son tableau. Il a représenté aussi Ulysse apparaissant près du fleuve où Nausicaa et ses compagnes font la lessive, exactement comme Homère l'a conté.

7. Entre autres peintures, il y a le portrait d'Alcibiade : cette peinture présente les marques de la victoire de ses quadriges à Némée. Il y a aussi Persée rentrant à Sériphos, apportant la tête de Méduse à Polydectès ; mais l'histoire de Méduse, je ne suis pas disposé à en faire mention à propos de l'Attique. Si on laisse de côté parmi ces tableaux l'enfant aux hydries et le lutteur que Timainétos a représenté, il y a encore Musée. J'ai lu des vers où l'on dit que Musée reçut

² Pline l'Ancien, *L'Histoire Naturelle*, XXXV, VIII, 1.

de Borée en présent la faculté de voler – ces vers sont, selon moi, l'œuvre d'Onomacrite ; il ne nous reste rien de sûr de l'œuvre de Musée, si ce n'est l'hymne en l'honneur de Déméter qu'il fit pour les Lycomides³.

Les Propylées furent construits de 437 à 432 av. J.-C. par l'architecte Mnésiclès. L'entrée monumentale comportait près de l'aile sud un temple d'Athéna Niké et, dans l'aile nord, cette fameuse pinacothèque de forme rectangulaire de 10,70 m sur 8,95 m. Ses murs étaient fermés, comme le sous-entend la reconstitution de l'archéologue Jean-Claude Golvin⁴, mais du côté de la porte, deux grandes fenêtres permettaient un éclairage naturel des œuvres, principalement des peintures placées sur les murs.

Ce texte très riche montre la vision de Pausanias, cet « écrivain-voyageur »⁵ sur un espace d'exposition d'œuvres d'art et plus précisément de peintures. Il aborde les nombreuses thématiques de ces peintures, leurs histoires, leurs auteurs... Pourrions-nous donc voir en lui, des éléments qui en feraient le premier muséologue ou du moins, muséographe ? Après tout, déjà dans l'Antiquité, Cicéron faisait d'Hérodote le « père de l'Histoire »⁶ et Winckelmann est perçu comme « l'inventeur de l'histoire de l'art »⁷, et ce, quand bien même l'Archéologie, l'Histoire ou l'Histoire de l'Art ne sont devenues des sciences qu'entre le XIX^e et XX^e siècle. Sans parler de la muséologie, puisque ces institutions que sont les musées au sens moderne du terme n'apparaîtront qu'au XVIII^e siècle⁸. Le muséologue est alors défini comme « toute personne exerçant une activité de recherche ou d'enseignement sur les musées et les institutions assimilées, leur histoire, leur typologie, leurs fonctions, leur rôle dans la société, leurs visiteurs »⁹. Le muséographe s'attache lui plus précisément à l'organisation de l'espace des œuvres, à leur mise en relation dans un parcours cohérent. Peut-on voir dans Pausanias, des éléments correspondant à ces définitions ? Des pistes de réflexions qui seront réutilisées des siècles plus tard ?

La reprise du texte en analysant séparément les différentes thématiques nous semble adéquate pour cerner ce qui peut différencier le récit de Pausanias des préoccupations qui sont

³ Pausanias, *Description de la Grèce*, Les Belles Lettres, Paris, 1992.

⁴ Jean-Claude Golvin, *L'Antiquité retrouvée*, Éditions Errance, Paris, 2005, p. 55.

⁵ Pour reprendre le titre d'un ouvrage de la professeur Maria Pretzler, *Pausanias : travel writing in ancient Greece*, Duckworth, Londres, 2007.

⁶ Cicéron, *De Legibus*, I, 1, 5.

⁷ Titre d'une conférence d'Elisabeth Déculot, auteur notamment de *Johann Joachim Winckelmann. Enquête sur la genèse de l'histoire de l'art*, PUF, Paris, 2000.

⁸ Même si on trouve des prémices à la Renaissance en Italie et au XVII^e siècle avec l'Asmolean Museum d'Oxford ou en le musée des beaux-arts et d'archéologie de Besançon.

⁹ André Gob et Noémie Drouguet, *La muséologie : histoire, développements, enjeux actuels*, Armand Colin, Paris, 4eme éd., 2014, (« Collection U. Sciences humaines & sociales »), p. 21.

aujourd'hui les nôtres, d'un point de vue muséologique. Comment Pausanias réagissait face à des œuvres, d'autant plus à sujets mythologiques ? Quelle est sa manière d'organiser l'espace, de décrire ou non les peintures, de faire des liens avec d'autres sources, de donner son avis propre ? Nous avons défini sept thématiques que nous mettons en valeur, par la couleur, dans les deux paragraphes déjà cités :

- Placement des œuvres, éléments de liaisons
- Liens avec des auteurs
- Liens avec des artistes
- Propre réflexion de Pausanias
- Peintures mythologiques
- Portraits historiques
- Portraits de genre

6. Dans la partie gauche des propylées se trouvent des peintures. Parmi celles que le temps n'a pas rendues indistinctes, il y a Diomède dérobant d'une part à Lemnos l'arc de Philoctète, d'autre part l'Athéna d'Ilion. Il y a aussi dans ces peintures Oreste tuant Egisthe, Pylade massacrant les fils de Nauplios qui étaient venus au secours d'Egisthe. Près du tombeau d'Achille, on va égorger Polyxène. Homère a eu raison de laisser de côté cet épisode si cruel. Il a eu raison aussi, à mon sens, de montrer la conquête de Scyros par Achille et de ne pas faire comme ceux qui racontent qu'Achille vécut à Scyros au milieu des jeunes filles – ce que précisément Polygnote a représenté dans son tableau. Il a représenté aussi Ulysse apparaissant près du fleuve où Nausicaa et ses compagnes font la lessive, exactement comme Homère l'a conté.

7. Entre autres peintures, il y a le portrait d'Alcibiade : cette peinture présente les marques de la victoire de ses quadriges à Némée. Il y a aussi Persée rentrant à Sériphos, apportant la tête de Méduse à Polydectès ; mais l'histoire de Méduse, je ne suis pas disposé à en faire mention à propos de l'Attique. Si on laisse de côté parmi ces tableaux l'enfant aux hydries et le lutteur que Timainétos a représenté, il y a encore Musée. J'ai lu des vers où l'on dit que Musée reçut de Borée en présent la faculté de voler – ces vers sont, selon moi, l'œuvre d'Onomacrite ; il ne nous reste rien de sûr de l'œuvre de Musée, si ce n'est l'hymne en l'honneur de Déméter qu'il fit pour les Lycomides “

Pausanias décrit ce qu'il voit. Loin de nous l'idée de mettre en doute Paul Veyne quand il note à propos de Pausanias que «la précision des indications et l'ampleur de l'information

surprennent, ainsi que la sûreté du coup d'œil »¹⁰, mais dans cet extrait, les renseignements restent assez vagues. L'auteur ne décrit que par successions et accumulations : « d'une part », « d'autre part », « aussi », « encore ». On peut compter le nombre de « il y a », cinq ! Impossible de dresser un plan avec précision et de placer les œuvres dans cet espace. D'autant plus qu'il y avait peut-être des tableaux sur les murs et d'autres sur des panneaux en bois, comme le rapporte dès 1840 l'archéologue français Désiré Raoul-Rochette¹¹. Bien que le procédé habituel de l'époque voulût que les œuvres soient peintes sur plâtre sur des « panneaux encadrés ensuite dans les murs »¹² selon l'historien de l'art Charles-Martin Robertson. On ne trouve aucune information de la part du voyageur sur la taille des œuvres, leurs dispositions, leurs éclairages, leurs provenances... On ne sait pas non plus si toutes les œuvres datent de l'époque de la construction des Propylées ou si elles se sont accumulées avec le temps. Pausanias précise qu'il ne peut décrire que celles que « le temps n'a pas rendu indistinctes », autrement dit, de nombreuses peintures auraient déjà été détériorées¹³. Et encore il ne parle que de certaines d'entre-elles, « parmi celles ». Nous ne pouvons donc pas savoir combien d'œuvres étaient exposées dans la pinacothèque. Pausanias indique leur thème et décrit au sens littéral ce qu'il voit. Les sujets mythologiques sont les plus importants. Sur les douze œuvres mentionnées, huit concernent la mythologie, soit les deux tiers. Les autres n'étant d'ailleurs décrites que dans le deuxième paragraphe. Le Cycle troyen est la thématique de sept des huit peintures avec quatre œuvres liées à la guerre proprement dite : les actions des deux grands guerriers Diomède et Achille ainsi que le massacre suivant la prise de Troie avec la mort de la princesse Polyxène. Les trois autres œuvres illustrent le retour des querelles familiales dans la famille d'Agamemnon et la fin du voyage d'Ulysse, retrouvé par la princesse Nausicaa. La dernière œuvre ne faisant pas partie du cycle montre un autre grand héros d'une génération précédente, Persée, lors de son retour de l'expédition contre Méduse. On remarque que les dieux ne sont pas présents dans les peintures citées, ainsi que dans un autre grand lieu de la peinture décrit par Pausanias, quelques pages auparavant, la *stoa poikile*¹⁴. L'accent est mis sur l'individualisation, sur des actions, pas forcément morales, de grandes figures héroïques. Si Persée, Ulysse ou Diomède peuvent en effet prétendre au titre d'exemples à suivre, Oreste tuant son beau-père et Néoptolème qui assassine la princesse

¹⁰ Paul Veyne, *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes ?* Éditions du Seuil, Paris, 1983, p.15.

¹¹ Raoul Rochette *Lettres archéologiques sur la Peinture des Grecs...*, Imprimerie de Crapelet, Paris, 1840, p.52.

¹² Martin Robertson, *La peinture grecque*, Skira-Flammarion, Genève, 1978.

¹³ Mais il n'en donne pas la raison : Incendie ? Inondation ? Vandalisme ?

¹⁴ Pausanias, *Description de la Grèce*, 1, 3, 3.

Polyxène ne sont pas des modèles de vertu¹⁵. Il en va de même pour le portrait historique d'Alcibiade, figure controversée d'Athènes durant la Guerre du Péloponnèse, vu par Jacqueline de Romilly comme l'expression des « dangers de l'ambition »¹⁶. Il est représenté ici dans un fait de gloire, lorsque son quadriga remporta une course aux jeux de Némée¹⁷. Suivent deux personnages de la vie quotidienne gréco-romaine, un enfant aux hydries et un lutteur. Si la quasi-totalité de la peinture grecque sur fresque a été perdue, on peut s'en faire une idée à partir des peintures sur vases attiques, notamment les amphores panathénaïques concernant les lutteurs. Dernière peinture indiquée, celle d'un portrait mythico-historique de Musée d'Athènes¹⁸, poète légendaire, fils d'Orphée, qui aurait écrit de nombreux oracles en dirigeant, entre autres, les Mystères d'Eleusis.

Pausanias ne nous donne que deux noms de peintres : Polydectès pour le tableau de Persée, et Polygnote de Thasos pour ceux d'Achille à Scyros et d'Ulysse avec Nausicaa. Si nous ne savons rien du premier peintre, le second, ayant fait carrière à Athènes, est en revanche relativement bien connu. L'archéologue italienne Carmela Roscino a publié une étude sur le sujet¹⁹ avec une analyse des différentes œuvres dont nous avons la trace, bien que toutes perdues. Elle prouve que dans la pinacothèque, Pausanias oublie qu'une troisième œuvre est de Polygnote, celle de la mort de Polyxène²⁰. Polygnote est considéré comme un des plus grands peintres du V^e siècle av. J.-C., « ayant une capacité magistrale [...] d'exprimer les sentiments et le pathos de ses personnages »²¹. Il a réalisé d'autres d'œuvres tant à Athènes dans la *stoa poikile* qu'à Delphes dans la *lesché*²² des Cnidiens, notamment une grande frise représentant la prise de Troie et le monde des morts. En citant plus particulièrement deux œuvres de cet artiste, Pausanias prouve, plusieurs siècles après, que la renommée de Polygnote est toujours vivace.

Cependant il n'hésite pas à critiquer le peintre en se référant à un autre type de sources, littéraires cette fois-ci. Il compare dans le paragraphe six, la version peinte du mythe d'Achille à Scyros au texte d'Homère en prenant parti pour le second. Homère, au chant IX de *L'Iliade*, raconte qu'Achille a donné une femme à Patrocle « le jour où il a pris la haute Scyros, le

¹⁵ Notamment dans la pièce d'Euripide, *Hécube*, 518 et suivants.

¹⁶ Sous-titre de son ouvrage, *Alcibiade*, Librairie générale française, Paris, 1997.

¹⁷ *Ibid.*, p. 48. Alcibiade est beaucoup plus connu pour sa victoire dans d'autres jeux, ceux olympiques, où ses chars finirent aux trois premières places en 416 av. J.-C.

¹⁸ Le nom du personnage semble ici presque prémonitoire avec le lieu où est exposé son portrait.

¹⁹ Carmela Roscino, *Polignoto di Taso*, G. Bretschneider editore, Rome, 2010.

²⁰ On le sait grâce à une épigramme de l'*Anthologie Palatine*, datant du I^{er} siècle Ap. J.-C., *ibid.*, p. 23.

²¹ *Ibid.*, p. 25.

²² Salle de réunion.

bourg d'Enyeus »²³. Une autre version circulait cependant où Scyros était le lieu où Achille se cacha avant la Guerre de Troie. Il était parmi les suivantes de la fille du roi, Deidamia, avec qui il se maria et eut un fils. Pausanias dénigre cette version du mythe, choisie par Polygnote et colportée par « ceux qui racontent que », comme Apollodore²⁴ ou Stace dans son *Achilléide*. D'ailleurs Carmel Roscino émet la possibilité que le tableau de Polygnote représenterait plus précisément le mariage d'Achille et de Deidamia²⁵. Pausanias semble donc vouer une grande admiration et un certain respect à Homère. Puisque l'on sait que le tableau sur la mort de Polyxène est aussi de Polygnote, une deuxième comparaison est faite par Pausanias, encore une fois au détriment du peintre, quand il dit « Homère a eu raison de laisser de côté cet épisode si cruel ». Le meurtre d'une princesse troyenne par l'élite des guerriers grecs est en effet peu valorisant pour la civilisation hellène. Episode horrible et pathétique que le peintre représente mais que le poète omet²⁶.

Pausanias semble, par cette glorification d'Homère, faire l'éloge de l'héroïsme avec Achille qui a combattu à Scyros et ne s'est pas laissé aller aux plaisirs de la chair, et juge ici, avec une certaine pudeur face aux horribles conséquences de la guerre, l'exécution d'une femme. Or Homère était capable d'écrire tant sur la violence que sur la lascivité, si l'on pense aux paroles assez haineuses d'Achille à Hector avant leur combat dans *L'Iliade*²⁷, ou à la certaine passivité d'Ulysse face à Circé et Calypso dans *L'Odyssée*. *A contrario*, Polygnote représente tout. Pausanias visite donc la pinacothèque tel un précritique d'art qui comme Diderot dans ses comptes rendus de Salons²⁸, donne son avis sur les peintres et les sujets. Il ne cite le grand Polygnote que pour mieux le dénigrer face à la prédominance du maître de la littérature antique qu'est Homère.

Enfin, notre auteur se livre, comme il le fait souvent à l'intérieur de son ouvrage, à un refus soudain de toute digression. Face au tableau de Persée, il indique qu'il y a une « histoire » autour de Méduse, mais que ce n'est pas l'endroit du livre pour la raconter. Alors qu'à d'autres moments de sa *Description de la Grèce*, en fonction du lieu, il peut se laisser aller à narrer des légendes. Dans ce passage, il se place donc véritablement comme un observateur partisan, une sorte de grand critique d'art, qui ne se soucie pas tant de décrire un lieu que de donner son propre avis sur certaines des œuvres en présence, leurs auteurs et inspirations.

²³ Homère, *L'Iliade*, IX, 667-668.

²⁴ Apollodore, *La Bibliothèque*, III, 13, 8.

²⁵ Carmela Roscino, *Polignoto di Taso*, *op. cit.*, p. 24.

²⁶ Ce qui n'est pas vraiment le cas puisque cet épisode n'entre pas dans le cadre de *L'Iliade* ou de *L'Odyssée* d'Homère mais figurait dans *Le Sac de Troie* d'Arctinos de Milet.

²⁷ Homère, *L'Iliade*, XXII, 261-272.

²⁸ Édités notamment dans la collection Folio Classique, Gallimard, Paris, 2008.

Si nous devions nous-mêmes, en tant que muséologue, décrire le même espace, nous procéderions de la façon suivante²⁹ :

- En l'absence d'autres informations, nous décririons les œuvres en partant de la droite. En effet, comme l'ont montré Robinson et Melton dans les années 20 et 30³⁰, dans une salle, le visiteur a toujours tendance à aller vers cette direction en entrant. N'ayant aucune indication de la part de Pausanias, nous décririons les peintures par leur titre ou leur sujet, leur époque et leur auteur si celui-ci était connu.

- *In fine*, nous créerions alors un plan de l'espace avec toutes les œuvres comprises en indiquant si possible le cheminement logique. Nous en dégagerions les thématiques abordées en vue d'une synthèse. Ce que nous avons fait quelque peu ici à partir de Pausanias, c'est-à-dire : la thématique mythologique, puis celle de la guerre de Troie. Il est alors nécessaire de donner des précisions sur certaines œuvres afin d'en mieux comprendre le sens.

- Enfin, nous pourrions nous permettre d'émettre un avis sur l'espace en tant que tel, moins sur les œuvres elles-mêmes et leurs auteurs, ce que fait Pausanias avec son jugement sévère sur Polygnote, que sur la manière dont les œuvres sont assemblées et exposées. Le muséologue n'a, en effet, pas le même rôle qu'un historien de l'art. Son jugement porte moins sur les œuvres que sur la manière dont celles-ci sont présentées, sur une « analyse de la “caractérisation des objets de musées” »³¹.

On peut remercier Pausanias d'avoir pris le temps d'écrire sur les œuvres de la pinacothèque des Propylées d'Athènes. Son avis nous donne un bref aperçu sur la vision de l'art au II^e siècle ap. J.-C. par l'élite grecque. On peut lui donner, dans le cadre de ces deux paragraphes, des titres de précurseur des métiers de « critique d'art », de « journaliste », ou encore de savant, par la science des lieux et mythes qu'il possède. Mais, tant par la logique qui est la sienne que par sa vision propre des œuvres, notre cher « écrivain-voyageur » n'est point le premier des « muséologues/graphes », « espèce » qui apparaîtra aux alentours des XVIII^e et XIX^e siècles avec la véritable création des premiers musées³².

²⁹ Cette manière de faire nous est propre, il y a autant de manière d'écrire et de décrire et analyser une exposition qu'il y a de blogs, d'articles ou de livres sur le sujet. Pour des exemples concrets, se reporter à nos billets sur des expositions mythologiques sur le site : <http://bsa.biblio.univ-lille3.fr/blog/>. Elles se basent cependant sur une logique propre aux sciences humaines qui va de l'observation à l'analyse puis à l'interprétation.

³⁰ Cité par Sophie Mariani-Rousset in *Espace urbain en méthodes*, Michèle Grosjean, Jean-Paul Thibaud, Euraplino, Marseille, 2003, p. 29.

³¹ Dominique Poulot, *Musée, et muséologie*, La Découverte, Paris, 2009, p. 100.

³² Et même avant voir, Samuel Quiccheberg et son ouvrage *Inscriptiones vel Tituli Theatri Amplissimi* de 1565.

II- Philostrate le premier médiateur ?

Venons-en maintenant à l'approche du sophiste romain Philostrate, surnommé aussi Philostrate de Lemnos qui aurait vécu autour du III^e siècle apr. J.-C. Se trouvant chez un hôte dans un faubourg de Naples, il admire les nombreuses peintures d'un grand portique. Il exprime ainsi son but :

Mon intention n'est pas de nommer des peintres ou de raconter leur vie, mais d'expliquer des tableaux variés : c'est une conversation composée pour des jeunes gens, en vue de leur apprendre à interpréter, et de former leur goût³³.

Nous ne sommes pas loin de la définition de la médiation culturelle en milieu muséal comme l'exprime la sociologue Aurélie Peyrin : « tous les actes qui visent à faciliter l'appréhension des œuvres artistiques ou scientifiques, que ce soit par une approche sensible, intellectuelle ou technique »³⁴.

Philostrate s'exprime pour donner à voir et à comprendre les œuvres qu'il voit, au fils de son hôte et aux amis de celui-ci. Il est même assez clair sur le sujet : « suivez le commentaire, mais ne vous contentez pas d'approuver : interrogez, si je ne suis pas assez clair »³⁵. Il ne s'agirait pas au sens d'aujourd'hui du monologue d'un guide pendant plus d'une heure, mais bien d'une visite interactive avec un médiateur. Or la suite du texte ne se présente pas sous la forme d'un dialogue³⁶ ; il s'agit d'explications plus ou moins longues sur soixante-cinq tableaux du portique. On peut cependant bien y entrevoir des liens entre le narrateur et son auditoire : ceux-ci sont de plusieurs ordres et montrent de quelle manière un groupe peut admirer et comprendre des tableaux mythologiques dans l'Antiquité romaine.

Il y a tout d'abord les références liées à l'art en tant que tel, le but de Philostrate étant de décrire les tableaux et de décortiquer leurs qualités plastiques. Dans l'œuvre sur Ménécée par exemple, il explique que les soldats sont peints suivant « un effet de proportion, mon enfant, à mesure que l'œil s'enfonce dans le tableau, les rangs d'hommes doivent se masquer de plus en plus les uns les autres »³⁷. Il veut exercer l'œil, distinguer la peinture d'une illusion, comme avec le tableau sur Narcisse et pousser son auditoire à se questionner sur le rapport de

³³ Philostrate, *La galerie de tableaux*, Les Belles lettres, Paris, 1991, p. 10.

³⁴ Aurélie Peyrin, *Être médiateur au musée : sociologie d'un métier en trompe-l'œil*, La Documentation française, Paris, 2010, p. 29.

³⁵ Philostrate, *La galerie de tableaux*, *op. cit.*, p. 10.

³⁶ Excepté p. 88 avec une petite réplique de l'enfant.

³⁷ *Ibid*, p. 16.

l'art à la réalité. Il y a aussi un jugement esthétique : qu'est ce qui est beau, qu'est ce qui ne l'est pas ? Ainsi pour la représentation de l'abandon d'Ariane, Philostrate énonce : « Il est facile à tout artiste de peindre une belle Ariane, un beau Thésée »³⁸.

Apprendre à voir et à juger du regard, mais aussi à sentir, à écouter. Comme dans une visite des « cinq sens » dans un musée actuel, notre guide antique se plaît à jouer sur d'autres perceptions que la vue. Ainsi, la représentation de sacrifices pour la naissance d'Athéna répand une « douce odeur dont la peinture nous apporte presque la sensation »³⁹. Face à ces œuvres si bien peintes, le visiteur du portique peut sentir, mais aussi entendre. L'ouïe est en effet après la vue, le sens le plus exploré dans les descriptions. Philostrate entend alors une foule⁴⁰, un hymne à Dionysos⁴¹, ou même la peinture elle-même qui « gémit »⁴². Il ne faut pas être passif, le visiteur doit tenir compte de cette réalité propre au tableau, et dans une sorte de relation avec lui, respecter les personnages qui s'y trouvent. Ainsi dans le tableau sur Midas, « Le satyre dort, parlons de lui à voix basse, de peur qu'il ne s'éveille et que le tableau ne s'évanouisse comme un fantôme »⁴³. Le médiateur est là pour rappeler ces règles, pour permettre aux deux parties de s'apprécier.

D'autres œuvres sont évoquées, littéraires cette fois-ci, et qui la plupart du temps, ont donné le sujet des peintures. Homère est cité plusieurs fois. Philostrate part du principe que son jeune disciple connaît toutes les références s'y rapportant. Il est présent dans les œuvres sur le Scamandre et Poséidon. C'est en connaissant le poète que l'enfant peut identifier les scènes. Parfois, l'auteur est plus vague et parle de manière générique « des poètes » qui peuvent se révéler plus audacieux que les peintres⁴⁴. On retrouve par-là, un trait commun avec Pausanias dans sa critique de Polygnote vis-à-vis d'Homère. Mais il n'y a pas que les auteurs antiques qui sont mis à l'honneur et qui peuvent être sources de connaissances. L'*ekphrasis* sur Ariane nous parle aussi de la « nourrice [qui] t'a fait sans doute ce récit, car elles sont savantes en pareille matière, les femmes de cette condition, et elles pleurent en contant à volonté »⁴⁵. Ainsi, comme il y a aujourd'hui chez nous l'apprentissage dans le cadre familial et scolaire, Philostrate ne néglige aucune source permettant à l'enfant d'acquérir sa culture « mythologique ». S'il fait appel aux sources, c'est que lui-même ne cherche pas à expliquer

³⁸ *Ibid*, p. 34.

³⁹ *Ibid*, p. 108.

⁴⁰ *Ibid*, p. 37.

⁴¹ *Ibid*, p. 60.

⁴² *Ibid*, p. 69.

⁴³ *Ibid*, p. 45.

⁴⁴ *Ibid*, p. 103.

⁴⁵ *Ibid*, p.34.

les mythes auxquels les œuvres font référence⁴⁶. Ce qui l'intéresse, ce sont uniquement les peintures elles-mêmes. Les mythes apparaissent comme sujet par la simple description qu'il en fait, en essayant de lire les œuvres.

Philostrate fait attention à son auditoire, pour que celui-ci comprenne les œuvres aussi bien que lui. Il va donner des conseils pour que tout soit le plus lisible possible. Il fournit des indications pour le regard : « j'appelle tes yeux de ce côté »⁴⁷, « Considère maintenant dans le voisinage »⁴⁸... Le but de l'auteur est de maintenir le fils de son hôte dans un certain éveil. Tout au long des descriptions, il n'hésite pas à poser des questions nombreuses et variées. Tout d'abord, il lui demande parfois son avis sur les parties du tableau qui l'intéressent. Philostrate décrit ainsi les œuvres en fonction de son auditoire. Puis une fois qu'il commence son discours, il peut l'émailler de questions descriptives comme « Que font les pierres ? »⁴⁹ ou encore, de manière plus générale « Quel est donc le sujet de ce tableau ? »⁵⁰. D'autres questions sont plus précises, plus personnelles et presque métaphysiques. Ainsi, dans sa description d'Olympos, il remarque que son élève regarde un détail d'un cours d'eau près d'un rocher : « Qu'y a-t-il de commun entre elle et toi ? »⁵¹, demande-t-il. Hormis pour une question, toutes les réponses sont fournies par Philostrate lui-même. On peut alors penser à Diderot, qui, plus de quinze siècles plus tard, popularisera le dialogue face à des peintures. Ainsi dans l'extrait suivant, Diderot pose deux questions sur un tableau de Vien, auxquelles il fait répondre son ami Saint-Quentin :

Diderot: En vérité sa Vénus blessée par Diomède ne me semble point du tout sans mérite.

Saint-Quentin : Ni à moi non plus, parbleu. Il y a de l'accord, de l'harmonie...

Diderot : Finissez, qu'est-ce qu'il y a ?

Saint-Quentin : Ce n'est rien, presque rien. Sa jambe...

Diderot : Sa jambe ; après?

Saint-Quentin : N'est que d'un bon pouce trop courte, et son pied est trop petit⁵².

⁴⁶ *Ibid*, p.49.

⁴⁷ *Ibid*, p.34.

⁴⁸ *Ibid*, p.108.

⁴⁹ *Ibid*, p.27.

⁵⁰ *Ibid*, p.41.

⁵¹ *Ibid*, p.44.

⁵² Diderot, *Salons*, Gallimard, Paris, 2008, p.423.

Un autre trait chez Philostrate est aussi digne d'être relevé, sa capacité à reconnaître ce qu'il ne sait pas. Au travers d'expressions telles que « je ne sais », « j'imagine », « je crois, pour ma part »⁵³, il montre qu'il n'a pas la science infuse en matière de culture. Cette donnée est très importante pour créer du lien avec son vis-à-vis, pour montrer que le guide n'est pas celui qui sait tout face à ceux qui ne savent rien.

On voit ainsi la complémentarité, en même temps que l'écart qui existe entre Pausanias et Philostrate. À la fin du XIX^e siècle, Edouard Bertrant avait étudié ce rapport entre les deux auteurs antiques. Il avait une préférence pour le second. En effet pour lui Pausanias avait certes « la curiosité d'un voyageur, d'un antiquaire, d'un mythologue »⁵⁴ mais ne savait pas vraiment décrire une peinture dans son ensemble et chercher au-delà de ce qu'il voyait. Au contraire de Philostrate dont il écrit qu'« il serait plus difficile de trouver un critique plus fin et plus intelligent, il voit bien et fait bien voir »⁵⁵. Ces deux auteurs, qui ont donc décrit des œuvres mythologiques, sont un bon point de départ, une base pour nos recherches et notre réflexion sur la compréhension et la médiation des œuvres à sujet mythologique, tant par leurs descriptions que par la manière de les présenter.

⁵³ Philostrate, *La galerie de tableaux*, op. cit., p. 98, et p. 27.

⁵⁴ *Un critique d'art dans l'antiquité : Philostrate et son école*, chez E. Thorin, Paris, 1882, p.234.

⁵⁵ *Ibid*, p. 227.

« Plus je dispose de loisir et plus je m'intéresse aux mythes. » Aristote⁵⁶

« Je me suis plongé dans les légendes et la mythologie grecque pour trouver de nouvelles idées. Je préfère le passé. Le futur me déprime. » Ray Harryhausen⁵⁷

⁵⁶Moses I Finley et Geneviève Ladjaj-Koenig, *L'héritage de la Grèce*, Tallandier, Paris, 2009, p. 505.

⁵⁷Anne Dessuant, « Ray Harryhausen, l'ancêtre des dinos. », *Telerama.fr*, publié le 13 avril 2013.

Introduction

Pourquoi s'intéresser à la mythologie gréco-latine aujourd'hui ? Tous ceux qui ont affaire de près ou de loin aux histoires de Zeus, Héraclès, ou Méduse ont une réponse. Présente dans notre vocabulaire, dans toutes les formes d'arts ou dans le titre d'une boutique en bas de chez nous, chacun « pratique » plus ou moins consciemment ces mythes. Or, pour un individu aujourd'hui, même s'il en est abreuvé sans le savoir, ceux-ci restent un ailleurs, un univers dans lequel il fait le choix d'entrer ou non. S'intéresser, ou, dans le cadre de notre étude, amener les gens à s'intéresser à une thématique à la fois si proche culturellement et si éloignée dans le temps et l'espace, c'est permettre la création d'un lien avec l'Histoire, le patrimoine. L'homme a besoin de cette ouverture, de cette altérité, comme en témoignait dans un de ses derniers ouvrages l'helléniste Jean-Pierre Vernant :

Et chaque individu humain doit assumer sa part d'Hestia et sa part d'Hermès. Pour être soi, il faut se projeter vers ce qui est étranger, se prolonger dans et par lui. Demeurer enclos dans son identité, c'est se perdre et cesser d'être. On se connaît, on se construit par le contact, l'échange, le commerce avec l'autre. Entre les rives du même et de l'autre, l'Homme est un pont⁵⁸.

Se pose la question de la nature de la transmission, de ses buts, avec ces trois questions soulevées par le savant Michel Serres dans son ouvrage *Pantopie, de Hermès à Petite poucette*, « Que transmettre ? A qui le transmettre ? Comment le transmettre ? »⁵⁹. Le but de ce travail de recherche est de réfléchir humblement à ces questions en les articulant autour de trois réponses simples : Que transmettre ? Les œuvres de la mythologie gréco-latine dans les musées des beaux-arts. À qui le transmettre ? Au plus large public possible au sein d'une aire administrative et géographique : Les Hauts-de-France. Comment le transmettre ? Par le biais d'une médiation muséale raisonnée et diversifiée en utilisant les cultures de l'imaginaire.

Mais qu'entendons-nous d'abord par ces termes ?

Les musées des beaux-arts sont issus de la tradition de l'École des beaux-arts de Paris créée à la fin du XVIII^e siècle. Celle-ci enseignait dans quatre domaines : l'architecture, la peinture, la

⁵⁸ Jean-Pierre Vernant, *La traversée des frontières*, Seuil, Paris, 2004, p. 179.

⁵⁹ Michel Serres, *Pantopie, de Hermès à Petite Poucette*, Le Pommier, Paris, 2014, p. 22.

sculpture et la gravure. De par le caractère trop massif du premier et difficile à exposer du dernier (pour des raisons de conservation), les musées des beaux-arts, dès leur création, notamment suite à l'arrêté Chaptal de 1801, ont eu tendance à exposer principalement des peintures et sculptures. Or tout au long du XX^e siècle, ces établissements ont vu leurs types de collections augmenter et se diversifier, tant vers l'archéologie (présence d'œuvres antiques et médiévales) que du côté de l'art contemporain. C'est donc l'ensemble de ce spectre que nous nous proposons d'étudier, dans le cadre d'une région administrative précise.

Nous avons choisi de nous intéresser à la région des Hauts-de-France. Nos travaux de recherches ont commencé en 2014 dans l'ancien « Nord-Pas-de-Calais », créé en 1982 lors de la loi Deferre sur la décentralisation. Cette région était composée de deux départements : le Nord et le Pas-de-Calais. Le choix de cette région comme limite géographique de notre étude était légitimé par plusieurs points. Tout d'abord par sa forte présence muséale⁶⁰. Souvent vue par ses différents acteurs comme la région la plus dense en musées après l'Île-de-France⁶¹, les deux départements se partageaient quarante-sept musées de France et plus de cent cinquante « musées et lieux insolites »⁶². Les musées de France étaient mis en réseau par l'Association des Conservateurs des musées du Nord-Pas-de-Calais ainsi que par le programme régional « Région des Musées ». Depuis 2010, de nombreux établissements d'envergure ont ouvert leurs portes, preuves d'un dynamisme certain : Le Louvre-Lens fin 2012, le Musée archéologique *Arkéos* en juin 2014, *Musverre* à Sars-Poteries en octobre 2016...

Mais au cours de nos travaux de recherches, la région que nous étudions a disparu au profit d'un ensemble plus vaste. En effet, suite à la réforme territoriale de 2014, la région du Nord-Pas-de-Calais a fusionné avec celle de la Picardie au premier janvier 2016. Celle-ci s'appelle depuis, la région des Hauts-de-France. Suite à la naissance de cette nouvelle région, le 10 juin 2016 a eu lieu la fusion des deux associations régionales de l'AGCCPF (Association générale des conservateurs des collections publiques de France) du Nord-Pas-de-Calais et de Picardie. Ce changement arrivant en plein milieu de notre recherche, nous avons décidé de le prendre en compte en associant l'étude de trois musées picards, quoique d'une manière moins approfondie que ceux de notre ancienne région de référence.

⁶⁰ Exposé dans un rapport du Conseil régional sur « Musées et public régionaux en Nord-Pas-de-Calais » de janvier 2013.

⁶¹ Source : Propos de M. Gayot, alors directeur de l'Association des conservateurs des musées de la région, dans un article de La Voix du Nord : <http://www.lavoixdunord.fr/region/gravelines-le-nord-pas-de-calais-deuxieme-region-ia17b47595n2019751>.

⁶² <http://www.laregiondesmusees.fr/a-propos/>

La liste des musées des Hauts-de-France qui seront spécifiquement étudiés a été établie de manière à couvrir l'ensemble du territoire autour de musées possédant un minimum non exhaustif d'œuvres mythologiques dans leurs collections, montrées ou non⁶³. Il s'agit des musées suivants :

- Musée des Beaux-Arts d'Arras
- Musée Benoît De Puydt de Bailleul
- Musée du Mont-de-Piété de Bergues
- Musée de Boulogne-sur-Mer
- Musée des Beaux-Arts de Calais
- Musée des Beaux-Arts de Cambrai
- Musée de la Chartreuse de Douai
- Musée des Beaux-Arts de Dunkerque
- Musée des Augustins d'Hazebrouck
- Palais des Beaux-Arts de Lille
- Musée de la Piscine de Roubaix
- Musée de l'hôtel Sandelin de Saint-Omer
- MUba Eugène Leroy de Tourcoing
- Musée des Beaux-Arts de Valenciennes

Nous avons ajouté également trois musées situés dans les préfectures des trois départements de l'ancienne Picardie :

- MuDo de Beauvais
- Musée de Picardie d'Amiens
- Musée d'art et d'archéologie de Laon.

Enfin, nous réservons un statut particulier au Musée du Louvre-Lens, qui n'est pas à proprement parler un musée⁶⁴ au sens de la loi des Musées de France puisque celle-ci stipule : est considéré comme « musées de France » : « toute collection permanente composée de biens dont la conservation et la présentation revêtent un intérêt public et organisée en vue de la connaissance, de l'éducation et du plaisir du public »⁶⁵. Le Louvre-Lens ne disposant pas de

⁶³ Liste établie notamment avec l'aide de M. Gaudichon, directeur du Musée de la Piscine de Roubaix.

⁶⁴ Mais que nous nommerons comme tel, par commodité.

⁶⁵ Loi du 4 janvier 2002.

collection permanente au sens de cette loi, nous ne pouvons par conséquent l'inclure dans notre inventaire détaillé des œuvres visibles. Cependant par sa présence sur le territoire et la nature de ses missions et activités, nous le prendrons en compte dans sa partie médiation et valorisation, notamment autour de l'exposition *Métamorphoses* qui eut lieu entre ses murs entre juillet 2015 et mars 2016.

La mythologie grecque apparaît comme un sujet transversal dont nous nous servirons pour réfléchir à cette relation entre public et musées. La tâche peut paraître complexe, car sans parler dans un premier temps d'œuvres s'y rapportant, la définition du mythe pose problème. Peut-être n'est-il après tout, comme l'a dit la professeur émérite Suzanne Saïd, qu'une « forme introuvable »⁶⁶, un « poisson soluble dans les eaux de la mythologie condamné à glisser éternellement entre les doigts de ceux qui tentent de le saisir ? »⁶⁷. Il y a en effet autant de définitions de la mythologie grecque que d'auteurs et nous en avons consulté plusieurs dizaines, dans des dictionnaires, articles, ouvrages d'histoire de l'art, d'archéologie, d'iconographie... La plus large et en même temps la plus précise à laquelle nous adhérons est celle de Pierre Grimal, grand philologue et historien des religions :

On donne le nom de "mythologie" grecque à l'ensemble des récits merveilleux et des légendes de toutes sortes dont les textes et les monuments figurés nous montrent qu'ils ont eu cours dans les pays de langue grecque, entre le IX^e ou le VIII^e siècle avant notre ère, époque à laquelle nous reportent les poèmes homériques, et la fin du "paganisme", trois ou quatre siècles après Jésus-Christ. Il y a là une immense matière, assez malaisément définissable, d'origine et de caractères fort divers, qui se trouve avoir joué et joue encore, dans l'histoire spirituelle du monde, un rôle considérable⁶⁸.

Nous avons choisi d'inclure dans nos recherches l'ensemble de la mythologie classique, à savoir avec l'ajout de la mythologie romaine. Celle-ci a toujours entretenu des rapports complexes avec sa cousine grecque. Les latinistes et historiens de Rome ont toujours besoin de justifier la singularité de la religion romaine en même temps que la nature de son lien avec la religion grecque. Georges Dumézil dans *Horace et les Curiaces* nous dit en effet : « Si l'on réduit le concept de mythologie au seul type que présente en gros la mythologie grecque, c'est-à-dire à décrire les aventures merveilleuses des dieux, la religion de Rome paraît en effet

⁶⁶ Suzanne Saïd, *Approches de la mythologie grecque*, Nathan, Paris, 1993, p. 7.

⁶⁷ *Ibid.*

⁶⁸ Pierre Grimal, *La mythologie grecque*, Presses universitaires de France, Paris, 2010, p. 5.

à peu près dépourvue de mythe »⁶⁹. C'est que la nature des deux religions est différente. Les Grecs cherchent par leur mythologie à expliquer l'histoire du monde et des hommes. Les Romains ont plutôt cherché, à rappeler leur Histoire grâce à elle. Comme le précise Georges Dumézil, « Rome a eu sa mythologie, et cette mythologie nous est conservée. Seulement elle n'a jamais été fantasmagorique ni cosmique : elle a été nationale et historique »⁷⁰. L'historienne anglaise Jane F. Garner⁷¹ va dans le même sens en opposant les mythes grecs aux légendes romaines. Pour les Romains, le plus important était de savoir comment conserver la faveur des dieux à la lumière de leurs illustres ancêtres, comme Enée ou Romulus. Il n'en reste pas moins que les Romains ont récupéré chez les Grecs un ensemble de croyances et de divinités par assimilation et emprunt. Pour l'historienne Catherine Salles, le tournant est même assez précis dans le temps. Il s'agirait du grand *lectisterne* de -217 av J.C⁷². Un *lectisterne* est un repas sacré offert à des divinités couchées sur des lits de parades, donné souvent dans des moments de crise, pour s'assurer l'aide des dieux. Le 21 juin de cette année, Hannibal remporta en effet une victoire sur les Romains au lac de Trasimène. Pour la première fois, ceux-ci ont associé les douze grands dieux de l'Olympe, latinisés, sur six lits : Jupiter/Junon, Neptune/Minerve, Mars/Vénus, Apollon/Diane, Vulcain/Vesta, Mercure/Cérès. Cette date est ainsi souvent considérée comme l'entrée officielle des dieux grecs dans le panthéon romain. Ils furent néanmoins adaptés, avec ce qui existait déjà avant. Vénus, par exemple, devint protectrice des jardins et, par son statut de mère d'Énée, fut beaucoup plus importante dans les croyances latines. On comprend alors mieux pourquoi on peut parler de mythologie gréco-romaine. Nous le voyons également dans la littérature, où certains mythes grecs ne sont connus que par des auteurs latins comme les amours d'Éros et Psychè racontées dans *L'Ane d'or* d'Apulée, sans oublier *Les Métamorphoses* d'Ovide et l'épopée de Virgile, *L'Énéide*, écrite sur le modèle de *L'Illiade* et *L'Odyssée* d'Homère. Dans l'art, la plupart des sculptures grecques en bronze nous sont connues par des copies romaines en marbre, sans compter les mosaïques, peintures murales de Pompéi ou autres sarcophages sculptés où les Romains ont donné à voir des sujets mythologiques. C'est donc pour prendre en compte non pas tant la mythologie romaine dans sa spécificité, mais ce qu'elle a apporté aux mythes grecs par ses écrits et ses œuvres relatant et diffusant les nombreuses histoires des dieux et héros, que nous parlons dans notre thèse de mythologie gréco-latine.

⁶⁹ Georges Dumézil, *Horace et les Curiaces*, Gallimard, Paris, 1942, p. 63.

⁷⁰ *Ibid.*, p. 64.

⁷¹ Jane F Gardner, *Mythes romains*, Seuil, Paris, 1995, Introduction.

⁷² Catherine Salles, *La mythologie grecque et romaine*, Pluriel, Paris, 2013, p. 31.

Cette mythologie classique est pour nous un récit, c'est à dire une succession d'histoires où les personnages sont mis en scène. D'où notre choix d'utiliser le terme d' « épisodes ». Nous empruntons notamment ce terme à une définition de Stella Georgousta et Jean-Pierre Vernant dans l'ouvrage *Mythes grecs au figuré* :

Un mythe grec, c'est le récit d'une suite d'épisodes formant un scénario unifié, avec son commencement et sa fin. Le récit a pu lui-même à son tour s'intégrer dans un ensemble plus large d'histoires analogues pour constituer ce que nous appelons la mythologie grecque⁷³.

L'épisode correspond d'ailleurs, dans le genre de la tragédie grecque, au moment où les acteurs font avancer l'action entre les tirades des chœurs. Un instant d'un mythe pris sur le vif où l'action se déroule. Les personnages représentés ne sont pas dans le simple portrait mais en interaction entre eux et avec leur environnement. Le Centre National des Ressources Textuelles et Lexicales donne, dans son sens B, cette définition du terme épisode : « Ensemble d'actions, d'événements formant un tout et constituant un moment marquant de l'histoire, du temps »⁷⁴. Ce sont donc ces événements illustrés dans des œuvres d'art que nous nous proposons d'étudier et qui constitueront la base de notre recherche. Nous avons effectué un travail de recensement de ces œuvres dans chaque musée, et que nous différencions des portraits mythologiques, trop proches des allégories mais qui restent néanmoins présents dans nos inventaires car servant de supports pour les institutions muséales à l'explication des mythes. Notre inventaire ne se veut pas non quantitatif mais raisonné et qualitatif. Vouloir en effet recenser l'ensemble des œuvres mythologiques des musées de la région nous a paru assez vite une tâche démesurée et peu liée à l'objet de notre étude, centré sur la vision des publics. Nous nous sommes donc attaché, pour notre inventaire, avant tout aux œuvres exposées dans les collections permanentes des institutions. Des œuvres en réserves qui en raison de leur sujet, de leur exposition passée ou de leur richesse iconographique nous ont semblé importantes à mettre en lumière seront néanmoins aussi cités au cours de notre exposé. Certains pans des collections mises en réserves sont donc laissés de côté comme les dessins ou les moulages d'œuvres comme ceux du Palais des Beaux-Arts de Lille⁷⁵.

⁷³ Stella Georgoudi et Jean Pierre Vernant (éd.), *Mythes grecs au figuré : de l'antiquité au baroque*, Gallimard, Paris, 1996, p. 11.

⁷⁴ <http://www.cnrtl.fr/definition/episode>

⁷⁵ Voir à ce propos notre travail de Master 2 : *Les œuvres de la mythologie gréco-latine dans les musées des beaux-arts : Un Olympe à reconquérir ? L'exemple du Palais des Beaux-Arts de Lille*, sous la direction de Mme Chang-Ming Peng, Université de Lille, 2014.

Pourquoi alors s'intéresser concrètement à la valorisation des œuvres mythologiques dans les musées du Nord de la France ?

La valorisation du patrimoine régional des Hauts-de-France n'est pas nouvelle. Le fort maillage muséal construit tout au long du XX^e et XXI^e siècle, la valorisation par les municipalités⁷⁶ ou la présence d'initiatives et d'Associations comme celle des Conservateurs des Musées du Nord-Pas-de-Calais, créée en 1977 et la section picarde en 1979, démontrent cette volonté. Une accélération de ce processus de valorisation culturelle a été donnée dans les années 1990, face à la crise qu'a connu le secteur secondaire : rénovation de musées, Lille capitale européenne de la Culture en 2004, projet du Louvre-Lens... La Culture certes, mais pour quoi faire ? Noël Joseph, président du Conseil régional Nord Pas-de-Calais affirmait en 1988 que « Le patrimoine n'a de sens que s'il sait concerner l'homme au présent, pour lequel il est à la fois racine, témoin et confrontation »⁷⁷. Or ces établissements souffrent encore aujourd'hui d'un déficit d'image, de visibilité, et de fréquentation. Des études sociologiques de Bourdieu et Darbel⁷⁸ à celle de d'Olivier Donnat⁷⁹, un constat s'impose : le musée reste l'apanage des classes cultivées, citadines, et aisées. Pourtant, ce patrimoine, au sens large, de nombreux acteurs locaux l'étudient et le valorisent. Quelques exemples de projets ou d'acteurs parmi d'autres : l'ancien projet régional « La Région des musées », le monde universitaire avec le laboratoire d'IRHiS à Lille (Institut de Recherches Historiques du Septentrion), l'Association des Conservateurs des musées de la région... Or dans toute cette diversité d'actions, l'étude sur les œuvres mythologiques reste à l'état d'ébauche. À la fois partout et nulle part, réunissant autant des pièces maîtresses que des œuvres plus confidentielles, du vase grec d'Exékias au langage plastique d'Auguste Herbin, elle couvre un spectre temporel de plus de vingt-cinq siècles. La mythologie gréco-latine embrasse dans les musées du Nord, un ensemble hétérogène visible par tous mais peu spécifié comme tel. Pourtant, ces œuvres racontent toutes les histoires des mêmes dieux et héros. En dehors des établissements d'Arras et de Bailleul, aucun musée ne dispose de salle spécifique où cette thématique mythologique est indiquée. Seul un ouvrage jeunesse, édité par l'Association des Conservateurs en 1994, a

⁷⁶ La totalité des musées étudiés sont des musées municipaux.

⁷⁷ Noël Joseph *Les musées du Nord Pas de Calais : guide*, Association des Conservateurs des Musées du Nord-Pas-de-Calais, Lille, p. 0.

⁷⁸ Pierre Bourdieu et Alain Darbel, *L'Amour de l'art: les musées d'art européens et leur public*, 2. éd. revue et augm, Ed. de Minuit, Paris, 1997.

⁷⁹ Olivier Donnat, *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique: enquête 2008*, Ministère de la culture et de la communication, Paris, 2009.

réalisé un regroupement de dix œuvres autour de l'amour des dieux⁸⁰. Du côté universitaire, la muséologie, si elle est enseignée dans diverses formations spécifiques à Lille, Arras ou Valenciennes, souffre comme souvent pour les jeunes sciences, d'un souci d'autonomie. À ce propos, Dominique Poulot a développé une métaphore mythologique dans son ouvrage de référence, *Musée et muséologie*, : « La construction disciplinaire de la muséologie tient cependant de la tâche de Sisyphe »⁸¹. C'est l'Histoire de l'art ou les Sciences de l'Information et de la Communication qui s'emparent de sujets qui lui seraient *a priori* propres⁸². En ce qui concerne, *in fine*, notre définition de la muséologie, nous nous référons à l'étude sur la question d'André Desvallées et François Mairesse⁸³ et notamment à leur troisième acception du terme qui voit dans la muséologie, « l'étude d'une relation spécifique entre l'homme et la réalité dont le musée, phénomène déterminé au cours du temps, ne constitue que l'une des concrétisations possibles »⁸⁴. Il s'agit ainsi d'examiner la thématique de la mythologie gréco-latine dans les œuvres, de comprendre ses logiques propres ainsi que ses relations avec l'extérieur, et les autres domaines où les mythes se donnent à voir dans notre société par rapport à des publics considérés dans toutes leurs diversités.

Le but de cette présente thèse est de lier théorie et pratique, étude minutieuse du corpus d'œuvres et des différents acteurs du monde culturel, pour tenter d'analyser sur un même plan, la place des œuvres mythologiques dans notre société. Dans le débat public, on reproche souvent aux sciences humaines d'être éloignées des préoccupations de la population et de rester enfermées dans les tours d'ivoires des laboratoires et centres de recherche. Nous cherchons à montrer qu'au contraire, une recherche muséologique, faisant appel à l'Histoire de l'art, la Sociologie, la Communication, peut mener à la création d'outils simples permettant un meilleur accès du public à notre domaine d'étude. Reste une question : comment faire ce lien ? Une de nos approches principales a été l'utilisation des nouvelles technologies avec Internet, ainsi que le recours aux cultures de l'imaginaire. Aujourd'hui, certains découvrent des mythes grâce à des émissions de vulgarisation sur YouTube, d'autre connaissent Zeus comme un ennemi à combattre dans le jeux-vidéo *God of War* ou grâce à des films issus de *comics*

⁸⁰ Thierry Lefèvre et Annick Notter, *Les amours des dieux*, Lille, Association des conservateurs des musées du Nord-Pas-de-Calais, Somogy, Paris, 1998.

⁸¹ Dominique Poulot, *Musée et muséologie*, Nouvelle éd, La Découverte, Paris, nouvelle éd., 2009, p. 99.

⁸² On pense notamment à la thèse soutenue en muséologie par Cédric Boudjema en 2016 à Lille 3 et intitulé *La fonction éducative des musées dans la société numérique : analyse comparative de l'offre pédagogique en ligne de huit musées nationaux dans quatre pays (France, Angleterre, Australie, Etats-Unis)*; sous la direction de Laurence Favier.

⁸³ André Desvallées, François Mairesse, « Sur la muséologie », *Culture & Musées*, n°6, 2005, p. 131-155.

⁸⁴ *Ibid.*, p. 131

comme Thor ou Wonder Woman. C'est dans ces médias que les mythes gréco-latins sont les plus présents aujourd'hui, à l'inverse des œuvres conservées dans les musées. S'intéresser à ces médias, à ces nouvelles formes de connaissances, c'est essayer de trouver des ponts, des passerelles entre deux mondes *a priori* inconciliables. Cette thèse ne se résume cependant pas à une volonté de comprendre et de créer du lien entre publics et musées. Il existe encore aujourd'hui des freins entre ces deux acteurs. Nos recherches et nos tentatives ont ainsi parfois été complexes. Notre méthodologie fut de partir des musées en leur demandant une étroite collaboration tant dans l'étude de leurs œuvres mythologiques que dans la création d'outils de médiation adaptés. Certains musées nous ouvrirent grandement leur porte, d'autres nous les fermèrent presque instantanément. Que les musées de Bailleul, Boulogne-sur-Mer, Hazebrouck et de la Piscine de Roubaix soient ici particulièrement et sincèrement remerciés. Leur prédominance dans certaines parties de nos recherches résulte ainsi de leur fort degré de collaboration : assistance à des visites guidées avec des scolaires, collaboration scientifique, création de conférences ou de pièce de théâtre. Ils ont permis à notre thèse de prendre tout son sens et de trouver une vraie réalité sur le terrain.

Par ailleurs, l'absence ou la faible collaboration des autres institutions nous a amené à nous pencher vers d'autres acteurs. Comment intéresser un public toujours plus large aux œuvres mythologiques de la région ? Nos recherches ont prouvé l'existence d'une multiplicité d'acteurs centraux dans la médiation de ces thématiques : Enseignement supérieur, Education Nationale, milieux associatifs, monde de l'édition, journalistes... Nous les avons étudiés, interrogés et avons œuvré avec eux autour de ces questions de l'accessibilité de l'art, de l'actualité de l'univers mythologique dans les musées. Nous avons tenté de comprendre de quelle manière une œuvre, objet « sémiophore » comme l'a montré Krzysztof Pomian⁸⁵ pouvait, tout en sortant de l'établissement où il est conservé, garder son sens, sa fonction, son message. Cela est d'autant plus vrai qu'avec le développement d'Internet et la profusion d'images, chacun peut avoir accès, n'importe où dans le monde à une photographie en haute-définition, par exemple celle du *Suicide d'Ajax* au Musée de Boulogne-sur-Mer grâce à Wikipédia⁸⁶. Qu'en est-il, par conséquent, de la transmission ? Que cela induit-il dans son rapport à l'œuvre, à l'institution muséale ?

Notre travail de recherche procède selon la forme d'un entonnoir. Il a d'abord été question de réfléchir à la présence des œuvres mythologiques dans notre société culturelle actuelle et des

⁸⁵ Krzysztof Pomian, *Collectionneurs, amateurs et curieux: Paris, Venise, XVIe - XVIIIe siècle*, Gallimard, Paris, 1987, p. 42.

⁸⁶ https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Exékias_Suicide_d_Ajax_01.jpg

liens possibles avec les institutions muséales. Partir de la vision des dieux, héros et monstres dans le cinéma, les jeux-vidéos et les parcs d'attractions en cherchant, à chaque fois, les liens avec les musées régionaux. Montrer qu'un terrain de dialogue est possible. Les musées, notamment des beaux-arts, souffrent encore aujourd'hui d'une image de marque défectueuse et peu de monde connaît les œuvres mythologiques exposées en France, excepté *La Vénus de Milo* et *La Victoire de Samothrace* au Musée du Louvre. Cette même population est pourtant friande de mythologie dans d'autres secteurs culturels. Aussi pour mieux saisir ses attentes et aspirations, avons-nous réalisé un sondage internet afin de récolter l'avis d'un panel d'individus sur leurs visions des musées, de la mythologie gréco-latine et de leurs liens. Plus de sept cents personnes ont répondu à ce sondage, qui nous offre une base substantielle pour réfléchir aux actions à mener.

Puis nous avons cherché à analyser de manière transversale la présence des œuvres mythologiques dans les musées des Hauts-de-France. Plutôt que de proposer une analyse par musée, trop descriptive, nous avons préféré montrer des dynamiques et problématiques globales. Ainsi, dans la région, deux musées exposent régulièrement, grâce à leur riche collection et offre de médiation, de la mythologie gréco-latine : il s'agit du Palais des Beaux-arts de Lille et du Louvre- Lens. Leur actualité de ces dernières années a d'ailleurs particulièrement mis en lumière un vase antique avec une médiation interactive pour l'un, une exposition sur *Les Métamorphoses* d'Ovide pour le second. La présence des œuvres mythologiques dans les autres musées obéit, quant à elle, à plusieurs dynamiques. Certains, conscients de la richesse de leur collection dans ce domaine mais disposant d'un budget moindre, rendent tout de même leurs œuvres visibles grâce à des médiations ou muséographies adaptées, tandis que pour d'autres, il s'agit d'œuvres parmi d'autres et ne faisant pas partie de leur Projet Scientifique et Culturel. Les salles du musée, les réserves, les programmes de médiations ou les boutiques sont autant d'éléments nous permettant de saisir l'importance de ce sujet dans ces institutions. Dans une approche comparatiste, nous avons cherché à analyser cette même présence dans d'autres institutions offrant des parallèles intéressants et légitimes : les musées d'artistes parisiens férus de mythes (Gustave Moreau, Antoine Bourdelle, Ossip Zadkine), les nouvelles technologies au Musée du Louvre, des musées nord-américains (Musée de la Civilisation de Québec, Musée de Pointe-à-Callière de Montréal et Museum of Fine Arts de Boston) et enfin des expositions liant les cultures de l'imaginaire aux mythes anciens.

À partir de ces nouvelles compréhensions, nous pourrions passer à la réalisation concrète d'outils, de l'idée de leur création à leur mise en pratique, et des retours qu'ils ont suscités.

Dans une volonté de mise en réseau, nous avons cherché à regrouper thématiquement certains sujets pour montrer tout l'intérêt de collaborations futures entre les différentes institutions. Le cycle troyen, les amours des dieux et Héraclès seront ainsi mis en lumière à travers les œuvres des musées des Hauts-de-France. Puis nous montrerons un ensemble de propositions, de l'ébauche à leur réalisation parfois complète au sein des musées : comment valoriser ces œuvres *in situ* par un travail sur la muséographie, la médiation humaine et/ou numérique ? Enfin nous montrerons tout l'intérêt de travailler avec des acteurs autres que les musées pour faire sortir les œuvres hors des institutions et participer à la démocratisation culturelle. Universités, écoles, associations, bars, maisons d'éditions, autant de terrains favorables et de partenariats à développer pour les musées dans le futur.

I. Le public et la mythologie : Analyse critique du rapport du public à la mythologie dans la culture populaire et dans les musées des Hauts-de-France

Depuis la fin des années 1970 et la nouvelle muséologie, le visiteur est au cœur du projet ouvrant « la voie à une approche communicationnelle du musée »⁸⁷, cherchant à ouvrir un maximum le lieu, non seulement aux chercheurs et artistes, mais aussi à l'ensemble de la population. Cette stratégie semble réussir puisque le musée fait partie aujourd'hui de notre imaginaire collectif dans une vision de la culture « moins austère mais parfois plus fantasmée »⁸⁸. Il n'en reste pas moins que le musée reste pour une partie de la population une porte quasi-infranchissable, comme nous le verrons de Bourdier à Oliver Donnat. Comment amener de nouveaux visiteurs dans ces lieux ? Notre approche est donc thématique, par le prisme d'un sujet présent en nombre dans les œuvres : la mythologie gréco-latine. Lors d'une exposition au Louvre, *D'après l'Antique*, l'historien de l'art Norberto Gramaccini affirmait :

La réception de l'Antiquité est un thème fascinant et révélateur. À l'instar des sentiments changeants suscités par la nature, la perception des statues antiques, dans la longue histoire de leur vie posthume, traduit aussi les fluctuations de la civilisation occidentale au gré des stades de son évolution⁸⁹.

Où se rend visible aujourd'hui cet héritage ? Qui en voit, en achète, en consomme ? En parallèle avec la littérature, les opéras et les musées ont été rejoints hier par les cinémas et la télévision, et plus récemment par les consoles et les tablettes. Zeus ou Héraclès n'ont jamais été aussi présents sur les rayons de nos supermarchés. Or, qui sait que l'on peut en trouver autant dans les salles de nos musées ? Il existe en effet toujours une distance historique entre le grand public et les musées des beaux-arts. Comment réduire cet écart, cette distance ? La mythologie gréco-latine par le succès constant qu'elle rencontre dans le champ culturel, peut-elle être un lien privilégié, promu tant par les professionnels des musées que par le grand public, pour rendre l'art plus accessible au plus grand nombre ? Au fil de nos recherches, nous nous sommes rendu compte de la nécessité d'un dialogue constructif entre les œuvres mythologiques de notre étude et celles de la culture actuelle. Il s'agit pour cela de trouver des

⁸⁷ André Gob, *Le musée, une institution dépassée?*, Colin, Paris, 2010, p. 31.

⁸⁸ François Mairesse, *Nouvelles tendances de la muséologie*, la Documentation française, Paris, 2016, p. 30.

⁸⁹ Norberto Gramaccini : « Antiquité, Moyen Age et Renaissance » in Jean Pierre Cuzin, Jean-René Gaborit, Alain Pasquier, *D'après l'antique: Paris, musée du Louvre, 16 octobre 2000-15 janvier 2001*, Réunion des musées nationaux, Paris, 2000, p. 30.

terrains où la comparaison est possible, puis de saisir les problématiques inhérentes à chaque espace. Qu'est ce qui peut gêner le grand public dans la visite d'un musée des beaux-arts ? En quoi des peintures et sculptures mythologiques peuvent-elle encore poser problème ? Et *a contrario*, quels sont les écarts, les contrecoups de cette mythologie *mainstream*, issue de l'« homogénéisation culturelle »⁹⁰ ? Autrement dit, pouvons-nous par le biais de la mythologie gréco-latine, lier beaux-arts et cultures populaires ? Le public potentiel est-il demandeur de ce processus ? Comment créer les conditions de sa venue au musée pour qu'il puisse apprécier *in situ* des thématiques qu'il visionne chez lui ou dans les salles obscures ? Nous verrons tout d'abord différents éléments de la présence mythologique dans les cultures actuelles et ses points d'achoppements, de liaisons avec certains des musées du Nord de la France. Ou peuvent-ils, plutôt que s'opposer, se rendre complémentaires ? Nos terrains privilégiés d'études seront le cinéma, les jeux-vidéos et les parcs d'attractions. Puis nous chercherons à saisir les problèmes inhérents à l'exposition et à la médiation d'œuvres mythologiques dans les musées actuels. Comment apporter des réponses adéquates ? Comment se renouveler ? Nous avons posé toutes ces questions directement à un panel de plus sept cents sondés, par le biais d'un sondage internet de vingt-cinq questions. Cette enquête nous permettra de dresser un portrait de la vision de la mythologie gréco-latine dans les musées aujourd'hui : quels constats, reproches, attentes, aspirations ?

I.A. La mythologie gréco-latine dans la culture actuelle

Avant toute chose, quels arts, médias, cultures utilisons-nous pour parler de la présence de la mythologie aujourd'hui ? Plusieurs termes complémentaires peuvent être retenus qui ne sont pas un ensemble de concepts mais qui relèvent bien d'un domaine plus large. François Vanhille évoque les « cultures de l'imaginaire » qu'il définit comme n'étant pas spécifiquement « de la littérature, du cinéma, ou de la télévision, de la mythologie, des contes et légendes. » Elles s'en inspirent et les transcendent « en les dépassant par la mise en scène des propres désirs de l'individu en action dans un univers en constance récréation »⁹¹. Elles se servent des arts et technologies actuelles pour créer de nouveaux mythes ou adapter les

⁹⁰ Vincenzo Cicchelli et Sylvie Octobre, *L'amateur cosmopolite : goûts et imaginaires culturels juvéniles à l'ère de la globalisation*, Ministère de la culture et de la communication, Paris, 2017.

⁹¹ François Vanhille, *Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales : une ressource inexploitée au service du développement local*, Harmattan, Paris, 2014, p. 18.

anciens et permettent ainsi de développer l'industrie du divertissement, selon le philosophe Richard Mèmeteau qui a travaillé sur le concept de *pop culture*⁹². Il cite d'ailleurs le spécialiste des médias Henry Jenkins, pour qui « l'idée selon laquelle Hollywood s'inspire aujourd'hui des structures de la mythologie antique est devenue banale pour la génération actuelle des cinéastes »⁹³. Il serait facile de créer des stéréotypes des utilisateurs de ces médias ; avec notamment la figure du *geek*, apte à mettre en forme tous ces symboles, mais même cette figure est multiple nous dit David Peyron, docteur en sciences de l'information et de la communication⁹⁴. Pour lui, « Le terme *geek* désigne donc généralement tour à tour ou conjointement les passionnés d'informatique et de nouvelles technologies de communication, ainsi que des mondes imaginaires et fantastiques de la science-fiction et de la *fantasy* »⁹⁵. Nous prenons dans le cadre notre étude, toutes les productions liées à la mythologie gréco-latine dans son ensemble qui touchent au divertissement et/ou ludique par le biais de l'art ou d'expériences sensibles : cinéma comme parcs d'attractions, jeux de société ou vidéos, bande-dessinées. Que nous donnent-ils à voir et quels liens pouvons faire avec les œuvres de nos musées ?

I.A.1. Cinéma et bande dessinée : la mythologie classique depuis 2000

Deux ouvrages de référence ont été écrits à la fin des années 2000 par Hervé Dumont⁹⁶ et Claude Aziza⁹⁷ sur l'Antiquité et ses liens avec le cinéma, le deuxième traitant aussi de la bande dessinée et des romans historiques. Les auteurs ne parlent que de mythologie grecque, la mythologie latine ayant eu très peu de représentations visuelles. Elle est placée dans la partie sur la Grèce, à côté de la partie « historique ». Leur approche, à la fois thématique et chronologique, permet de bien saisir les évolutions et progressions des créations liées à la mythologie. Pour eux, l'étude de ces œuvres n'est que légitime et redonne à voir les mythes là où les beaux-arts et l'opéra le faisaient au XIX^e siècle. Jusque-là, précise Hervé Dumont pour le cinéma, « le passé était un domaine réservé prioritairement aux cultivés, aux scolarisés. Avec le septième art, l'Histoire entre dans la vie des spectateurs, toutes couches sociales

⁹² Richard Mèmeteau, *Pop culture réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités*, Zones, Paris, 2014, p. 19.

⁹³ *Ibid.*, p. 89.

⁹⁴ David Peyron, *Culture geek*, Fyp, Limoges, 2013, p. 12.

⁹⁵ David Peyron, communication du *Colloque Ludovia du 27 au 29 août 2008 : Culture geek et participation : Continuités, formes nouvelles et rapport à l'industrie culturelle*

⁹⁶ Hervé Dumont, *L'antiquité au cinéma : vérités, légendes et manipulations*, Nouveau Monde Éd., Paris, 2009.

⁹⁷ Claude Aziza, *Guide de l'antiquité imaginaire : roman, cinéma, bande dessinée*, Belles lettres, Paris, 2^e édi., 2016.

confondues ; elle devient vivante, tangible comme jamais auparavant. On peut d'ailleurs s'étonner que ce phénomène, pourtant peu banal, n'ait à ce jour guère retenu l'attention des représentants du savoir officiel »⁹⁸. Claude Aziza, toujours sur le cinéma, se demande lui « Pourquoi un art jugé populaire, destiné au plaisir des foules [...] illustre-il des sujets mythologiques dont certains, aujourd'hui, ne sont pas à la portée de tous, fussent-ils érudits ? »⁹⁹. C'est que le public est toujours avide de merveilleux et que la mythologie fait partie de sa culture. De plus, celle-ci est toujours d'actualité, n'ayant jamais été « aussi florissante »¹⁰⁰. Il en va de même concernant la bande dessinée. Les thématiques tant historiques que mythologiques sur la Grèce ont le vent en poupe depuis la fin des années 2010 et les rayons des grandes enseignes culturelles mettent en avant des personnages comme Atalante, Médée, Hercule ou Zeus. En 2011 a eu lieu un colloque international de quatre jours dédié à la bande-dessinée et à l'Antiquité. Les nombreuses interventions ont été publiées en 2015¹⁰¹ et servent de première base à nos réflexions sur le sujet. On peut donc se demander pourquoi la mythologie trouve au sein de ces médias et de la culture actuelle, un terreau favorable ?

I.A.I.a. Les raisons d'un succès

En ce qui concerne la bande dessinée, les chercheurs grecs Yannis Koukoulas et Matriana Missiou énoncent que « Les BD se prêtent exceptionnellement bien à des productions mythologiques grâce à leur histoires et leurs héros qui peuvent être interprétés comme les mythes de notre époque »¹⁰². D'ailleurs, par sa volonté de montrer des héros ou des monstres dans des aventures extraordinaires, les histoires se passent quasi-souvent dans un cadre grec et non romain¹⁰³. Le monde romain étant lui plus réservé à des œuvres liées à l'Histoire romaine et notamment à l'Empire inauguré par Auguste. L'imaginaire mythologique est devenu mondial au cours du XX^e siècle puisqu'il a inspiré de nombreuses œuvres de bande dessinée en dehors du continent européen avec les équivalents des *comics* aux Etats-Unis et au Japon avec les *mangas*. Un titre comme *Les Chevaliers du Zodiaque (Saint Seiya)*, publié pour la

⁹⁸ Hervé Dumont, *op. cit.*, p. XVII.

⁹⁹ Claude Aziza, *op. cit.*, p. 87.

¹⁰⁰ *Ibid.*, p. 12.

¹⁰¹ *La bande dessinée historique : premier cycle : l'Antiquité ; la Bande Dessinée Historique, 23 - 26 novembre 2011 ; [Premier Colloque International sur la Bande Dessinée Historique ...]*, éd. Julie Gallego, Université de Pau et des Pays de l'Adour et Colloque international sur la bande dessinée historique, Pau, Presses de l'Université de Pau et des Pays de l'Adour, 2015.

¹⁰² *Ibid.*, p. 103.

¹⁰³ *Ibid.*, p. 93.

première fois en 1986 par Masami Kurumada a eu une grande influence et a pu faire (re)découvrir aux Européens des figures mythologiques comme Athéna ou le Minotaure. Mais c'est surtout aux Etats-Unis que les mythes grecs ont le plus durablement influencé illustrateurs et scénaristes. Comme le confirme le théoricien de la bande-dessinée Harry Morgan, aux Etats-Unis « l'Antiquité est d'abord perçue en relation à son potentiel mythogène »¹⁰⁴. Le personnage central est Wonder Woman, amazone et fille de Zeus, créée en 1941 par William Moulton Marston. Tous les dieux sont représentés et ancrés dans des stéréotypes, comme Hercule dans le rôle de la gentille brute et Arès comme parfait méchant. Mais *quid* de la véracité des mythes selon les sources antiques ? C'est l'idée défendue par Claude Aziza :

C'est bien dans le registre du merveilleux, du fantastique, de la *fantasy*, de la SF, que la mythologie, du moins quand elle est illustrée par la BD, révèle ses trésors cachés. La bande dessinée n'a pas pour objet d'enseigner, elle ne cherche qu'à faire rêver¹⁰⁵.

Pourtant, profitant de ce « boom » liant la mythologie au neuvième art¹⁰⁶, de nombreux ouvrages cherchent depuis le début des années 2010 à lier les histoires mythologiques aux sources antiques. On peut notamment citer la collection dirigée par le philosophe Luc Ferry depuis septembre 2016, *La Sagesse des mythes* dont le but est de faire en sorte que :

N'importe qui puisse lire et saisir le sens extraordinairement profond de ces grands mythes, tout en conservant une exigence universitaire dans les sources et la fiabilité historique. Car en général, les livres de vulgarisation, les contes et légendes et même quelquefois les livres prétendument savants sont bourrés d'erreurs¹⁰⁷.

Or l'image ne semble pas suffire pour M. Ferry puisque chacun de ses ouvrages comporte à la fin, un petit dossier d'une dizaine de pages « pour les adultes » afin de leur donner de plus amples informations sur les sources et la portée philosophique de ces histoires. On en revient de la même manière aux peintures et sculptures dans les musées. La représentation seule, sans textes, peut-elle éduquer et être porteuse de pédagogie ? Il semble que pour Luc Ferry comme Claude Aziza la bande dessinée soit une porte d'entrée dans l'imaginaire qui permet une

¹⁰⁴ *Ibid.*, « L'Antiquité mythique dans les Comics américains », p. 129.

¹⁰⁵ Claude Aziza, *op. cit.*, p. 161.

¹⁰⁶ Francis Lacassin, *Pour un neuvième art : la bande dessinée*, Slatkine ressources, Paris, 1982.

¹⁰⁷ Entretien avec Luc Ferry disponible sur le site <http://www.glenatbd.com>

familiarité et une approche de cette mythologie. Il faut cependant, pour eux, une complémentarité avec d'autres sources, d'autres médiums pour en saisir le sens. Les musées pourraient-ils remplir ce rôle ?

Concernant le cinéma, celui-ci a remis à la mode depuis une quinzaine d'année la figure du héros. Comme le résume l'acteur Ian McShane, qui jouait le devin Amphiaraos dans le film *Hercule* de B. Rattner sorti en 2014 :

En matière de superhéros, tout nous vient des Grecs. Tragédies, soap-opéra, tout est basé sur les mythes grecs. À une époque où le "leadership" est si faible, on a besoin de superhéros. Il y en a un peu trop, ces temps-ci¹⁰⁸.

Nous sommes aujourd'hui, dans une « Antiquité Retrouvée »¹⁰⁹ depuis le film *Gladiator* de Ridley Scott qui eut en 2000 un grand succès au box-office mondial, et qui relança la mode des films historiques et mythologiques tant au cinéma, à la télévision, en fictions ou documentaires. Cette mode est aussi liée aux nouvelles adaptations cinémas de *comics* américains, initiés par la trilogie *Spiderman* de Sam Raimi dont le premier est sorti en 2002. Depuis, de nombreux films américains ont pris pour thématique les aventures de héros mythologiques très connus : Achille dans *Troie* (2004) de W. Petersen, Persée dans le *Le Choc des Titans* (2010) de L. Letterier et sa suite *La Colère des Titans* (2012) de J. Liebesman, Hercule dans *La légende d'Hercule* de R. Harlin (2014) et *Hercule* de B. Rattner (2014), Thésée dans *Les Immortels* de Tarsem Singh (2011). Il s'agit à chaque fois de films américains qui sont diffusés à une grande échelle dans l'ensemble des pays de la planète de l'Afrique du Sud à l'Islande, de la Thaïlande à l'Argentine, générant des profits énormes de plusieurs millions de dollars¹¹⁰. Ces films sont axés sur le divertissement et l'action et se veulent comme des versions antiques des adaptations tirées des *comics*. De plus, ils savent jouer avec l'engouement suscité par cette thématique, notamment dans la littérature jeunesse. Deux films ont en effet été adaptés de la série *Percy Jackson* de l'auteur Rick Riordan : *Percy Jackson : Le voleur de foudre* (2010) de Chris Columbus et sa suite *Percy Jackson : La mer des monstres* de T. Freudenthal (2013). Ceux-ci narrent les aventures de Percy, fils de Poséidon et d'une mortelle dans notre monde actuel.

Cependant cette forte hégémonie américaine actuelle sur cette thématique n'empêche pas les

¹⁰⁸ Emission *FanZone* n° 254 sur le site www.allocine.fr

¹⁰⁹ Claude Aziza, *op. cit.*, p.123.

¹¹⁰ Exemple avec le film *Troy* de 2004 qui a rapporté près de 500 millions de \$ pour un budget de 175 millions.
Source : <http://www.boxofficemojo.com>

autres pays de créer des œuvres liant cinéma et mythologie. Pour prendre le cas de la France, le cinéaste Christophe Honoré a adapté en 2014 *Les Métamorphoses* d'Ovide. Loin de jouer sur les effets spéciaux et l'action, le récit se veut une illustration des transformations des dieux, adaptées à notre époque où les qualités et les défauts d'Ovide se retrouvent¹¹¹. Le film a d'ailleurs été projeté au Louvre-Lens dans le cadre de l'exposition sur *Les Métamorphoses* d'Ovide. Cette volonté d'adapter les mythes à notre époque est reprise dans le film *Artémis, cœur d'artichaut* d'Hubert Viel, sorti en 2012, où la déesse est une jeune étudiante ne se laissant pas séduire facilement. Si on regarde du côté de la télévision, on peut aussi citer la série de documentaires *Les Grands Mythes* du journaliste François Busnel, diffusée sur Arte durant l'automne 2016. Les vingt épisodes mélangent œuvres d'art de l'Antiquité au milieu du XX^e siècle avec des parties en animation 2D. Le but étant de faire découvrir « de quelle manière ces histoires résonnent en [notre] propre vie »¹¹².

La force d'attraction de ces œuvres est donc très forte et multiple, avec une politique de plus en plus transmédiatique : comme par exemple autour du film *Le Choc des Titans* : novélisation, jeux-vidéos, figurines des différents personnages... Le genre cinématographique du péplum a d'ailleurs donné naissance à deux expositions aux musées antiques de Lyon et Saint-Romain-en-Gal en 2012¹¹³. Existe-t-il des figures centrales dans ces représentations qui puissent permettre d'approfondir ces liens ? Des figures tutélaires qui tant dans le cinéma, la bande-dessinée où les beaux-arts puissent produire du sens ? Peinture et cinéma, bande dessinée et céramiques antiques sont-ils si différents dans leur traitement du mythe ?

I.A.1.b. La triade Hercule/Jason/Médée

Étudions ici deux personnages centraux de la mythologie grecque dont on retrouve de multiples traitements dans le cinéma, la bande dessinée, mais aussi dans les musées du Nord de la France. Il s'agit d'Héraclès/Hercule et de Médée. Ceux-ci sont très présents à travers deux œuvres emblématiques : la *Médée Furieuse* d'Eugène Delacroix au Palais des Beaux-Arts de Lille et la collection Panckoucke de vases grecs sur Héraclès au musée de Boulogne-sur-Mer.

¹¹¹ Voir à ce propos l'article de la Maitre de conférence Florence Klein « Voir et désirer par les yeux d'Europe : à propos de(s) *Métamorphoses* d'Ovide et de Christophe Honoré » sur le blog <http://bsa.biblio.univ-lille3.fr>

¹¹² François Busnel, Entretien, dossier de presse visible sur <http://pro.arte.tv>

¹¹³ *Péplum: l'antiquité spectacle*, [Musées Gallo-Romains du Département du Rhône du 9 octobre 2012 - 7 avril 2013], Fage Editions, Lyon, 2012.

Leur point commun est le personnage de Jason et sa quête de la Toison d'or, narrée notamment dans *Les Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes. Jason, pour récupérer son trône en Thessalie, engage les plus grands héros de l'époque pour trouver une toison magique censée apporter paix et prospérité. Héraclès fait partie de l'équipée mais part très rapidement, à la recherche de son amant Hylas. Jason arrivera à ses fins grâce notamment à Médée, une magicienne, fille du roi de Colchide qui possède ladite toison.

Dans le cinéma, ces deux figures irriguent les productions depuis les années 1960. Hercule est celui qui a relancé la mode des péplums dans les années 1960, ce que Claude Aziza appelle le « second âge d'or du film à l'Antique »¹¹⁴, autour de la figure du grand héros bodybuildé. Il n'est pas anodin que le premier film de cette mode, qui est sorti 1958, *Les Travaux d'Hercule*, de Pietro Francisci, soit fondé sur le récit d'Apollonios de Rhodes. Hercule n'y accomplit que deux de ses douze travaux canoniques pour finalement s'embarquer à la recherche de la toison d'or et rencontrer Médée avec Jason. De la même manière, le film de de Don Chaffey, *Jason et les Argonautes*, « référence absolue en matière de traitement de la mythologie au cinéma »¹¹⁵, donne lui une large place au début du film à Hercule, qui y apparaît toujours comme le mentor du jeune Jason. Une fois Hercule disparu de l'écran dans ce film, Médée apparaît. Outre les films centrés de Jason, elle est surtout l'héroïne de *Médée* de Pier Pasolini. Dans la bande dessinée, ces deux héros ont fait aussi l'objet de nombreuses adaptations récentes, toujours centrées autour de la toison d'or comme *Atalante* du dessinateur Crisse, ou pour des « biographies » mythologiques illustrées comme celle d'Edouard Cour sur Héraclès¹¹⁶ ou Blandine Le Callet et Nancy Pena sur Médée¹¹⁷. Fort du constat de cette richesse mythologique, nous souhaitons à travers deux études de cas liées aux musées régionaux, en expliciter toute la richesse potentielle.

Commençons par la *Médée furieuse* de Delacroix (ill. 1), présentée au salon de 1838 et acquise en 1839 par le Palais des Beaux-Arts de Lille, et dont une copie est aussi exposée au Musée Benoît De Puydt de Bailleul. Elle suscita lors de son exposition des remarques assez variées : « un tapage sans fond » pour le peintre lillois Victor Mottez¹¹⁸, alors que le critique Prosper Haussard avoue qu' « on n'échappe pas à la fascination de ce drame terrible : la

¹¹⁴ Claude Aziza, *op. cit.*, p. 107.

¹¹⁵ *Ibid.*, p. 110.

¹¹⁶ Édouard Cour, *Héraclès. (t.1)*, Akiléos, Talence, 2012.

¹¹⁷ Nancy Peña, Blandine Cuny-Le Callet, Sophie Dumas[et al.], *Médée. L'épouse barbare, (t.3)*, Casterman, Paris, 2016.

¹¹⁸ Cité dans le catalogue d'exposition, *Médée furieuse*, [Musée Delacroix de Paris du 24 avril au 30 juillet 2001], Réunion des musées nationaux, Paris, 2001, p. II.

lionne est dans l'ancre avec ses petits qu'elle va déchirer»¹¹⁹. À partir d'une de ses rétrospectives en 1855, la critique fut quasi-unanime et le peintre revint sur l'épisode en peignant trois autres versions en 1859 et 1862.



1- Eugène Delacroix, *Médée furieuse*, 1838, 260 cm x 165cm, huile sur toile, Palais des Beaux-Arts, Lille.

Mais outre en peinture, les chefs d'œuvre de la représentation de Médée sont donc surtout à voir du côté du cinéma avec les deux films des années 1960 déjà mentionnés qui mettent à l'honneur le couple Jason/Médée. Le premier est plus centré sur le héros grec. Il s'agit de *Jason et les Argonautes* de Don Chaffey, en 1963. Il est considéré comme « le sommet absolu du péplum fantastique » et « une formidable introduction à la mythologie grecque »¹²⁰ pour Hervé Dumont, grâce notamment aux effets spéciaux du maître Ray Harryhausen. Dans ce film, l'aventure narre le parcours de Jason jusqu'à la toison et Médée y apparaît plus tardivement¹²¹. Fille du roi de Colchide Aétès, elle a des talents de sorcellerie, comme sa tante Circée. Dans une scène du film¹²², la princesse réalise une danse quasi-mystique face à l'autel et la statue d'une déesse chtonienne à trois têtes, Hécate. Cette scène souligne son côté « barbare », la Colchide se trouvant, en effet, au-delà de la Mer Noire. Or le caractère étranger de la jeune femme n'est pas plus poussé ici ; elle fait office d'auxiliaire du héros et de

¹¹⁹ *Ibid.*, p. 53.

¹²⁰ Hervé Dumont, *op. cit.*, p. 141.

¹²¹ A la 69^e minute.

¹²² A la 75^e minute.

princesse sauvée (deux fois : de la noyade et des soldats de son père). Le film se termine même sur un baiser final tout en laissant une porte de sortie à la suite tragique des événements (ill. 2).



2- Jason et Médée s'embrassant, devant les dieux de l'Olympe, *Jason et les Argonautes*, Don Chaffey, 102 min.

En effet Zeus regardant la scène du haut de l'Olympe énonce « Pour le moment, qu'ils savourent donc le calme du ciel [...] Quant à lui [Jason], il aura bien d'autres aventures car je n'en ai pas fini avec Jason. Nous reprendrons la partie un autre jour »¹²³. La suite, c'est le retour à Iolcos et le meurtre de l'oncle de Jason par Médée, puis la fuite à Corinthe avec l'assassinat cette fois-ci de leurs propres enfants¹²⁴. Ce sujet fut traité dans un autre classique du septième art, *Médée* de Pier Paolo Pasolini de 1969. Ici l'accent est mis sur une opposition entre un Jason civilisateur et une Médée autochtone, liée des mondes anciens. Pour le journaliste Nicola Brada, le film traite de « la régénération du monde pour cette religion primitive dont Médée est, par son statut de grande prêtresse, l'émanation spirituelle la plus haute »¹²⁵. Le film avance jusqu'à son point d'orgue : le meurtre par Médée de ses enfants, d'une extrême violence.

La problématique du tableau de Delacroix et de l'œuvre de Pasolini semblent la même : comment créer de l'empathie pour cette femme, tout en montrant la cruauté de son acte de jalousie ultime ? Elle représente « l'effrayant défi d'une femme qui tue ses enfants et n'en meurt pas »¹²⁶. Aussi la cantatrice Maria Callas qui joue le rôle-titre dans le film a soin de

¹²³ A la 103^e minute.

¹²⁴ *Les Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes ne vont pas jusque-là. On peut aller voir du côté de Diodore de Sicile, *La Bibliothèque historique*, IV, LIV, 7., et Apollodore, *La Bibliothèque*, I, 9, 28.

¹²⁵ Nicola Brada, *Médée : la tragédie d'une nouvelle génération*, article paru le 15 octobre 2013, <http://www.critikat.com>

¹²⁶ Isabelle Stengers citée dans Mimoso-Ruiz Duarte. « Le mythe de Médée au cinéma : l'incandescence de la violence à l'image », *Pallas*, n° 45, 1996. p. 252.

préciser :

J'aime les personnages « nobles », nobles de sentiments [...] J'espère avoir réussi à faire comprendre aussi clairement que possible l'humanité de Médée, même si, parfois, dans la légende, il y a davantage de méchanceté...¹²⁷

Cette noblesse, cette empathie, il nous semble la retrouver dans l'œuvre de Delacroix. Le peintre la montre comme « un animal traqué »¹²⁸, qui se réfugie dans sa tanière avec ses petits. Les yeux tournés vers le danger (Jason), elle s'apprête à commettre le crime. L'héroïne de Pasolini n'est pas autre chose. Le réalisateur ne fait presque pas parler son personnage principal pourtant joué par une cantatrice, qui fait donc tout passer par sa posture et ses gestes. Moins qu'un monstre, Médée apparaît comme une héroïne tragique, une victime. Oui, mais de qui, de quoi ? Delacroix laisse si l'on peut dire, la grotte ouverte. Le danger est d'autant plus grand qu'il est invisible. Seul le personnage le voit, pas le spectateur. Dans le film, l'opposition est claire : l'ennemi, c'est Jason. Mais le héros cristallise un mal plus grand, celui de la civilisation dont le héros n'est qu'une incarnation. « L'immolation de ses enfants par Médée est alors un geste suprême, qui les délivre de la malédiction paternelle, cette condamnation au temps irréversible et à l'Histoire »¹²⁹. Cette logique de la haine envers le père et reprise dans de nombreuses autres œuvres de fictions telles que la bande dessinée *Les derniers Argonautes* de Djian¹³⁰, Legrand et Ryser, où Jason est un vieil homme hanté et haineux, ou dans le roman *Celtika* de Robert Holdstock¹³¹ où Médée poursuit son ancien amant à travers les siècles. Face à cette œuvre tragique, comment proposer une médiation ? Des médiatrices des musées de Lille et de Bailleul nous ont en effet confié ne pas raconter l'ensemble du mythe au jeune public pour ne pas l'effrayer. Aussi, peintres et réalisateurs de films se retrouvent sur ces mêmes questions : comment montrer, médiatiser l'inavouable ?

Autre mythe, autre type de sentiments avec Héraclès/Hercule. Au cinéma, depuis Méliès jusqu'aux nouvelles versions américaines, il a toujours fasciné. Il convient de nous pencher un peu plus sur ce style de film qu'est le péplum, dont le personnage d'Hercule est un grand représentant. Souvent méprisés par la critique, il est vrai que ces films n'ont pas d'autre objectif que de divertir. L'écrivain Alain Pancard les défend même :

¹²⁷ Pier Paolo Pasolini et Christophe Mileschi, *Médée*, Arléa, Paris, 2002, p. 25.

¹²⁸ Eugène Delacroix et Arlette Sérullaz, *op. cit.*, p. 51.

¹²⁹ Pier Paolo Pasolini et Christophe Mileschi, *op. cit.*, p. 10.

¹³⁰ Jean-Blaise Djian, Olivier Legrand et Nicolas Ryser, *Le silence des dieux*, Glénat, Grenoble, 2012.

¹³¹ Robert Holdstock, *Celtika*, Pocket, Paris, 2005.

On perd toujours son temps à lire un mauvais livre. En revanche, on trouve toujours une idée à glaner, une image à déchiffrer dans un mauvais film. La raison en est évidente : la simplification des sujets, des comportements psychologiques et des ressorts dramatiques fait que le mythe apparaît plus nettement, débarrassé de sa gangrène pseudo-intellectuelle¹³².

Qu'en ressort-il ? Principalement centrés sur le mythe de l'homme fort, ces films racontent, pour la plupart, la quête d'un héros pour sauver le monde. Ils ont connu un grand succès en Italie au début des années 1960, donnant naissance au genre du péplum italien. Le livre du chercheur Florent Fourcart qui y est consacré¹³³ montre très bien cet engouement rapide, centré autour de la figure du héros grec. À partir des deux films de Pietro Francisci, *Les travaux d'Hercule* en 1958 et *Hercule et la reine de Lydie* en 1959 qui eurent un certain succès, la production va s'intensifier. On passe ainsi de la production de dix péplums en 1959, à dix-neuf en 1960, vingt-huit en 1961 et jusqu'à trente-et-un en 1964. Les sujets concernent presque tous Hercule en le faisant combattre contre tout et n'importe quoi : Ulysse (Mario Caiano, 1961), Goliath (Mario Caiano, 1963) ou même les vampires (Mario Bava et Franco Prosperi, 1961). Si le scénario n'a parfois rien de mythologique, ils n'en reste pas moins que les personnages et autres monstres font partie de cet univers, mélange de mythologie gréco-latine, chrétienne, historique et horrifique. Comment expliquer ce succès ? Pour l'historien italien Gian Piero Brunetta, ces films étaient pour le public italien une échappatoire où ils retrouvaient des valeurs simples face au monde moderne, alors en pleine mutation de l'après-guerre. Les images du passé et des origines mythiques étaient le lieu idéal d'une évasion fantastique et d'une libération du quotidien pour un spectateur qui n'était pas encore entré dans la société de consommation et qui se reconnaissait dans les valeurs d'une société patriarcale dont il était en train de se séparer pour toujours¹³⁴. Le genre mythologique du péplum était une véritable industrie avec des décors qui servaient d'un film à l'autre, de nombreux ouvriers qui venaient jouer les figurants pour gagner un peu d'argent... Mais assez vite, le genre s'essouffla et passa au milieu des années 1960 à d'autres genres comme le western.

Le péplum italien n'est pas mort pour autant. Sur Internet, ces films sont disponibles gratuitement et visionnés par plusieurs dizaines de milliers d'internautes, signe d'un intérêt

¹³² Alain Pancard « Défense de la série B », cité dans Florent Fourcart, *Le Péplum italien, 1946-1966, Grandeur et décadence d'une Antiquité populaire*, Imho, Paris, 2012, p. 13.

¹³³ Ibid.

¹³⁴ Florent Fourcart, *Le Péplum italien, 1946-1966, Grandeur et décadence d'une Antiquité populaire*, op. cit., p. 396.

toujours vivace. De plus, le genre retrouve un certain succès ces dernières années aux Etats-Unis, initié par quelques films « historiques » comme *Gladiator* ou *300*, de Zack Snyder sorti en 2006. L'intérêt est porté sur la chorégraphie des combats et les procédés issus des effets numériques. Mais le fonds reste le même : personnages masculins stéréotypés et scénario simpliste. Depuis, presque chaque année, une grosse production américaine liée à la mythologie est créée dans ce sens. Et signe d'un retour aux sources, l'année 2014 a vu la sortie de trois films sur Hercule.

Pourquoi insister sur ce genre du péplum herculéen ? A la lumière de la riche collection de vases du musée de Boulogne-sur-Mer, un parallèle peut sans ambages être fait, tout aussi légitime. La plupart des vases sur Héraclès du musée ont été façonnés au cours de la deuxième moitié du VI^e siècle av. J.-C. et furent réalisés à Athènes, dans le quartier du Céramique. Or, Thomas Carpenter nous dit dans son ouvrage sur *Les Mythes dans l'art grec* que durant cette période, le héros fut « extraordinairement populaire »¹³⁵. John Boardman nous en donne d'ailleurs une raison politique plausible. La ville était dominée par le tyran Pisistrate et ses fils, qui utilisaient la figure du héros comme étant le protégé d'Athéna. Le tyran allant jusqu'à se faire amener en char sur l'Acropole par une fausse déesse¹³⁶. Héraclès et Athéna sur un char était ainsi un thème très fréquent à cette époque, dont le musée de Boulogne possède d'ailleurs un exemplaire.

L'Héraclès athénien des années 550 à 500 av. J.-C. et l'Hercule italien des années 1960 sont tous les deux un phénomène artistique localisé, obéissant à des codes artistiques et iconographiques précis. Prenons leurs représentations et, comme grille d'analyse fixe, l'iconographie d'Héraclès sur vases et celles, pour le cinéma, des affiches commerciales des films. Sur l'ensemble des représentations d'Héraclès du musée datant de cette période¹³⁷, le héros est toujours barbu, vêtu d'une peau de lion, avec sa massue et une musculature imposante. La technique est celle de la céramique à figures noires sur amphore et donc destinée notamment à l'exportation sur tout le pourtour du bassin méditerranéen et plus particulièrement en Etrurie. *A contrario*, l'Hercule des péplums de 1958 à 1965 est barbu et à des muscles apparents, mais il ne porte presque jamais de peau de lion, ni de massue (il préfère toutes les autres armes possibles : char, chaînes, rocher...). Il y a donc bien une morphologie du héros propre à chaque époque. Cette typologie a eu du succès et fut utilisée indépendamment des mythes des origines. Si on a pu regretter dans les péplums un

¹³⁵ Thomas H Carpenter, *Les mythes dans l'art grec*, Thames & Hudson, Paris, 1997, p. 117.

¹³⁶ John Boardman, *L'Art grec*, Thames and Hudson, Paris, 1989, p. 92.

¹³⁷ Nous ne prenons pas alors en compte le vase que lorsqu'il porte une fourchette précise ou mentionné comme étant fin du VI^e siècle av. J.-C.

éloignement progressif des mythes, il semble que la même chose se soit produite dans la céramique, comme nous le rappelle Thomas Carpenter :

Les peintres vasculaires attiques à figures noires le montrent dans ses aventures canoniques, mais l'incluent également dans de nombreuses scènes pour lesquelles aucune annale littéraire ne subsiste, et le situent parfois dans des scènes auxquelles il ne semble pas appartenir¹³⁸.

De même, on ne connaît souvent des aventures des grands héros de l'Antiquité que ce qu'en disent les grands encyclopédistes antiques. Nombre de légendes peu connues, liées à des localités, ont été perdues¹³⁹. Ainsi trouve-t-on au musée de Boulogne-sur-Mer un Héraclès citharède (ill. 3) ou un autre entouré d'animaux, qui n'ont rien à voir avec les différentes aventures qu'on lui connaît. Si le péplum s'essouffla face à l'arrivée du western-spaghetti, Héraclès à Athènes connut aussi une certaine disgrâce avec l'arrivée de la démocratie et d'un héros plus local : Thésée. Il n'en disparut pas pour autant, et comme avec les films, sa représentation a pu changer au gré des artistes et des nouvelles modes. La statuaire romaine a pu représenter le héros glabre¹⁴⁰ ou le cinéma a pu le montrer avec gourdin et peau de lion comme dans le film de Brett Ratner en 2014. Le dessin, l'image que l'on a d'un personnage ou d'un mythe perdure et influence nos représentations. Peut-on apprendre ainsi ?



3- Anonyme, *Héraclès citharède*, VI^e siècle av. J.-C., amphore à col, technique de la figure noire, Musée, Boulogne-sur-Mer.

¹³⁸ Thomas H Carpenter, *op. cit.*, p. 117.

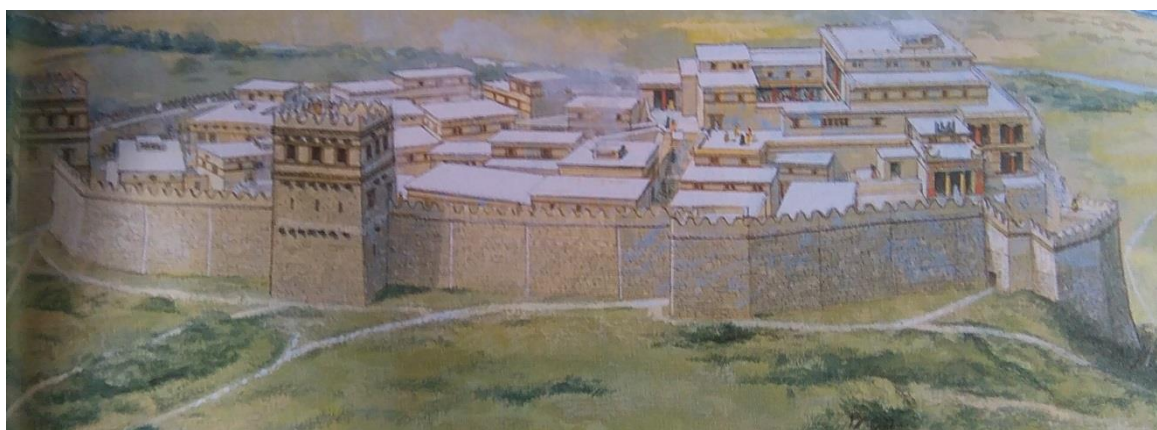
¹³⁹ William Van Andringa, *Pompéi : mythologie et histoire*, CNRS éditions, Paris, 2013, p. 43-44.

¹⁴⁰ Exemple parmi d'autres : les reliefs des travaux d'Hercule de la villa de Chiragan de la fin du III^e siècle ap. J.-C., conservés au Musée Saint-Raymond de Toulouse.

I.A.1.c. La bande-dessinée, un récit éducatif ?

Prenons l'exemple des dessins archéologiques autour d'un mythe et d'une ville célèbre : Troie. Les dessins archéologiques ont-ils influencé les dessinateurs de bande dessinée dans leurs représentations de la légendaire ville quand il s'agit pour eux de raconter la fameuse Guerre de Troie ? Et si oui, de quelle manière ?

Les fouilles conduites de la fin du XIX^e siècle à aujourd'hui sur le site de Troie ont permis de rendre compte d'évolutions certaines. Celles d'Heinrich Schliemann et de ses suiveurs avaient identifié une ville assez petite de 137m sur 187m, qui ne pouvait que difficilement correspondre à la grande cité décrite dans *L'Illiade* d'Homère, et l'identification du site de la colline d'Hissarlik à la Troie légendaire était plus que remise en cause. Cependant les fouilles récentes de Manfred Korfmann (de 1988 à 2005) et d'Ernst Pernicka (de 2005 à aujourd'hui) ont permis d'identifier une ville basse de l'âge du bronze de 350 000 m² multipliant par treize la superficie découverte par Schliemann, et qui pourrait correspondre à l'acropole et aux palais princiers de la ville¹⁴¹. On retrouve ces découvertes dans les œuvres vulgarisatrices d'archéologues illustres. Ainsi dans l'ouvrage de 1986 de l'archéologue anglais Peter Connolly sur *The Legend of Odysseus*, la ville est représentée avant les fouilles de Korfmann (ill.4) :

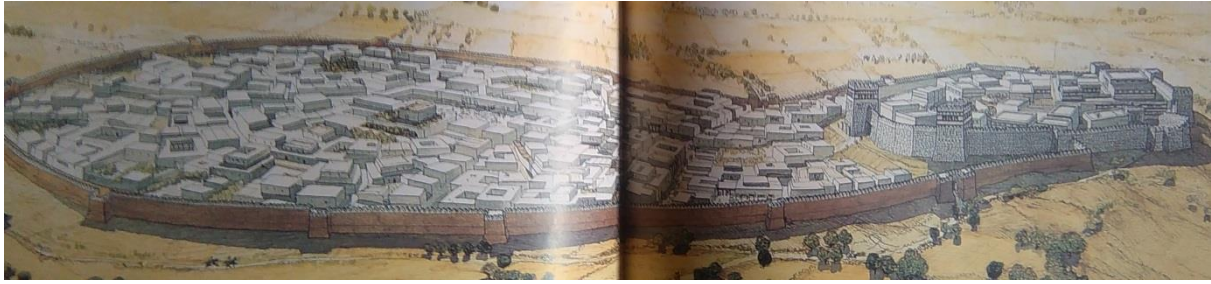


4- Le site de Troie par Peter Connolly, 1986¹⁴².

Le français Jean-Claude Golvin a, pour sa part, réalisé un ouvrage en 2003 dans lequel sa représentation tient compte des dernières découvertes. On peut remarquer que sa représentation de l'acropole (ill.5) est quasi similaire à celle de Connolly.

¹⁴¹ Manfred Korfmann, *Troia: Archäologie eines Siedlungshügels und seiner Landschaft*, P. von Zabern, Mainz am Rhein, 2006.

¹⁴² Peter Connolly, *The legend of Odysseus*, Oxford University Press, Oxford, 1986, p. 47.



5- Le site de Troie par Jean-Claude Golvin, 2003¹⁴³.

Ces transformations sont-elles visibles dans la bande-dessinée contemporaine ?

Après analyse d'un corpus d'une dizaine d'ouvrages européens et américains traitant de *L'Illiade*, de la guerre de Troie ou d'Ulysse, une grande diversité d'adaptations de la ville apparaît, allant de la plus fantasmagorique à la plus réaliste. Ainsi, la série *Le Dernier Troyen*¹⁴⁴, adapte l'*Enéide* dans l'espace. Troie est une planète et l'architecture des bâtiments emprunte plus aux temples de la cité antique de Petra.

Le seul dénominateur commun entre toutes les illustrations est la présence de hautes murailles en pierres enserrant une ville de grande dimension. Elles se différencient cependant sur le type de pierre représenté (marbre...), l'appareillage (ill. 6) : cyclopéen (grands blocs de pierres non équarris), opus *incertum* (avec des moellons de pierres aux formes irrégulières), opus *quadratum* (avec des pierres taillés en parallélépipède).



6- Style : Cyclopéen¹⁴⁵



*Incertum*¹⁴⁶



*Quadratum*¹⁴⁷

Autre similitude, la présence d'une acropole dans la ville. Entourée généralement d'une muraille, elle abrite un petit nombre de bâtiments qui ressemblent à des palais ou à des temples. Pouvons-nous y voir une ressemblance avec la Troie archéologique ? Les similitudes

¹⁴³ Jean-Claude Golvin, *L'antiquité retrouvée*, Éd. Errance, Paris, 2^e éd., 2005, p. 74-75.

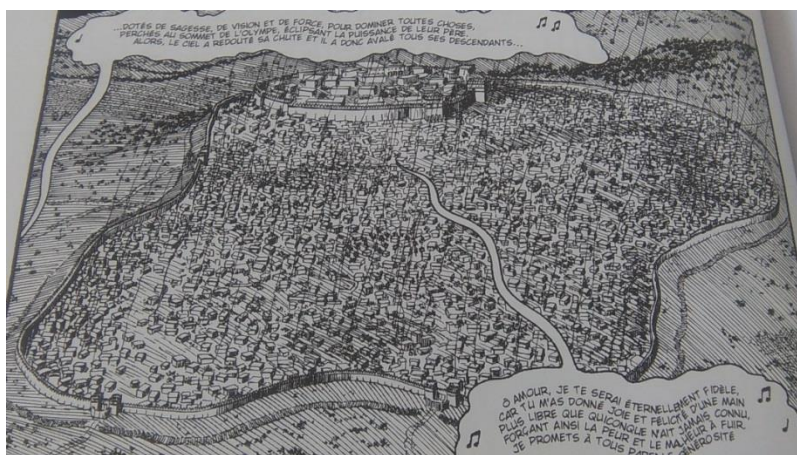
¹⁴⁴ Valérie Mangin et Thierry Démarez, *Le dernier Troyen*, Soleil, Paris, 2012.

¹⁴⁵ Yvan Pommaux, *Troie la guerre toujours recommencée*, L'École des loisirs, Paris, 2014, p. 59.

¹⁴⁶ Roy Thomas et Miguel Angel Sepulveda, *The Trojan War*, Marvel, New York, 2009, p. 64.

¹⁴⁷ Clotilde Bruneau, Didier Poli, Pierre Taranzano[et al.], *L'Illiade*, Glénat, Grenoble, 2016, p. 13.

sont certaines dans les bandes dessinées se revendiquant d'un certain respect des sources et du contexte, avec par exemple les ouvrages de l'américain Eric Shanower pour l'époque pré-hellène. Sa postface du premier tome de *L'Age du bronze*¹⁴⁸, y est des plus éclairantes. Il explique ainsi qu'il souhaitait que sa « version de la Guerre de Troie soit la plus réaliste du point de vue historique »¹⁴⁹.



7- Troie vu par Eric Shanower, 2004¹⁵⁰.

Il avoue avoir beaucoup lu sur le sujet, donne de précises indications archéologiques et raconte une entrevue qu'il a eue avec Manfred Korfmann lors d'une conférence donnée par ce dernier. Aussi, tant dans l'architecture de la ville, l'organisation de l'espace (ill. 7) que dans les costumes des personnages, l'auteur a cherché à être au plus près des dernières recherches scientifiques sur le sujet.

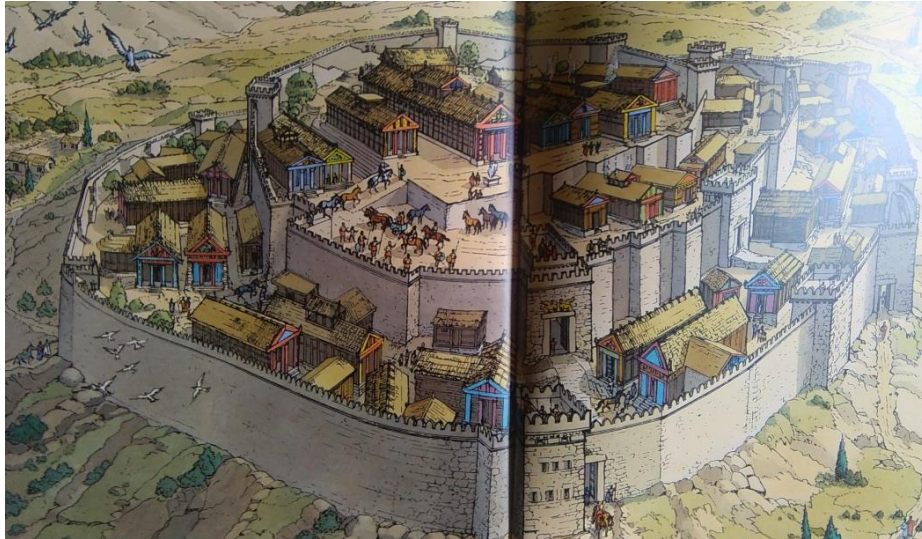
C'est aussi le cas, dans une certaine mesure, pour les travaux de Jacques Martin, auteur de bandes dessinées historiques et qui publia plusieurs ouvrages pédagogiques sur les sites et mœurs antiques à partir de son héros le plus célèbre, le gaulois, romain d'adoption : *Alix*. Dans ses deux ouvrages sur la Grèce¹⁵¹, il présente une reconstitution de la ville de Troie mais qui ne prend pas en compte les découvertes de Korfmann (ill. 8), réalisées après les propres recherches de l'auteur. Il y a cependant bien une volonté de s'inscrire aussi dans une démarche scientifique puisque un texte de vulgarisation accompagne les illustrations.

¹⁴⁸ Eric Shanower, *L'âge de bronze. (t.1)*, Akileos, Talence, 2004.

¹⁴⁹ *Ibid.*, p. 201.

¹⁵⁰ *Ibid.*, p. 6.

¹⁵¹ Jacques Martin, *Les voyages d'Alix : La Grèce*, Casterman, Paris, nouv. éd., 2014.

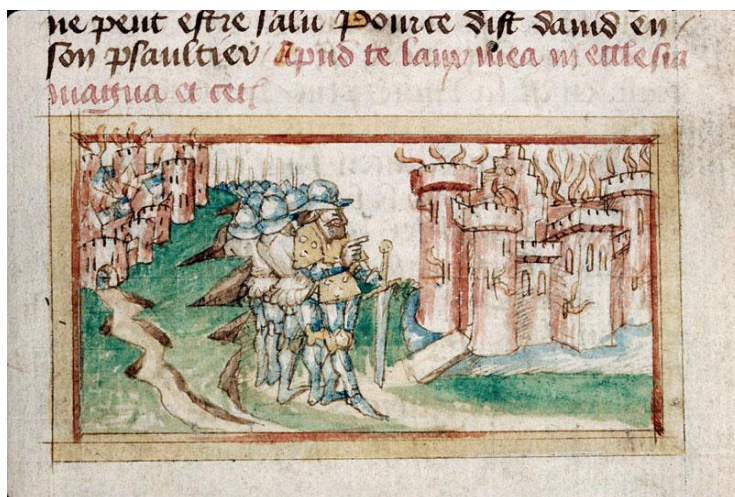


8- Troie vu par Jacques Martin, 1997-1998 ¹⁵².

Pour le reste des représentations de Troie, nous restons plutôt dans un imaginaire assez stéréotypé, y compris dans des bandes dessinées, elles aussi à prétention pédagogique comme l'ouvrage de Luc Ferry : *La Sagesse des mythes : L'Illiade*. Les murailles sont en marbre et *opus quadratum*, avec des meurtrières et une énorme acropole. Cependant les sources de l'auteur ne sont pas archéologiques, elles sont avant tout littéraires. Les descriptions d'Homère sont assez floues et donc assez différentes des découvertes menées par les archéologues, d'où une grande part d'interprétation et d'imagination de la part des illustrateurs. Ils ne sont d'ailleurs pas éloignés des visions présentes dans les musées. Depuis le Moyen-Age et le succès du *Roman de Troie* de Benoît de Sainte-Maure de nombreuses représentations de Troie ont été réalisées, et celles-ci ne correspondent pas aux découvertes des archéologues des siècles plus tard. Elles font référence soit à une représentation des manières de construire de l'époque (ill. 9), soit à une vision fantasmée de l'Antiquité.

La bande dessinée en tant qu'art visuel récent a ainsi tout à apporter aux beaux-arts dans la compréhension des motifs architecturaux des épisodes du cycle troyen. Cet exemple montre bien que selon les objectifs poursuivis, des liens très précis peuvent être établis entre auteurs d'œuvres dites de divertissement et recherches scientifiques pour donner une plus juste vision des œuvres mythologiques. Regardons maintenant ce qui se fait dans le domaine du jeu.

¹⁵² *Ibid.*, p. 48-49.



9- Christine de Pisan, *Incendie de Troie*, tiré de l'*Epistre d'Othéa*, vers 1460, Lille - BM - ms. 0391 (0175), f. 096.

I.A.2. Le public-acteur : jeux-vidéo et jeux de société

L'expérience de jeu-vidéo mythologique a été étudiée ces dernières années, notamment par la chercheuse Laury-Nuria André, auteur d'un livre sur la question, *Game of Rome : L'Antiquité vidéoludique*¹⁵³. Elle résume, en conclusion, son propos :

La nature de l'image vidéoludique [...] convoque une hétérogénéité des formes et des héritages (peinture, sculpture, mosaïque, etc. en un mot l'ensemble des Beaux-Arts et du répertoire des grandes œuvres classiques ainsi que photographie, cinéma, bande dessinée, autre jeu vidéo etc., en un mot l'ensemble des formes artistiques dites de la culture populaire)¹⁵⁴

Les liens entre beaux-arts et cultures populaires sont donc légitimés par l'ensemble de l'imaginaire qu'ils renvoient. La mythologie se prêtant parfaitement à ces multi-supports grâce à leur élasticité, comme le rappelle l'historien Karl Kilinski¹⁵⁵. Cette transmédiation était de toute manière présente dès l'Antiquité, les dieux étant visibles de manière littéraire sur des stèles ou papyrus, récités par des aèdes dans les agoras ou par des acteurs au théâtre, vus sur des vases ou des statues... Tous ces médias peuvent se répondre se compléter. Ainsi « L'œuvre figurée peut, en reconduisant au texte ancien, en éclairer certains effets »¹⁵⁶, et

¹⁵³ André Laury-Nuria, *Game of Rome: l'antiquité vidéoludique*, Passage(s), Roubaix, 2010.

¹⁵⁴ *Ibid.*, p. 104.

¹⁵⁵ Karl Kilinski, *Greek myth and Western art : the presence of the past*, Cambridge University Press, Cambridge, 2013, préface.

¹⁵⁶ Françoise Frontisi-Ducroux, Yves Bonnefoy et Jérôme Delaplanche, *Le désir et les dieux*, Flammarion, Paris, 2014, p. 244.

inversement. Tout comme le cinéma et la bande dessinée, les jeux par leurs allusions donnent à voir une certaine mythologie. Utilisables par tous, ils comportent cependant un risque comme le rappelle le chercheur Gaspard Delon pour le cinéma, mais qui est aussi vrai pour l'ensemble de la culture visuelle :

Comme toute référence culturelle, l'allusion à l'Antiquité est potentiellement sélective et en cela ambivalente : flatteuse pour la frange la mieux informée du public, elle peut paraître discriminante et contre-productive à l'égard du spectateur ordinaire, si elle le place en position d'infériorité et semble ainsi l'exclure de la communauté des destinataires auxquels le film s'adresse¹⁵⁷.

Voyons ainsi de quelle manière cet imaginaire se met en place dans l'univers de la Guerre de Troie, en écho à ce que nous avons montré précédemment de la présence de la ville dans la bande dessinée.

I.A.2.a. Comparer « L'Iliade » à son adaptation vidéoludique

Comme le rappelle l'auteur Jacqueline Villani « Lire Homère, c'est entrer dans un autre monde, un monde qui n'existe pas et n'a jamais existé. Ni Troie, ni l'île des Phéaciens, ni l'ancre du Cyclope ne peuvent être identifiés à quelque lieu que ce soit »¹⁵⁸. Les auteurs de jeux-vidéo se sont largement inspirés de cet espace de liberté pour créer autour des légendes homériques leur propre *background* (contexte). Nous allons ici appuyer notre propos sur le jeu vidéo *Warriors : Legends of Troy*, édité par Koei et sorti en 2011¹⁵⁹.

Il s'agit dans le vocable vidéoludique d'un « Beat'em All »¹⁶⁰, le joueur y incarne un combattant devant tuer le maximum d'ennemis dans un espace défini. Pourquoi prendre appui sur ce jeu en particulier et pas sur les nombreuses autres adaptations ayant la même thématique¹⁶¹ ? Tout d'abord car il propose, en vingt-et-un chapitres¹⁶², de découvrir les dix ans de la Guerre de Troie, de l'arrivée d'Achille en Troade à la fuite d'Enée. Le joueur peut

¹⁵⁷ Mélanie Bost-Fievet et Sandra Provini, *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain : fantasy, science-fiction, fantastique*, Classiques Garnier, Paris, 2014, p.66-67.

¹⁵⁸ Jacqueline Villani, *D'Ulysse à Lucius, à travers les langues et la culture de l'antiquité : textes et mythes fondateurs*, Ellipses, Paris, 2009, p.13.

¹⁵⁹ De la même manière que Laury-Nuria André a pris comme jeu principal dans son étude : *Rise of the Argonauts*, Codemasters, sorti en 2008.

¹⁶⁰ Traduction littérale : « les battre tous ».

¹⁶¹ Notamment *Age of Mythology* (Microsoft, 2002), *Battle for Troy* (THQ, 2004), *Gate of Troy* (Slitherine, 2005).

¹⁶² Qui pourraient être rapprochés des chants dans le texte.

incarner tout au long du jeu des héros des deux camps. De plus, avant chaque mission, de petites vidéos expliquent au joueur le mythe dans un cadre plus large : du jugement de Pâris à la création de Rome. Il nous permet ainsi de nous intéresser à la fidélité du jeu envers les sources antiques sur la légendaire guerre. Charge à nous d'essayer de comprendre et d'explicitier les modifications inhérentes à ce genre d'adaptation. Le jeu peut-il se faire le vecteur fidèle d'une transmission des mythes ?



10- Extrait du jeu *Warriors : Legends of Troy*, adieux d'Hector à Andromaque.

Tout d'abord, le jeu présente une certaine équité entre les héros grecs et troyens. Sur les vingt-et-une missions, dix sont réalisées par le camp troyen et onze par le camp grec. On joue quatre personnages dans chacun des camps qui ont un nombre quasi semblable de missions avec dans l'ordre : Achille (quatre missions), Ajax, Ulysse, Hector, Pâris, Penthésilée (trois missions chacun) et Enée, Patrocle (une mission). L'empathie est ici, une des premières forces du jeu. Chacun des personnages des deux camps dispose de ses propres cinématiques, au début, au milieu ou à la fin de chaque mission. Leurs troubles et choix sont dramatisés au maximum, notamment avec le personnage d'Hector. Le passage de l'adieu à Andromaque qui apparaît au chant VI chez Homère, est placé dans le jeu juste avant son combat avec Achille à la seizième mission (ill. 10). Alors qu'on ne voit pas les autres héros au sein de leur famille, la vision d'Hector entouré de sa femme et de son fils évoque ce que Jacqueline de Romilly a retranscrit en ces termes :

Quel autre héros épique a-t-on jamais vu dans cette attitude si humaine et familière ? Lui, « Hector au casque étincelant », n'a plus de casque. Il est un vrai père, habitué aux caresses et aux patiences du quotidien¹⁶³.

¹⁶³ Jacqueline de Romilly, *Hector*, Librairie Générale Française, Paris, 1999, p. 50.

L'adaptation du texte de *L'Illiade* proprement dite correspond à huit épisodes, contre huit épisodes également pour les neuf premières années de la guerre et cinq pour la période suivante. Le texte d'Homère est donc véritablement au centre du jeu, surtout que de nombreuses missions visent justement à éclairer le début du texte. Ainsi on joue Ajax qui va capturer avec Agamemnon Chrysis, et Achille allant dans un temple d'Apollon pour demander au dieu comment arrêter la peste qui décime l'armée achéenne. Le déroulé narratif est permis par les cinématiques en début et fin de missions qui explicitent le contexte et les enjeux dramatiques. D'ailleurs le début du jeu commence par une voix off, « Chante, oh muse », qui fait bien le lien avec Homère et Hésiode. La référence à l'Antiquité est aussi clairement explicitée par le choix d'une esthétique faisant penser aux vases grecs attiques de la période classique (ill. 11).



11- Extrait du jeu *Warriors : Legends of Troy*, serment de Tyndare.

Les personnages marchent au ralenti comme si l'argile et son vernis s'animaient. Le discours s'autorise de nombreux *flashbacks* qui explicitent ainsi le serment de Tyndare, la jeunesse de Pâris-Alexandre ou le meurtre de la reine des Amazones Hippolyte par sa sœur à Athènes. Des dialogues sont aussi présents au sein des missions pour introduire ou conclure certains combats. Ceux-ci ont une place centrale dans le jeu, chaque mission en étant émaillée et se finissant par des duels contre des *boss* ou ennemis qu'il faut vaincre pour terminer la partie. Ils prennent corps avec les nombreux combats individuels des héros de *L'Illiade*. On y retrouve ainsi les fameux duels d'Enée contre Achille (ill. 12), Patrocle contre Sarpédon ou Achille contre Hector. Les dieux sont bien présents et influencent telle ou telle issue. Ainsi en jouant Patrocle, on peut blesser Hector mais celui-ci, grâce à Apollon, nous envoie *in fine* au trépas. Tel Diomède face à Aphrodite, nous pouvons blesser les dieux mais pas les tuer, ceux-

ci prenant corps dans d'autres héros ou dans des statues que l'on doit détruire. Dans la huitième mission, Achille affronte Apollon sous la forme d'une énorme statue dont le joueur casse d'abord les jambes, puis la tête à l'aide de coups spéciaux¹⁶⁴. Apollon sort de la statue brisée, reconnaît la valeur du héros et lui dit comment arrêter la peste. Le joueur dispose d'armes propres à chaque personnage, avec leurs caractéristiques : Ulysse porte une petite dague, Pâris un arc et des flèches...



11- Extrait du jeu *Warriors : Legends of Troy*, combat d'Enée contre Achille.

Le jeu et le poème sont centrés sur la violence des combats. Comme le rappelle l'écrivain Pierre Pachet : « *L'Illiade* est un sommet dans la description de la violence continue. Nous sommes en présence de l'un de textes de l'histoire de la culture où la violence humaine est représentée le plus crûment, sans aucune atténuation... »¹⁶⁵. Dans le jeu, le principal objectif est de tuer le plus grand nombre d'adversaires tout en réalisant le plus possible de coups spéciaux et de bottes secrètes. Le nombre d'ennemis tués donne des points qui permettent à la fin de chaque chapitre de récupérer des armes ou des protections. Face à tout ce sang versé et cette violence physique, le jeu est d'ailleurs déconseillé en Europe aux moins de dix-huit ans¹⁶⁶. La notion de récupération des armes des ennemis vaincus est aussi présente comme dans le livre, bien que détachée de son caractère symbolique. Il s'agit ici de récupérer une arme supplémentaire afin de s'en servir comme simple arme de jet. Il y a ainsi une tension

¹⁶⁴ L'inspiration est clairement ici le jeu *God of War*, où le héros tue progressivement les dieux de l'Olympe.

¹⁶⁵ Pierre Pachet, « Sur une scène de *L'Illiade* : en colère contre la colère », *Littérature*, vol. 159, n°3, 2010, p. 103-104.

¹⁶⁶ Par le système PEGI qui définit les jeux interdits aux moins de 18 ans comme : « La classification destinée aux adultes s'applique lorsque le degré de violence atteint un niveau où il rejoint une représentation de violence crue et/ou inclut des éléments de types spécifiques de violence. » Source : <http://www.pegi.info/fr/>

dans le jeu entre la volonté d'apporter du divertissement par le combat et une vraie dimension didactique permettant d'éclairer le joueur sur de nombreux épisodes peu connus de la guerre. Parfois des cartes situent les villes autour de Troie que les Grecs vont piller comme Lyrnessos ou Thèbe sous le Placos.

Cependant quelques différences importantes peuvent être signalées entre le jeu et la tradition antique. Tout d'abord, l'absence de personnages centraux de l'épopée du côté grec comme Diomède, Néoptolème ou Philoctète qui ne sont même jamais mentionnés. Cela conduit surtout vers la fin du jeu à des facilités d'écriture rompant totalement avec la tradition. Ainsi Ménélas tue Pâris, et Agamemnon tue Priam avant de succomber lui-même par l'épée d'Enée. Le choix des éditeurs a été de réduire le nombre de protagonistes afin de simplifier l'intrigue et de se centrer sur les héros les plus charismatiques. Après la mort d'Hector, tout s'enchaîne assez rapidement et l'absence de multiples personnages secondaires permet d'arriver rapidement à l'épisode, connu de tous, du cheval de bois. Comme l'affirmait Jacqueline de Romilly, il est possible de modifier les détails d'une histoire, à condition que les auteurs respectent la trame principale et son contenu¹⁶⁷. Aussi, ces raccourcis ne sont pas gênants et gardent les lignes principales du mythe ainsi que ses conclusions. Autre différence, le jeu inclut des monstres et des divinités effrayantes à la fin de certains niveaux. Dans les textes antiques, excepté les serpents géants envoyés par Poséidon pour tuer Laocoon et ses fils, les monstres ne sont pas présents au cours de la Guerre ; même s'ils sont bien acceptés dans l'univers mythologique comme en témoigne les aventures d'Ulysse dans *L'Odyssee* avec les sirènes, Lestrygons, Cyclopes... Les développeurs du jeu ont cependant choisi des personnages ayant une certaine cohérence avec le récit. Ainsi Hector affronte et tue un Cyclope, ce qui mettra Poséidon du côté des Grecs afin de venger son fils, alors que dans le mythe, c'est suite au non-paiement de son salaire par le roi Laomédon lors de la construction des murs de Troie que le dieu rejoint le camp adverse. Ajax doit lui, affronter une version horrible de Lyssa, la déesse de la folie furieuse chez les Grecs ; c'est après l'avoir vaincue que le héros devient fou, tue un troupeau de moutons et s'empale. Aussi, si différences il y a, elles restent dans une certaine logique vis-à-vis de l'univers mythologique. C'est que ce jeu vidéo n'a pas uniquement comme source la littérature antique. D'autres influences venant des cultures de l'imaginaire se font clairement sentir. Pour la jouabilité, le jeu *God Of War* est ainsi une grande référence. Saga composée de sept jeux vendus à plusieurs millions d'exemplaires, il permet au joueur d'incarner un guerrier spartiate qui va peu à peu devenir le

¹⁶⁷ Jacqueline de Romilly, *Pourquoi la Grèce ?*, France loisirs, Paris, 1993, p. 192-193.

seul dieu de l'Olympe. Apprécié par les joueurs, *Legend of Troy* lui emprunte plusieurs références directes comme le système de combat contre les ennemis de fin de niveau ou la succession rapide des combats et ennemis. Autre source, le cinéma et notamment le film *Troy* sorti en 2004, de Wolfgang Petersen, qui avait relancé la mode des péplums dans le cinéma mondial. Certains personnages sont ainsi physiquement similaires notamment Achille dont la version du jeu ressemble fortement à celle jouée par l'acteur Brad Pitt : blond aux cheveux longs avec des tresses, forte musculature, même type d'armes. Ces deux œuvres recourent à une même ambiance au niveau de l'image. On y retrouve une grande luminosité et des tonalités proches de l'ocre, tant par les armures en bronze des combattants, que par le sable de la plaine troyenne ou de la couleur des constructions en pierre... Les emprunts des introductions du jeu à la céramique grecque ne sont eux pas nouveaux et offrent précisément une porte d'entrée vers les musées, lieux principaux où sont conservées ces œuvres.

I.A.2.b. Musées, céramiques et jeux-vidéos

Laury-Nuria André explique cela ainsi :

Le jeu vidéo présente une esthétique au carrefour des arts visuels. Il se nourrit tout à la fois de la tradition, des motifs et des grandes œuvres qui constituent notre patrimoine visuel européen mais aussi des formes artistiques et visuelles¹⁶⁸ qui lui sont contemporaines ou proches¹⁶⁸.

Le lien avec les musées est ainsi tout trouvé. L'auteur a aussi étudié¹⁶⁹ le début du dessin animé *Hercule* de John Musker et Ron Clements¹⁷⁰. Celui-ci débute par une plongée dans un musée archéologique (ill. 13) où se trouvent certains des chefs-d'œuvre de l'art grec, avant de s'arrêter sur un vase placé au centre représentant Hercule contre le lion de Némée (ill. 14). L'idée est de montrer que le film va dépoussiérer les vieux lieux où sont conservés les œuvres pour offrir une image plus entraînante, drôle et joyeuse de la mythologie.

¹⁶⁸ André Laury-Nuria, *Game of Rome, op. cit.*, p. 78.

¹⁶⁹ *Ibid.*, p. 78-81 ainsi que dans "De Muses en Musée. L'Antiquité ré-animée dans *Hercule* de Walt Disney" In Patrick Barrès et alii (Dir.) *Le Cinéma d'animation : de l'expérience poïétique à l'invention esthétique*, Paris, L'Harmattan, 2016, à paraître.

¹⁷⁰ De John Musker et Ron Clements, 1997.



13 – Extrait du film *Hercule*, John Musker et Ron Clements, Passage du musée (00h01min). Au premier plan, on reconnaît l’*Héraclès archer* du fronton est du Temple d’Athéna Aphaïa à Egine, et au second plan, *Ajax le grand* du fronton ouest, tous deux conservés à la Glyptothek de Munich, derrière lui le *Pugiliste au repos* du Palazzo Massimo alle Terme à Rome. À droite on distingue le *Ménélas tenant le corps de Patrocle*, une réplique romaine d’un original grec, groupe conservé dans la loggia dei Lanzi à Florence. À l’arrière-plan, on distingue enfin la sculpture de Frederic Leighton, *Athlète luttant contre un python* de 1877, conservé à la Tate Britain de Londres.



14- Extrait du film *Hercule*, John Musker et Ron Clements, Passage du vase du héros (00h01min).

Pourtant, certains musées s’ouvrent aux jeux-vidéo et cette dernière image fait ainsi pour nous sens avec le Musée de Boulogne-sur-Mer. Celui-ci a créé un partenariat avec l’association O.S.C.C.O.P.¹⁷¹ qui propose des animations vidéoludiques dans la région du Boulonnais. Ainsi les 21 et 22 novembre 2015, certains de ses membres étaient présent, entre autres¹⁷², dans les salles de céramiques grecques (ill. 15) pour présenter le jeu *Apothéon*, dont l’univers

¹⁷¹ Pour : « On Se Console Comme On peut ».

¹⁷² Cinq stands étaient placés dans l’ensemble des salles du musée.

se déroule dans un graphisme très fortement inspiré des céramiques antiques. Une visite guidée était organisée dans le même temps avec une médiatrice du musée qui pouvait répondre aux questions des visiteurs et apporter tout un contexte autour de ces liens. Concernant la mythologie égyptienne, le musée de Mariemont en Belgique propose le jeu *Le Passeur*, créé en collaboration avec le Centre Technocité et la start-up vidéoludique *Curious Craft*. Il permet au visiteur de découvrir les œuvres du musée par une quête initiatique d'une durée de quarante-cinq minutes à la recherche du soleil.



15- Musée de Boulogne-sur-Mer, 21 novembre 2015.

Ces exemples montrent bien les forts liens existant dans ces domaines et pourraient légitimer des passerelles. Les jeux-vidéo s'inspirent grandement des légendes antiques et des œuvres les représentant. Les musées peuvent faire appel à eux pour s'ouvrir au monde culturel contemporain et attirer un public plus élargi.

I.A.2.c. Chronos ou Kronos ?

Prolongeons ces réflexions avec un exemple lié cette fois-ci aux jeux de société. Par ses règles mêmes, le jeu de société s'inscrit dans une temporalité finie avec une durée limitée fixée par un but à atteindre. S'engage ainsi tout un processus menant à la victoire d'un ou de plusieurs joueurs. Il est alors assez intéressant que le(s) personnage(s) même de C(h)ronos soi(en)t au centre de certains jeux vidéo et d'une grande partie des jeux de société mythologiques. Cependant, il existe parfois une certaine confusion autour du nom même et des fonctions du personnage. Cet imbroglio s'est constitué depuis l'Antiquité entre les Kronos et Chronos grecs et le Saturne romain. Cronos ou Kronos est un titan, père de Zeus, tandis que Chronos est une personnification du temps issue de la tradition orphique. Pour certains mythologues, la

confusion entre les deux résulte du « jeu de mots »¹⁷³ entre leurs noms : Χρῶνος et Κρονος. Confusion assimilée par les Romains qui prêtent à Saturne les deux fonctions. Il était le dieu des moissons et de la fertilité et avait donc un lien très fort avec la temporalité. Il était aussi considéré comme le père de Jupiter, qui a fui la Grèce pour arriver au Capitole et permettre aux hommes de vivre un âge d'or. Il est donc souvent représenté sous la forme d'un vieillard avec une faux à la main. Cette double fonction de Titan/père de Zeus et de métaphore du temps et de la croissance se retrouve dans quelques jeux de société et jeux-vidéo. Certains jouant sur cette ambiguïté : Titan / Maître du temps. Dans le jeu-vidéo *Age of Mythology : the Titans*¹⁷⁴, le dieu est bien présenté comme le maître des Titans mais possède cependant certains pouvoirs liés à la durée comme pouvoir de déconstruire des bâtiments, de faire venir un oracle, de permettre plus de déplacements. Dans l'encyclopédie liée à ce jeu-vidéo, il est perçu notamment comme le dieu du temps. Autre exemple avec le jeu de société *Witty Chronos*¹⁷⁵. Il s'agit ici de gagner des territoires grâce à des sabliers. Dans la première version sortie en 2011, Chronos est clairement une simple métaphore du temps. Mais dans la seconde version du jeu *Chronos Conquest*, sorti en 2014, le personnage est plus ambivalent. On note la présence de chaînes rappelant que les Titans sont enfermés dans le Tartare, situation renforcée par sa posture courbée et son air de défi (ill. 16).



16- Détails des jeux *Witty Chronos*

et



Chronos Conquest

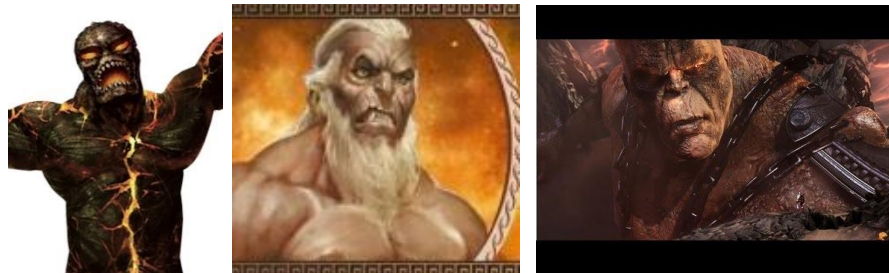
Cependant les autres jeux font très bien la distinction entre les deux entités et celle-ci est assez claire. À Chronos, les montres, l'horloge (comme dans le jeu-vidéo *Smite*¹⁷⁶), au titan une série de caractéristiques assez frappantes puisqu'on les retrouve à peu près partout : couleurs chaudes (lave, feu), masque de colère, figure parfois quasi-inhumaine comme brulée et squelettique (ill. 17).

¹⁷³ Pierre Grimal, *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, 14. éd, Presses Univ. de France, Paris, 1999, p. 105.

¹⁷⁴ Ensemble Studios, 2003.

¹⁷⁵ Créé par Guillaume Aubrun, Witty editions.

¹⁷⁶ Hi-Rez Studios, 2014.



17 - Kronos dans les jeux : *Age of Mythology*¹⁷⁷

*Cyclades*¹⁷⁸

*God of War III*¹⁷⁹

La confusion est donc facile pour les jeunes générations. Le Musée peut ainsi avoir un rôle à jouer en confrontant et médiatisant ces cas avec leurs collections. Concernant le cas de Chronos, on peut penser au tableau du Palais des Beaux-Arts de Lille de Goya, *les Vieilles*, où le dieu est en arrière-plan (ill. 18).



18- Francisco Goya, *Les Vieilles*, 1808-1812, 181 cm x 125, huile sur toile, Palais des Beaux-Arts, Lille.

Ainsi on le voit, les cultures de l’imaginaire peuvent poser un certain nombre de problèmes en même temps qu’elles peuvent compléter et approfondir des thématiques, comme nous l’avons vu avec Médée, Héraclès ou la Guerre de Troie. Ce lien peut aussi se faire dans un cadre touristique, dans des lieux de visites autres que les musées. En 2015, dans les Hauts-de-France, le site le plus visité était le Parc Astérix avec 1 850 000 visiteurs¹⁸⁰, loin devant l’aquarium Nausicaa (qui possède dans son propre nom, une référence mythologique) avec

¹⁷⁷ Ensemble Studios, 2003.

¹⁷⁸ *Cyclades : Titans*, jeu de Bruno Cathala et Ludovic Maublanc, Matagot, 2014.

¹⁷⁹ Sony Interactive Entertainment, 2010.

¹⁸⁰ Source <https://www.tourismepro-nordpasdecalais.fr>

547 100 visiteurs, le Louvre-Lens avec 353 800 visiteurs et le Palais des Beaux-Arts de Lille et ses 301 100 visiteurs. Il convient ainsi de s'intéresser aux facteurs d'attraction de ce lieu, d'autant plus que la mythologie gréco-latine est particulièrement visible en son sein.

I.A.3. Les mythes dans le 1er site touristique des Hauts-de-France : Le Parc Astérix

Selon une récente étude sur les représentations de la Culture dans la population française, visiter un monument ou un musée fait partie de la Culture pour 84% des sondés alors qu'ils ne sont que 50% à le penser concernant les parcs d'attractions¹⁸¹. Or c'est bien ceux-ci qui sont les plus visités, exception faite des grands musées parisiens. Pourquoi oser comparer les parcs d'attractions et les musées ? C'est pour montrer les dangers qui guettent depuis de nombreuses années nos grands établissements culturels, temples de l'art. Jean-Michel Tobelem parle dans son célèbre ouvrage, *Le nouvel âge des musées*, du risque de « disneylandisation » des musées¹⁸². Le musée lieu de savoir et de délectation se transformerait alors en parc de loisirs géant ouvert à la consommation à outrance d'expositions, d'événementiel, de boutiques et de restaurants. Nos recherches sur les œuvres mythologiques dans les musées nous ont amené à nous intéresser à l'imaginaire antique dans nos sociétés et à ses sources. Parmi elles, nous nous sommes rappelé que les dieux et héros grecs étaient aussi présents dans les parcs de loisirs et notamment, en France, au Parc Astérix. Ouvert depuis 1989, le Parc propose aux touristes, des attractions autour du monde d'Astérix, héros de la bande dessinée imaginée par Goscinny et Uderzo. Il possède une partie « Grèce antique » depuis 1994. Au fil d'ajouts successifs, celle-ci est composée aujourd'hui de sept attractions, deux restaurants, une boutique, un espace de spectacle. Si le terme « Grèce antique » renvoie généralement à un concept historique et civilisationnel, il désigne ici, presque exclusivement, la religion du monde gréco-romain entre le VIII^e siècle av. et le II^e-III^e siècle apr. J.-C. Aucune référence donc à des concepts comme « démocratie », « hellénisme » ou à des personnages comme Périclès ou Alexandre le Grand. La vision de la mythologie grecque donnée par le Parc peut-elle être mise en parallèle avec celle des musées ? Le premier « s'inscrivant dans une logique économique »¹⁸³ et le second faisant partie du champ culturel, les deux sont-ils conciliables

¹⁸¹ Résultats disponibles sur le site du Ministère de la Culture et de la Communication :

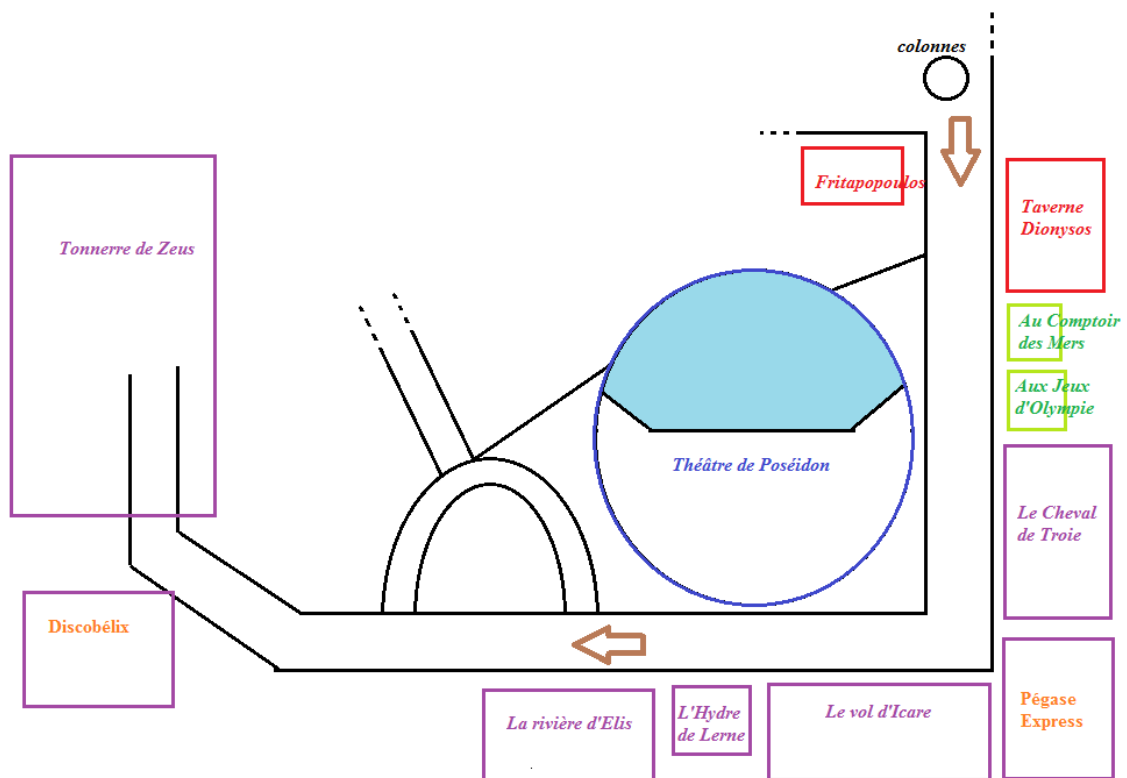
<http://www.culturecommunication.gouv.fr/Thematiques/Etudes-et-statistiques/Publications/Collections-de-synthese/Culture-etudes-2007-2017/Les-representations-de-la-culture-dans-la-population-francaise-CE-2016-1>

¹⁸² Jean-Michel Tobelem, *Le nouvel âge des musées : les institutions culturelles au défi de la gestion*, Armand Colin, Paris, 2005, p. 260.

¹⁸³ Annette Viel, Anne Nivart, « Parcs sous tension », *Culture & Musées*, n°5, 2005, p. 138.

dans leur manière de médiatiser le mythe ? Musées comme parcs le montrent dans le cadre d'une architecture et d'un parcours spécifique avec ses propres significations. De plus, ils possèdent des outils de médiation plus ou moins visibles qui invitent le visiteur à entrer dans cet univers mental des dieux et héros antiques. Nous chercherons ici à ne plus voir le parc d'attraction comme un « risque » pour les musées mais à montrer les apports potentiels intrinsèques entre ces deux structures culturelles. Et si au lieu d'être dans une vision péjorative de ces liens, nous étions à la fois, dans une certaine « Astérixisation » des musées et une « muséalisation » des parcs ?

I.A.3.a. L'espace « Grèce antique » du parc : un parcours muséifié



19- Plan schématique de la partie Grèce antique au parc Astérix (en orange les deux nouvelles attractions).

Décrivons tout d'abord l'espace « Grèce antique » (ill. 19) du Parc Astérix, qui n'est qu'un univers parmi d'autres dans l'établissement. Si la thématique principale est centrée sur les Gaulois et les Romains, d'autres civilisations sont abordées en lien avec les nombreux albums de bande dessinée. Les liens entre Astérix et la Grèce peuvent notamment se retrouver dans le

douzième album : *Astérix aux Jeux olympiques*¹⁸⁴. L'univers que nous allons étudier se situe à l'ouest du parc et, chose intéressante, pour y accéder, nous devons d'abord passer par le monde romain. Nous savons que nous entrons chez les Grecs par trois colonnes doriques dont deux totalement remontées et portant le début d'une architrave. Nous sommes clairement dans une image d'Épinal où la Grèce se caractérise avant tout par son passé et ses vestiges archéologiques, plus ou moins bien conservés. L'univers musical est aussi directement présent. Des hauts parleurs placés un peu partout délivrent des airs inspirés des musiques de Mikis Theodorakis pour le film *Zorba le Grec*¹⁸⁵. Puis, nous entrons dans une petite allée avec de chaque côté une architecture très stéréotypée de maisons blanches aux toits bleus, que l'on peut retrouver aujourd'hui dans les îles grecques comme Santorin, avec la présence inévitable et anachronique d'un (faux) moulin à vent. Cette partie regroupe principalement la boutique et les deux restaurants mais avec déjà quelques occurrences mythologiques, notamment dans les noms. Le petit restaurant se nomme *La Taverne de Dionysos*, celui-ci étant le dieu de la vigne, du vin et de l'allégresse. Or dans les menus, plus aucun lien avec la mythologie, il s'agit d'un simple snack de sandwiches où l'on ne peut même pas acheter du vin. En face, on remarque le *Théâtre de Poséidon*. Cette zone de spectacle permet d'admirer les acrobaties d'animaux aquatiques. Puis vers la fin de cette « rue » se trouve la première vraie attraction : *le Cheval de Troie*. Les maisons blanches et bleues s'arrêtent. Nous découvrons à droite, le grand lac du parc ; à gauche, une succession de quatre attractions : *Pégase Express*, *le Vol d'Icare*, *l'Hydre de Lerne*, *la Rivière d'Elis*. Celles-ci nous mènent au bout du chemin, au *Diskobélix* et à la grande montagne russe, emblème du parc : *le Tonnerre de Zeus*. Ainsi le parcours est organisé de manière à se rapprocher du plus grand des dieux : Zeus. On peut le décomposer le clairement en trois secteurs :

- Une première partie "ambiance", qui place le visiteur dans l'imaginaire de la Grèce : maisons blanches, sirtaki, noms de divinités...
- Puis vient le tour des attractions à "héros". On passe des restaurants aux manèges liés à de grands personnages mythologiques : Ulysse, Dédale et Icare, Hercule, Pégase...
- Enfin, visible de loin, se dresse l'imposante montagne russe tout en bois du *Tonnerre de Zeus*, où une statue géante du dieu, quelque peu inspirée du guerrier A de Riace conservé au musée national de Reggio de Calabre, nous invite à entrer (ill. 21).

L'organisation de l'univers monte donc crescendo, allant métaphoriquement du monde des mortels jusqu'au sommet de l'Olympe. « Nous avons décidé de faire un parcours comme si

¹⁸⁴ René Goscinny et Albert Uderzo, *Astérix aux Jeux olympiques*, Dargaud, Paris, 1968.

¹⁸⁵ Réalisé par Michael Cacoyannis en 1964, qui lança notamment la mode du *sirtaki*.

c'était une ascension vers le ciel, là où habitent les dieux. » Cette phrase ne vient pas d'un des architectes du parc mais du muséographe Daniel Gastonguay, récent concepteur de l'exposition, *Les Maîtres de l'Olympe*, au Musée de la Civilisation de Québec¹⁸⁶. Le parallèle nous paraît légitime. Le but d'une exposition comme d'un parc est de créer du sens par rapport à un point de départ et d'arrivée. Les pièces maîtresses ne sont pas présentées dès l'entrée afin de créer une progression et susciter de l'attente chez le visiteur. De la même manière, les grandes montagnes russes d'un parc de loisirs sont souvent situées aux extrémités. Cette thématique a le vent en poupe car elle est le lieu de créations des deux dernières attractions : *Discobélix* en 2016 et *Pégase Express* en 2017. Cette dernière attraction est le fruit d'un vote du public qui l'a préférée à une attraction sur le marteau de Thor ou sur les crocodiles égyptiens. Il s'agit du plus grand investissement du parc depuis son ouverture¹⁸⁷.



20- Reconstitution d'un buste antique, Parc Astérix / Anonyme, Tête de jeune homme en bronze dite « de Bénévent », 50 av. J.-C., bronze, Musée du Louvre, Paris.

Autre lien encore plus évident, le parc d'attractions lui-même s'inspire d'œuvres d'art antique placées aujourd'hui dans des musées. Les œuvres artistiques font partie d'un imaginaire commun dans lequel le parc peut puiser pour créer ses mondes. Quatre exemples ou sources d'inspirations nous paraissent alors certains ici. Le premier (ill. 20) est un buste de dieu que le parc a placé dans le Monde Romain, en direction du Monde Grec. Il fait référence à de nombreuses statues grecques ou romaines retrouvées par les archéologues. On peut penser notamment à la tête d'Apollon dite « Apollon de Cassel », ou la tête de jeune homme en

¹⁸⁶ *Les maîtres de l'Olympe: trésors des Collections Gréco-Romaines de Berlin*, [Musée de la Civilisation, Québec, 23 avril 2014 - 15 mars 2015], Musée Canadien des Civilisations et TTM Editions, Québec et Issy-les-Moulineaux, 2014., p. 110.

¹⁸⁷ Source : <https://www.sortiraparis.com>

bronze dite « de Bénévent » (ill. 20) conservées au musée du Louvre, grand musée parisien et donc proche du Parc Astérix. Aucun attribut n'est représenté ici, ce qui ne nous permet pas de définir de quel dieu il s'agit. L'importance n'est en fait pas là, les concepteurs voulaient simplement faire référence à la statuaire antique en général.

Un deuxième exemple se présente avec la statue de Zeus devant l'attraction *Le Tonnerre de Zeus*. Représentée à la manière d'une grande statue en bronze (ill. 21), elle peut être rapprochée de la statue du Cap Artémision, conservée au Musée archéologique national d'Athènes ainsi que du guerrier A de Riace, ce qui pose un problème de détournement de sens et peut conduire à des confusions. Les versions antiques sont totalement nues à contrario de celle du parc qui a un pagne et d'un caleçon, peut-être pour ne pas « choquer » par la nudité, l'important public familial et étranger ? Le nu¹⁸⁸ peut alors être accepté dans le contexte d'un musée, mais beaucoup moins dans celui d'un parc d'attractions. Concernant l'identité de la statue du parc, il s'agit de Zeus puisque dans sa main gauche, il tient trois éclairs, alors que personne ne sait ce que la statue d'Athènes tenait dans sa main droite, ce qui fait dire à John Boardman¹⁸⁹ qu'il pouvait s'agir tant de Zeus que d'un autre dieu de l'Olympe comme Poséidon avec son trident. On note aussi une bichromie avec un effet or pour les éclairs, le bracelet et le bandeau dans les cheveux, alors que la statue imite le bronze.



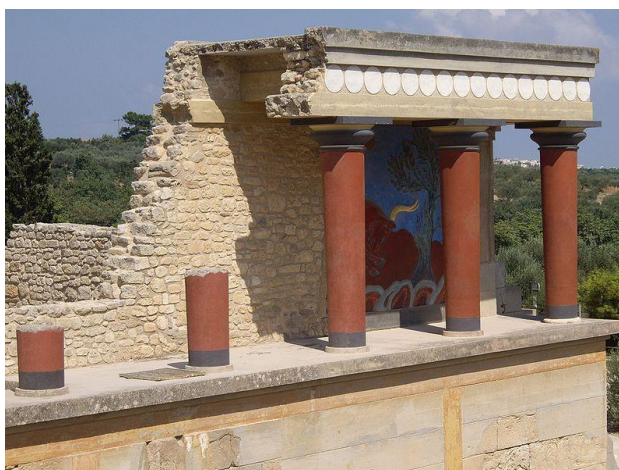
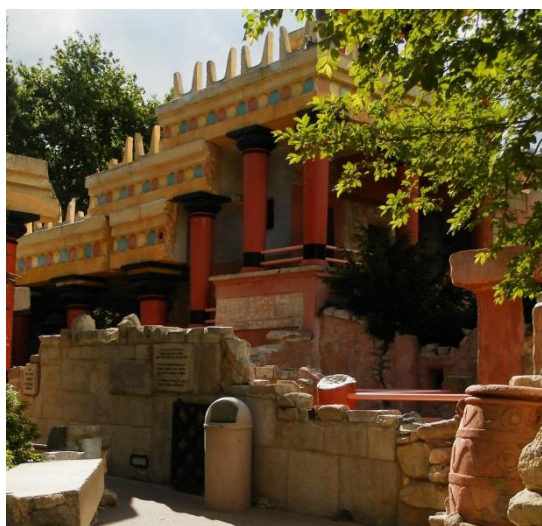
21- Statue de l'Attraction du *Tonnerre de Zeus* au Parc Astérix / Anonyme, *Guerrier A de Riace*, vers 460 av. J.-C., bronze, Musée national de la Grande-Grèce, Reggio de Calabre. / Anonyme, Dieu du Cap Artemision,, vers 460 av. J.-C., bronze, Musée national archéologique, Athènes.

¹⁸⁸ Nous verrons d'ailleurs I.B.2.c que cela reste problématique.

¹⁸⁹ John Boardman, *L'art grec, op. cit.*, p. 112.

La troisième œuvre identifiée est la scène de tauromachie qui figure dans les fresques du palais de Cnossos (ill. 22), conservées au musée d' Héraklion. Elle est représentée une première fois de manière incomplète au début de la file d'attente de l'attraction *Le vol d'Icare* puis une deuxième fois, complète, à l'endroit où les visiteurs montent dans les wagons. L'image très parlante permet alors encore une fois de s'immerger dans le monde imaginaire des mythes. Enfin, le *Discobélix* est une citation quasi directe du chef-d'œuvre antique du *Discobolos* de Myron.

Les œuvres d'art et par là même les musées sont donc véritablement présents comme source d'inspiration dans le Parc Astérix pour recréer un univers. Il en va de même pour les autres domaines comme l'Égypte ou les Vikings. Près de l'attraction *La Rivière d'Elis*, un objet a aussi attiré notre attention. Il s'agit de la reproduction d'une grosse amphore en style figure rouge avec les douze travaux d'Héraclès (ill. 26). Ce type d'iconographie n'a jamais existé puisque sur cet exemple, le héros nettoie les écuries d'Augias avec un aspirateur. Nous ne sommes plus vraiment dans le monde de l'art, mais dans celui de l'éducation, de la pédagogie par l'humour. Jean-Michel Tobelem évoquait déjà dans son ouvrage¹⁹⁰ la concurrence entre musées et parcs, ces derniers proposant des brochures et livrets à destination des enseignants et élèves. Nous pouvons retrouver ceux du Parc Astérix sur le site : sortie-ludiques.com



22- Décors de l'attraction du Vol d'Icare (à gauche) faisant référence aux fresques du Palais minoen de Cnossos (à droite).

Un dossier pour l'École Primaire, parle de la Grèce antique, il est placé dans : « Les civilisations I : Grèce, Égypte, Viking » et se compose de six pages divisées de la manière suivante : Avant/pendant/après la visite, avec à chaque fois, une page pour l'élève et une autre

¹⁹⁰ Jean-Michel Tobelem, *Le nouvel âge des musées : les institutions culturelles au défi de la gestion*, op. cit.

pour l'enseignant. Et sur chaque page, un code couleur : vert clair pour ce qui concerne la Grèce, rouge pour les Vikings, et vert foncé pour l'Égypte. On peut alors noter que la quasi-totalité des informations données sur la Grèce antique concerne sa mythologie, a contrario des deux autres civilisations. C'est le cas tout d'abord dans les fiches d'avant visite qui consistent à évoquer pour l'élève quelques notions : les légendes des douze travaux d'Hercule, du Cheval de Troie et d'Icare, les pharaons et hiéroglyphes, le peuple viking et les drakkars. Il apparaît alors que le monde grec doit être le mieux connu des élèves car aucune mention n'est faite sur les dimensions politiques, sociales ou géographiques de cette civilisation, au contraire des deux autres. La deuxième page confirme ce sentiment, bien qu'elle soit consacrée aux trois panthéons : neufs dieux grecs sont abordés (il faut trouver le nom latin, le titre, les attributs), six égyptiens (les repérer par rapport à une image) et seulement deux nordiques (les déchiffrer avec leur alphabet). Pendant la visite, un quizz est proposé aux enfants, dans lequel la mythologie est également à l'honneur : dix questions de la partie grecque sur onze la concerne, une sur cinq pour les Vikings, trois sur huit pour l'Égypte. Le Parc différencie les termes « mythologie », « Antiquité » et « Histoire » pour ces trois civilisations. Simple manière de trouver des synonymes ou vraie volonté de différenciation ? Pourquoi alors cette prédominance de la mythologie grecque ?

Les programmes scolaires nous donnent une partie de la réponse. Selon le Programme officiel¹⁹¹, la civilisation grecque est étudiée sur trois thèmes et le second contient l'étude d'un héros de *L'Illiade* et de *L'Odyssee*. En Français, le professeur doit faire lire des extraits de textes de l'Antiquité et quatre sur six concernent la mythologie grecque. A contrario, la civilisation égyptienne est à peine évoquée en Histoire et les Vikings pas du tout. De plus, si l'on regarde du côté de la visibilité et de la proximité, les mythes grecs sont beaucoup plus présents que les autres, que l'on pense aux expressions françaises, livres sur le sujet, films... D'où une nécessité de présenter plus en détail les deux autres cultures. Les questions mythologiques sont liées à tous les éléments du parc : décors, panneaux, enseignes de boutiques, entrées et files d'attente des attractions. Ces questions d'observation traitent des dieux et héros eux-mêmes et de leurs caractéristiques comme : « De quoi Dionysos est-il le dieu ? » ou « Trouve la niche de Cerbère. Combien de chaînes s'y trouvent ? Pourquoi ? » Ce genre de questions sont aussi très fréquentes dans les livrets-jeu des musées, tant à destination des scolaires que du public familial. Quand on parle de mythologie, il y a l'inévitable question

¹⁹¹ Sur <http://eduscol.education.fr/>

de la correspondance entre nom grec et romain. C'est pour cela que l'on trouve dans ces outils des médiations des questions comme :

« Quel est le nom grec d'Hercule ? » : fiche pédagogique, Parc Astérix

« Quel héros romain correspond à Héraklès ? » : Parcours dans la mythologie au Musée Bourdelle - Carnet de l'enfant.

« En Italie, Aphrodite porte un autre nom. Quel est-il ? » : Livret-jeu, *Le défi des dieux*, Musée de la Civilisation, Québec.

Il n'y a donc aucune différence dans l'approche d'un parc d'attraction, d'un musée traditionnel ou d'une grande exposition. Le but est d'attirer l'attention de l'enfant sur ce qui l'entoure et de répondre logiquement. Aucun bagage culturel n'est forcément nécessaire, ce qui permet à l'élève de sortir du cadre scolaire et de profiter de sa sortie. Le musée va cependant avoir tendance à approfondir un peu plus son sujet avec de nombreuses questions précises et petits encarts, comme le carnet du musée Bourdelle. Il n'en reste pas moins que musées et parcs d'attractions développent de nombreuses approches et problématiques communes dans leur manière d'aborder le public : comment créer un parcours ? Intéresser le jeune public ? Les liens sont d'autant plus forts que l'art fait partie intégrante des décors du Parc, en tant que source d'inspiration. Mais intéressons-nous maintenant au cœur de ces deux institutions : l'attraction du parc et l'œuvre du musée.

I.A.3.b. L'attraction « le vol d'Icare » : quel lien avec le mythe ?



23- Attraction : *Le Vol d'Icare*, Parc Astérix.

Pour ce faire, prenons l'exemple de la montagne russe, *Le Vol d'Icare* (ill. 23). Celle-ci à l'inverse des autres, possède une identité propre qui fait d'elle une illustration originale du mythe et même de l'histoire minoenne. Suite à la victoire de Thésée sur le Minotaure, le créateur du labyrinthe, Dédale, y fut enfermé avec son fils Icare par Minos le roi légendaire de Crète. Par la suite, les deux héros s'en évadèrent en volant grâce à des plumes attachées par de la cire d'abeilles. Mais Icare volant trop près du soleil, la cire fondit et il mourut noyé dans la mer. De nombreuses fois représenté dans l'art notamment par Pieter Brueghel, Rodin ou Matisse, ce mythe trouve un nouveau type de représentation dans l'attraction du Parc Astérix. Dans tout lieu culturel d'importance, le début de la visite commence par un temps d'attente. Les parcs en tiennent compte dans l'architecture de leurs attractions en créant, si possible, une ambiance propre à chacune. C'est le cas du *Vol d'Icare* où la file d'attente se déploie dans une reproduction des ruines du palais de Cnossos en Crète, théâtre de l'histoire d'Icare. L'écrivain grec Nikos Kazantzakis décrit Icare dans cet environnement : « [...] ce jour-là, [il] ne pouvait rester enfermé dans l'atelier de son père. Il rôdait dans le Palais, tout au long des étroits celliers où se tenaient alignées les gigantesques jarres »¹⁹². On retrouve en effet dès l'entrée, les vases typiques de l'art minoen et la file d'attente suit de nombreux méandres, comme si le visiteur était dans le labyrinthe. D'ailleurs, à un moment de la file, est représenté un petit labyrinthe avec la mention humoristique "Vous êtes ici". Le site de Knossos fut fouillé au début du XX^e siècle par l'archéologue anglais Arthur John Evans qui réalisa de nombreuses restaurations, encore très critiquées de nos jours. Le blogueur-voyageur Thierry Jamard énonce par exemple :

Un groupe de quatre jeunes Français, des garçons d'une vingtaine d'années, s'insurgeaient contre ce qu'ils qualifiaient de Parc Astérix pour les Minoens.[...]. On veut faire revivre la civilisation des Minoens à coups de béton comme, pour les Gaulois, c'est du carton-pâte. Il aurait été préférable de faire ici le strict minimum pour éviter qu'une fois sorties de terre ces ruines ne se détériorent, et de construire à proximité un complexe type Astérix ou Disneyland s'avouant pour ce qu'il est¹⁹³.

¹⁹² Nikos Kazantzakis, *Dans le palais de Minos*, Plon, Paris, 1984, p. 138.

¹⁹³ Article de blog de Thierry Jamard : « Knossos ». Lundi 10 août 2011. <http://thierry.jamard.over-blog.com/article-cnossos-lundi-8-aout-2011-96795005.html>

Ces jeunes français connaissaient-ils l'attraction, *Le vol d'Icare*, en question ? En tout cas, dans le cadre du parc, ces hautes colonnes bétonnées d'un rouge criard ne semblent pas hors contexte. L'imitation est très bien réalisée (ill. 24). Outre les colonnes, les fresques, le mobilier, tout correspond aux restaurations d'Evans. L'attente se fait dans un cadre plutôt agréable ; alors que celle pour les musées et grandes expositions se fait à l'extérieur, à la merci des conditions météorologiques ou alors de manière beaucoup moins organisée au sein des bâtiments.



24- Décors de l'attraction : *Le Vol d'Icare*, Parc Astérix.

Puis, tout nous renvoie au mythe et à son déroulement. Le visiteur est dans un labyrinthe, comme Icare et Dédale après la fuite de Thésée. Il ne sait pas où il va, jusqu'à arriver au début de l'attraction où plusieurs trains composés chacun de deux wagons l'attendent. Nous pouvons aller par deux à l'intérieur, comme Icare et son père. Les wagons sont garnis de deux ailes blanches. Ainsi les deux héros viennent de trouver un moyen de sortir du labyrinthe de Minos. L'attraction commence par une grande montée, et à son sommet, un grand soleil est représenté. S'en suit pendant environ deux minutes, toute une série de montées et descentes qui nous ramènent au point de départ. Comme Icare, le visiteur s'est approché trop près du soleil et la montagne russe le fait redescendre violemment. Nous sommes dans l'expérimentation pleine et entière du mythe, de manière physique. Dans une tradition issue d'André Malraux¹⁹⁴, reste imprégnée l'idée que les œuvres des musées ont vocation à faire ressentir de grandes émotions au visiteur. Ici, celui-ci peut verser des larmes, mais elles sont dues à la vitesse et au mouvement des wagons. Or combien de visiteurs sont capables de faire

¹⁹⁴ Notamment dans l'Introduction de son ouvrage, *Le Musée imaginaire*, Gallimard, Paris, 1965.

cette analogie entre l'attraction et le mythe ? Aucun élément de médiation n'est présent dans et autour de la montagne russe pour rappeler les histoires de Dédale, d'Icare, du Minotaure ou de Thésée ; le lieu, Knossos, n'est pas non plus explicité. Tous ces artefacts créent un décor, un contexte qui fait entrer chacun dans un univers, mais qui n'est ni nommé ni expliqué¹⁹⁵. Ont-ils alors un sens ? A quoi sert l'ascension vers le soleil, qui dans le mythe renvoie de plus à une métaphore de l'orgueil ? Dans son omission, le parc assume alors pleinement sa fonction de lieu de loisir. Or le visiteur a souvent soif de connaissances. Les professeurs Gilles Brougère et Giulia Fabbiano ont souligné le fait que « l'on ne peut comprendre le tourisme en général [...] sans mettre en évidence la logique de découverte et de curiosité »¹⁹⁶, associée à celle "d'émerveillement"¹⁹⁷, le plaisir n'étant donc pas une antithèse du savoir comme on l'a vu avec les dossiers pédagogiques.

Il convient d'analyser à présent les cinq autres attractions « mythologiques » du parc qui sont cependant moins développées au regard des mythes auxquels leur titre fait référence, excepté la plus récente relative à Pégase. Dans *Pégase Express*, les wagons de cette petite montagne russe emmènent le visiteur jusqu'au palais de la Gorgone Méduse qui tente, par des projections visuelles sur les murs, de les transformer en pierre. Le wagon fait, en conséquence, tout le trajet en marche arrière pour lui échapper. Il y a ici une vraie narration liée au mythe puisque Pégase provient du sang de la gorgone tuée par Persée.

Dans *Le Tonnerre de Zeus*, nous avons déjà parlé de la statue à l'entrée et de son lien avec les œuvres antiques en bronze. La file d'attente se fait à l'extérieur jusqu'à la reconstitution d'un pseudo-temple dorique avec métopes et triglyphes. On remarquera aussi l'utilisation de la couleur pour une bonne partie de l'ouvrage. C'est à partir de lui que les wagons arrivent pour une série de grandes montées et descentes rapides. Les références à Zeus sont présentes avec un emblème fait d'éclairs sur le fronton du temple et avec le bruit de la foudre au départ de l'attraction. *La Rivière d'Élis* propose une tranquille promenade dans des sortes de grandes bouées. Cette rivière n'a rien de mythologique, et n'existe d'ailleurs pas dans la réalité¹⁹⁸. On y observe des petits personnages issus du monde mythologique : Cupidon (ill. 24), un satyre, de petits Pégases, la sirène, qui est mi-femme, mi-poisson et qui ressemble donc plus à celle d'Andersen que d'Homère. *L'hydre de Lerne* reprend pour son entrée, l'iconographie minoenne

¹⁹⁵ A l'inverse d'autres parcs comme Waterworld à Chypre où de petits panneaux expliquent les mythes devant chaque attraction.

¹⁹⁶ Gilles Brougère, Giulia Fabbiano, *Apprentissages en situation touristique*, Presses Universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq, 2014, p. 26.

¹⁹⁷ *Ibid.*, p. 24.

¹⁹⁸ Élis est une ville antique du Péloponnèse. Olympie, où se trouvait le Temple de Zeus, dépendait de son territoire.

avec quelques colonnes rouges et évasées. Il s'agit d'un grand manège où au centre, trône une hydre à sept têtes qui montre sa multiplication (ill. 25). Mais il n'y a alors aucune référence à Héraclès, si ce n'est le grand vase situé juste en face, de l'autre côté du chemin.

Ces trois attractions, bien que peu scénarisées, offrent tout de même une vision du monde mythologique, ce qui n'est pas le cas de la dernière, *Le Cheval de Troie*, qui ne possède de mythologique que le nom. Si Virgile parle d'un « cheval de bois [...] à la charpente d'énorme proportion. »¹⁹⁹, ici rien de cela. L'attraction est située à l'arrière d'une des nombreuses maisons blanches à toit bleu et rien n'évoque le cheval ou même la Guerre de Troie en général.



25- Décors d'attractions du Parc Astérix : *L'hydre de Lerne* et *La Rivière d'Elis*.

II.A.3.c. Une porte d'accès pour les écoles et les musées

Analysons plus en détail la médiation proprement dite et les apports de chacun. Faut-il être un connaisseur pour apprécier l'ensemble du contenu mythologique du parc ? On l'a déjà vu dans la reproduction de certaines œuvres ainsi que des attractions mais un autre endroit est aussi très éclairant : entre les maisons de la première partie se dresse un grand portail pour le service du Parc. De manière humoristique, sont alors placés plusieurs panneaux détournés. Comme « Amazone interdite » ou « Port du casque obligatoire » avec la représentation d'un casque corinthien. Un troisième nous intéresse plus particulièrement puisqu'il concerne Héraclès. Un pictogramme le représente de manière schématique en train de mettre des saletés (du purin?) dans un seau. En dessous, se trouve le titre : « Les travaux Héraclès » sans aucune

¹⁹⁹ *Enéide*, II, 184-187.

mention ou référence textuelle à l'épisode mythologique des écuries d'Augias. Les visiteurs qui voient cette pancarte arrivent-ils à faire le lien ? D'autant plus que l'occurrence des travaux se retrouve comme on l'a vu sur le grand vase grec près d'autres attractions (ill. 26). Là également, aucun texte n'est présent, seuls les douze travaux sont inscrits à la suite. Ici Héraclès est représenté de manière beaucoup plus détaillée avec ses muscles mais sans ses attributs habituels : massue ou peau de lion. Cette image est issue du dessin animé *Les douze travaux d'Astérix*²⁰⁰. Au début du film, Jules César impose aux Gaulois douze travaux sur le modèle de ceux d'Hercule et les cite ainsi tous. Pour ceux qui ont vu le film, en dehors de toute culture antique, les images du vase peuvent ainsi être reconnaissables. Mais pourquoi donc insister sur cette tâche des écuries d'Augias, avec à un autre endroit, un autre type de pictogramme, beaucoup moins lisible, et placé au début de l'univers et non à la suite du vase ? Selon Gaspard Delon, professeur à l'Université Paris-Diderot :

Comme toute référence culturelle, l'allusion à l'Antiquité est potentiellement sélective et en cela ambivalente : flatteuse pour la frange la mieux informée du public, elle peut paraître discriminante et contre-productive à l'égard du spectateur ordinaire, si elle le place en position d'infériorité et semble ainsi l'exclure de la communauté des destinataires auxquels le film s'adresse²⁰¹.

Le musée peut donc beaucoup apporter au parc. Le terme est en anglais traduit par « Amusement Park », mais « loisir » est-il le vrai contraire de « savoir » ? Des liens logiques et légitimes ne peuvent-ils pas exister entre les deux ?

On a vu que le public scolaire était pris en compte avec la création de livrets pédagogiques, mais qu'en est-il du grand public ? Celui-ci peut simplement avoir en début de parcours un plan du parc avec les différents éléments, mais aucune information sur les références à l'Antiquité que l'on a décrites. De la même manière que les musées donnent des clefs de lecture à leurs œuvres par différentes médiations (visites guidées, livret-jeu, cartels...), le parc pourrait tout à fait réaliser ce genre de chose, et cela serait d'autant plus logique pour certaines de leurs attractions. Si l'on reprend le *Vol d'Icare*, celui-ci reprend de nombreuses références qui ne sont donc pas forcément comprises par l'ensemble des visiteurs. À quoi bon créer un univers aussi riche si le visiteur passe à côté de toutes ces références ? La solution la plus

²⁰⁰ Réalisé par René Goscinny et Albert Uderzo en 1976.

²⁰¹ Gaspard Delon « Avatars du péplum ? Présences de l'Antiquité gréco-latine dans les genres cinématographiques du fantastique, de la fantasy et de la science-fiction » in Mélanie Bist-Fiévet et Sandra Provini (dir.), *L'Antiquité dans l'Imaginaire contemporain. Fantasy, science-fiction, fantastique*, Paris, n°88, 2014, p. 66-67.

simple serait la création d'un petit panneau qui expliquerait le mythe. Il serait placé au début de la file d'attente ou à l'intérieur, donnant ainsi de multiples informations. Ces panneaux peuvent être réalisés de manière ludique, à destination notamment des enfants. Certains musées ont depuis longtemps créé des cartels pour des œuvres ou salles avec un langage simple et parfois un emblème, comme au musée du Chocolat de Cologne avec un petit singe. On pourrait ainsi très bien imaginer Astérix et Obélix expliquant le mythe d'Icare en plusieurs panneaux : du taureau blanc de Minos à la mort du jeune homme. Le tout réparti le long de la file.

Le concept de l'attente dans ces parcs est alors très intéressant. Il est souvent vu comme un temps d'ennui, une perte de temps nécessaire pour pouvoir accéder aux attractions. De nombreux sites internet proposent des conseils pour moins attendre²⁰². Pourquoi les parcs ne pourraient-ils pas prendre en compte cela en proposant des activités ludiques dans ces files ? S'ils le font au niveau de l'architecture et des œuvres d'art, ils pourraient tout aussi bien le réaliser par du contenu pédagogique : vidéo d'acteurs racontant le mythe, interview des concepteurs de l'attraction... Le parc Universal Studio à Los Angeles, propose par exemple dans son attraction sur les *Simpsons* des épisodes de la série diffusés dans de petites télévisions²⁰³.

Certaines attractions prennent ainsi le parti de la copie et du pastiche pour montrer les mythes, a contrario des musées qui montrent des œuvres vues comme authentiques. Les parcs usent d'une ambiance, d'une tonalité qui n'est cependant pas tant éloignée des autres institutions culturelles. Prenons l'exemple de la musique. L'objectif des musées est souvent de tendre au silence pour pouvoir contempler les œuvres sans être dérangé. Pourtant ce silence est lui-même un mythe, les bruits étant nombreux et divers : chuchotement des visiteurs, bruits de leurs pas, de l'extérieur, cris d'enfants, grésillement d'une ampoule... Pourquoi ne pas donner à chaque salle une atmosphère propre par le biais d'un fond sonore, comme le fait le Parc Astérix qui en plus du thème général, possède des thématiques propres à chaque attraction ? On pourrait ainsi imaginer une recomposition de musiques antiques dans les salles de céramiques grecques ou des extraits d'opéras dans celles où se trouvent des peintures et sculptures mythologiques de l'époque moderne²⁰⁴. Or, des expériences ont déjà été menées

²⁰² <http://www.jaimeattendre.com/>

²⁰³ Cette conception de la file d'attente est aussi très présente dans les musées qui proposent souvent sur internet l'achat de billet coupe-file, pour des expositions temporaires.

²⁰⁴ Voir notre III.B.2.b.

dans ce sens²⁰⁵, sans compter les nombreux concerts programmés dans les musées. Leurs succès montrent toute leur pertinence et posent la question de la permanence de la musique au sein de ces institutions.

Ce qui frappe aussi est le caractère ludique du parc d'attraction, notion vers laquelle se dirigent de nombreux musées, que l'on pense aux simples livrets-jeux, ateliers ou goûters d'anniversaire mis en place au sein des établissements. C'est que vis-à-vis de l'école, le musée cherche à se démarquer en appliquant une éducation dite informelle, « fournisseur d'idées »²⁰⁶ sur un temps plus court que l'école. Musées et parc se rejoignent dans cette idée que « sous d'autres formes, dans d'autres lieux, avec d'autres moyens et d'autres méthodes, la VS [vulgarisation scientifique] se propose de contribuer à l'acculturation scientifique du public des non spécialistes »²⁰⁷. Prenons alors le cas de l'humour. Le Parc Astérix est rempli, on l'a vu, dans ses décors de parodies et pastiches.



26- Vase représentant les Travaux d'Hercule, Parc Astérix.

Au musée, l'humour est souvent réservé aux enfants dans des cartels et livrets-jeux spécifiques, et/ou cantonné à une exposition temporaire. Mais de plus en plus d'expériences sont menées dans des collections permanentes. Par le biais de copies, de pastiches ou de parodies d'œuvres, les musées mettent en valeur leurs peintures, sculptures ou céramiques. Ainsi au Nationalmuseet de Copenhague, dans la collection des statuette et vases grecs, les conservateurs ont installé une figurine du dessin animé *Hercule* de John Musker et Ron Clements (ill 27). De la même manière, se déroula du 10 avril au 5 juillet 2015, une exposition au Palais des Beaux-Arts qui "mêle culture classique et culture populaire"²⁰⁸, avec

²⁰⁵ Comme en 2014 avec l'opération "Open Museum #1 Air" au Palais des Beaux-Arts de Lille ou en mars 2015 au Museum of Fine Arts de Boston.

²⁰⁶ Bernard Darras, Anna M. Kindler, « Le musée, l'école et l'éducation artistique », *Publics et Musées*, n°14, 1998, p. 22.

²⁰⁷ A.M. Lucas, 1983, cité dans Anik Meunier (dir.) *La Muséologie, champ de théories et de pratiques*, Presses de l'Université de Québec, Québec, 2012, p. 3.

²⁰⁸ Bruno Girveau, directeur du musée, Livret de visite de l'exposition "Open Museum #2 Donald".

des œuvres du collectif allemand InterDuck dans les salles d'exposition permanente du musée. Ce genre d'action est une piste exploitée par les musées aujourd'hui pour attirer le public familial, cible centrale, aussi privilégiée par les parcs d'attractions. Déjà en 2005, le muséologue Raymond Monpetit réfléchissait sur cette tendance des musées :

Que le musée d'aujourd'hui se veuille convivial, interactif et même amusant, qu'il prenne note que ceux qui s'y rendent le font dans leur temps de loisir, n'indique pas, à nos yeux, qu'il offre moins de contenus ni d'occasions de vivre des expériences qui favorisent la réflexion et le développement. Les dimensions ludiques et de participation de certaines muséographies sont des composantes parmi d'autres de la visite ; elles n'empêchent en rien que les visiteurs entrent aussi dans des dynamiques de socialisation et d'éducation, ni qu'ils ne tirent de leur parcours, à la fois un certain bien-être, un certain savoir, du plaisir et du sens, ainsi que le désir d'en connaître davantage²⁰⁹.



27- Vitrine du Nationalmuseet de Copenhague avec en son centre deux figurines des héros du dessin animé *Hercule*, John Musker et Ron Clements.

Ainsi, par le prisme de la mythologie grecque, on a vu quelques intérêts communs des musées et parcs d'attraction. Les deux permettent de donner corps à un certain univers mental mais aussi à différents aspects du mythe grec. Le Parc Astérix est à cet égard un exemple significatif avec la présence de ruines, *sirtaki*, statues géantes, etc., regroupés autour de grandes figures comme la statue de Zeus ou le palais-labyrinthe du roi Minos. Mais à quoi sert

²⁰⁹ Raymond Monpetit, « Expositions, parcs, sites : des lieux d'expériences patrimoniales », *Culture & Musées*, n°5, 2005, p. 114.

cette ébauche de représentations sans un minimum d'explications ? Il y manque sans doute une certaine médiation et volonté plus affichée de rendre accessibles ces références. C'est là que les musées ont beaucoup à apporter, d'autant plus qu'aujourd'hui les médiations peuvent être très variées et ludiques. À l'inverse, les musées peuvent s'inspirer des parcs pour rendre leurs collections plus accessibles au grand public, la dimension de conservation et d'éducation étant tout à fait compatible avec des notions comme l'humour ou le divertissement.

I.B. Les œuvres mythologiques dans les musées des beaux-arts : une réception problématique ?

Après avoir vu l'importance actuelle des cultures de l'imaginaire dans la médiation de la mythologie gréco-latine, il convient d'en comprendre la vision dans les musées des beaux-arts, définis ainsi par Martine Regourd : « Dans l'acception la plus stricte, les musées de Beaux-Arts, conçus sur le modèle du musée du Louvre, rassemblent des collections de peintures, de sculptures et de dessins »²¹⁰, auxquels on ajoute suivant les cas, des œuvres archéologiques et d'art contemporain. Pour les auteurs antiques et modernes, Homère lui-même faisait partie de cette longue tradition d'artistes. Pour Cicéron, « Homère est le meilleur peintre »²¹¹ tandis qu'Alberti dans son *De Pictura*, révèle que « Phidias, plus que les autres peintre célèbres, avouait avoir appris du poète Homère à peindre Jupiter avec la plus grande majesté »²¹². Nous le verrons, les références à l'Antiquité sont en effet nombreuses dans la constitution même des musées, notamment des Hauts-de-France, mais sont-elles accessibles à un large public ? Comment faire en sorte que le musée puisse nous aider à mieux nous comprendre²¹³ à travers elles ? Comme les sujets religieux, les œuvres mythologiques charrient avec elles un nombre important de connaissances qu'il faut maîtriser pour en comprendre le sens. Celui qui ne les a pas ne va donc pas voir l'intérêt d'entrer et visiter un musée. Des muséologues comme André Gob rappellent qu'« il est important pour le musée

²¹⁰ Martine Regourd, *Musées et communication. Recherche au regard des musées des Beaux-Arts de province*, Thèse sous la direction de Guy Chapouillié, Université Toulouse-Jean Jaurès, 1998, p. 42.

²¹¹ Luisa Capodiceci et Philip Ford (eds.), *Homère à la Renaissance : mythe e transfigurazioni ; [Colloque Omero nel Rinascimento. Il Mito e le Sue Trasfigurazioni, Roma, Villa Médicis, 27 - 29 novembre 2008]*, Somogy, Paris, 2011, p. 13.

²¹² Alberti, *De Pictura*, Livre III, 54. (traduction de l'auteur).

²¹³ André Desvallées, François Mairesse et Yves Bergeron (éds.), *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Armand Colin, Paris, 2011, p. 229-230.

de s'inscrire dans une politique culturelle ouverte vers un large public »²¹⁴. Les histoires et légendes issues de la mythologie gréco-latine, par leurs fortes présences dans les cultures contemporaines actuelles sont autant de pierres d'achoppement qui pourraient permettre à de nouveaux musées de pousser la porte des musées. Le tout grâce au rôle de la médiation qui est « d'estomper la distinction attachée à la culture [vu ici comme celle des classes cultivées] en intensifiant les valeurs des cultures populaires »²¹⁵. Il s'agit donc de montrer qu'à partir d'une forte présence, de nombreux liens sont encore à créer sur cette thématique.

I.B.1. La mythologie grecque au musée : quelle présence ?

Avant d'entrer dans leurs médiations proprement dites, il convient de faire un état des lieux de la visibilité des mythes gréco-latins dans les musées des beaux-arts actuels : quelle semble être leur visibilité réel tant dans l'histoire des musées que dans l'architecture et les salles d'expositions permanentes et temporaires aujourd'hui ?

I.B.1.a. Les musées des beaux-arts, nouveaux musée ?

Le terme même de musée présente un lien très fort avec la mythologie. L'étymologie provient des neuf Muses de l'Antiquité. Cette ascendance peut expliquer plusieurs choses, mêlant étymologie, mythes et archéologie. Elles sont filles de Zeus et de Mnémosyne et sont dans l'ordre : Calliope (l'éloquence et la poésie épique), Clio (l'histoire), Melpomène (la tragédie), Euterpe (la musique), Érato (poésie érotique), Terpsichore (la danse), Uranie (l'astronomie), Thalie (la comédie) et Polymnie (la rhétorique)²¹⁶. Elles sont donc à la fois gardiennes de la mémoire mais aussi filles du plus puissant des dieux, signe de leur importance. Contrairement à la plupart des dieux olympiens, aucun mythe ne leur est spécifiquement attaché²¹⁷ si ce n'est quelques histoires d'amours²¹⁸, elles sont plus précisément des métaphores, des allégories des arts en question. Attachées à leur demi-frère Apollon, elles vivaient sur le Mont Hélicon ou près des sources du Mont Parnasse²¹⁹ et montaient sur l'Olympe pour accompagner et égayer les festins des dieux. Leurs symboliques font que les grands poètes de l'Antiquité leurs

²¹⁴ André Gob, *Le musée, une institution dépassée ?*, op. cit., p. 155.

²¹⁵ Bruno Nassim Abouddar et François Mairesse, *La médiation culturelle*, 2016, PUF, Paris, p. 26.

²¹⁶ Suivant la version traditionnelle telle que présente notamment chez Hésiode, *La Théogonie* v. 77-79 et Apollodore, *La Bibliothèque*, I, 3, 1.

²¹⁷ Pierre Grimal, *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, op. cit., p. 304.

²¹⁸ Précisées notamment par Apollodore dans sa *Bibliothèque* : Clio aurait eu comme fils Hyacinthe et Calliope serait la mère d'Orphée.

²¹⁹ Roland Schaer, *L'invention des musées*, Gallimard, Paris, 2007, p. 15.

dédient souvent leurs poèmes. Hésiode, Homère et Virgile commencent leurs œuvres par des invocations à ces divinités, le plus prolixe en détail étant l'auteur de la *Théogonie* qui des vers 1 à 115, les glorifie. On découvre qu'au-delà des arts qu'elles représentent, les déesses sont aussi des médiatrices. Elles révèlent à l'aède ses chants, aux rois les bonnes paroles pour gouverner, et à Zeus, « elles disent ce qui est, ce qui sera, ce qui fut, de leurs voix à l'unisson »²²⁰. Elles connaissent les histoires du monde, et les révèlent, tant aux dieux qu'aux hommes pour contribuer à l'harmonie. Filles de l'ordonnateur de ce monde, elles permettent son équilibre par la transmission comme peuvent l'être d'autres enfants de Zeus : Hermès, Athéna ou Apollon. Les missions principales du musée d'aujourd'hui trouvent dans ces caractéristiques de nombreuses convergences. Le Musée comme instance de mémoire est rappelé dans le titre même de l'ouvrage dirigé par Emmanuel Pénicaud et Gennaro Toscano²²¹. La muséologue Maria Isabel Roque explicite que « Le musée, lieu des muses, filles de Mnémosyne, construit une fiction de la réalité à travers les trois phases de la construction de la mémoire : la codification, le stockage et le souvenir »²²². Aussi le parallèle n'a rien d'anodin et les édifices muséaux seraient, physiquement, la représentation de ces idéaux des muses²²³, vus par les poètes antiques.

Musée, lieu qui exista dès l'Antiquité mais dans une forme autre qu'aujourd'hui. En effet le musée était à Athènes, un sanctuaire situé en face de l'Acropole sur la colline dite aujourd'hui de Philopappos ou des Muses²²⁴ (ill. 28).



28- Colline des Muses, Athènes.

²²⁰ Hésiode, *La Théogonie*, 38-39.

²²¹ Emmanuel Pénicaud, Gennaro Toscano, *Lieux de mémoire, musées d'histoire: [actes du colloque, 18-19 juin 2009]*, La Documentation Française, Paris, 2012.

²²² Maria Isabel Roque, « Le musée, lieu de mémoire du patrimoine religieux », *Les Nouvelles de l'ICOM*, n°3, 2011, p. 9.

²²³ Confirmé par notre sondage, voir notre I.C.2.b.

²²⁴ René Martin, *Dictionnaire culturel de la mythologie gréco-romaine*, Nathan, Paris, 2003, p. 168.

Cependant, c'est à Alexandrie que l'édifice prit un sens nouveau. Dans les palais de la dynastie des Ptolémée, se trouvait un espace constitué de plusieurs bâtiments où pouvaient travailler et vivre « une communauté de savants pensionnés par le mécénat royal »²²⁵. Entouré de portiques, d'une salle de colloque et de la fameuse bibliothèque, les missions dévolues aux muses sont passées aux mains des philosophes et scientifiques. Ils conservaient la mémoire du monde par les multiples écrits et la transmettaient aux générations futures. Par ailleurs, durant l'Antiquité, des œuvres d'art étaient conservées dans des lieux dédiés où des réalisations inspirées de la mythologie n'étaient pas rares. Ainsi à Athènes, au V^e siècle av. J.-C., deux espaces abritaient ce genre d'œuvres. Sur l'agora se trouvait la *stoa poikile* ou « portique peint » et sur l'Acropole, les Propylées. En Grèce comme à Rome, les œuvres étant présentes soit dans les nombreux bâtiments publics ou chez les riches et personnages d'importance. Sculptures, peintures et mosaïques mythologiques ornaient les demeures des riches notables dont Pompéi, aujourd'hui musée à ciel ouvert, nous donne un vibrant exemple²²⁶.

Ce rapport à l'Antiquité est toujours valorisés y compris dans les rénovations et évolutions de ces dernières années. Le Palais des Beaux-Arts de Lille a ainsi centré son nouveau P.S.C autour d'une nouvelle version de son *atrium* : place centrale des habitations romaines dédié à la rencontre avec les convives, clients²²⁷ ... Le directeur Bruno Girveau a souhaité que cet espace du musée soit lui aussi un lieu de rencontre et de détente avec la présence de bancs livres, écran tactiles... De la même manière, les nouveaux musées se rapprochent du sanctuaire des Muses d'Alexandrie comme la création du Louvre-Lens, inauguré en 2012, à la fois lieu d'exposition, bibliothèque, espace de discussions, de restauration et lieu de pérégrination avec un grand parc aux alentours. Les musées des beaux-arts d'aujourd'hui sont donc les continuateurs de ces espaces. Ils sont aussi le fruit d'influences et d'une histoire spécifique et les héritiers d'apports divers en France et en Europe. On peut notamment les diviser en deux catégories :

Les premiers sont les grands musées nationaux qui pour la plupart ont été créés entre la fin du XVIII^e siècle et le début du XIX^e siècle : le Louvre à Paris (1793), le Musée du Prado à Madrid (1819), la National Gallery à Londres (1824). Ils présentent des œuvres, principalement des peintures, couvrant toute la période de l'Art moderne du XV^e au XIX^e siècle. Ce sont d'importants bâtiments constitués de grandes salles où sont accrochés les

²²⁵ Roland Schaer, *L'invention des musées, op. cit.*, p. 12.

²²⁶ Ernesto De Carolis, *Gods and heroes in Pompeii*, Roma, L'Erma di Bretschneider, Rome, 2001.

²²⁷ Pierre Gros, *L'architecture romaine: du début du III^e siècle av. J.-C. à la fin du Haut-Empire*. Picard, Paris, 3eme éd., 2017.p. 23-24.

tableaux et installées des sculptures. Les seconds, en France, font suite à la loi Chaptal de 1801 créant quinze musées dans les principales villes de l'Empire français²²⁸. Ce nombre a varié tant par la chute de Napoléon que par l'ajout de nouvelles villes avec leurs propres musées comme Chambéry. Ils se caractérisent par une taille plus petite, des collections, mêlant œuvres de renommée nationale et internationale envoyées par Paris, et celles d'artistes locaux. À leur suite, des villes voisines sous l'impulsion de riches notables et des conseils municipaux, ont œuvré à la création de leurs musées tout au long des XIX^e et XX^e siècles, qui a donné naissance au maillage territorial d'aujourd'hui. La continuité avec les temples antiques et une certaine vénération est visible et une analogie peut être établie notamment avec l'architecture du Palais des Beaux-Arts de Lille qui combine aussi le modèle du palais inspiré du Musée du Louvre.



29- Façade de musées : celle du Palais des Beaux-Arts de Lille et l'œuvre de Lucien Brasseur, d'*Orphée – L'inspiration lyrique*, 1933, 295 x 160, bronze doré, Musée des Beaux-Arts, Valenciennes.

Tout d'abord dans l'architecture, où l'usage de colonnes avec des chapiteaux corinthiens sur le pourtour du bâtiment rappelle l'extérieur des édifices de culte. Au Musée des Beaux-Arts de Valenciennes, on retrouve d'ailleurs sur le devant une statue d'*Orphée – L'inspiration lyrique* de Lucien Brasseur, créée spécialement pour l'extérieur du musée²²⁹. À Lille (ill. 29), on retrouve sur le devant, des marches d'escaliers : le bâtiment se doit en effet d'être surélevé. Arrivé à l'intérieur, on retrouve un portique qui sert d'accueil, puis en son centre un *atrium*, terme tiré de l'architecture romaine : celui-ci est en accès libre. Les œuvres sont comme autant de trésors conservés et il faut payer pour y accéder. De la même manière qu'un lien avec la divinité ne pouvait s'établir qu'après un sacrifice payé par le fidèle. Temple comme

²²⁸ Lyon, Marseille, Bordeaux, Genève, Nantes, Lille, Bruxelles, Strasbourg, Nancy, Dijon, Toulouse, Caen, Rouen, Rennes et Mayence.

²²⁹ Source : Association des Conservateurs des Musées des Hauts-de-France.

musée sont souvent placés près du centre-ville, devant des places, lieux de passage où les habitants peuvent se poser pour discuter. Il en va de même de l'*agora* et du *forum* comme des places de la République. *A contrario*, les règles implicites du musée en font un lieu de recueillement et de contemplation où pour reprendre le poète Lamartine : « Je suis las des musées- cimetière des arts »²³⁰. Ces lieux sont en effet des espaces où il ne faut pas courir, ne pas parler fort, etc..., comme en témoigne ce règlement du Musée du Louvre (ill. 30)

Il est interdit :

- ▶ de fumer
- ▶ de boire
- ▶ de manger
- ▶ de parler fort
- ▶ de toucher les œuvres
- ▶ de courir dans les salles du musée

ARTICLE 37 du règlement de visite du musée du Louvre : "les visiteurs sont tenus de déférer aux injonctions qui leur sont adressées, en application du règlement de visite, par le personnel d'accueil et de surveillance de l'Etablissement public du musée du Louvre".



30- Règles de visite du Musée du Louvre, présente sur leur site Internet²³¹.

Il s'agit d'aller au musée dans le calme, le silence et la déférence, devant la richesse et beauté des œuvres présentées, tels ces temples conservant des statues chrysiléphantines de leurs dieux que seuls les professionnels du culte pouvaient observer ou encore dans les églises ou les mosquées. La beauté des œuvres devant se faire en lien avec une attitude de prière et de recueillement. De même, le musée semble bien apparaître comme un lieu de pèlerinage ou un temple²³² où l'on viendrait se recueillir avec respect devant des œuvres réalisées par le génie humain, reconnues et conservées en raison de leur valeur artistique et/ou patrimoniale. C'est ce que Walter Benjamin a mis en avant avec l'aura des œuvres centrées autour de leur unicité

²³⁰ Alphonse de Lamartine « voyage en orient », *Œuvres complètes* (t.7), p. 95.

²³¹ Visible sur le site officiel : <http://www.louvre.fr/louvre-mode-d%E2%80%99emploi/respecter-les-collections#tabs>

²³² *Lille, chefs-d'œuvre d'un grand musée européen*, [Galeries nationales du Grand Palais du 28 mars au 3 juillet 1995, Metropolitan museum of art de New York du 27 octobre 1992 au 17 janvier 1993], Réunion des musées nationaux, Paris, 1995, p. 14.

et authenticité. Authenticité vue comme ce qui est « transmissible de par son origine, de sa durée matérielle et son pouvoir de témoignage historique »²³³. Il prend l'exemple²³⁴ des statues antiques de Vénus qui ont changé plusieurs fois de sens dans l'histoire de l'Antiquité à aujourd'hui et qui garde pourtant toujours une *aura*, valeur sensible partagée par tous. Par rapport aux œuvres sur l'histoire chrétienne, elles aussi très présentes dans les musées, les mythes ne font plus partie actuellement d'une religion mais sont entrés dans le domaine culturel ce qui rend plus facile son accès comme l'explique la philosophe Edith Perstunski-Deléage :

Je fais une différence entre les religions, les mythes, les légendes ; il n'y a pas le même degré d'adhésion possible. On n'est pas sur le même plan, ces notions n'ont pas le même rôle dans la société. Il n'y a pas la même possibilité d'identification, selon les cas²³⁵.

La présence de la religion dans l'espace public et donc le musée peut être problématique²³⁶. Comment la muséifier ? Comment lui rendre tout son contexte. La mythologie gréco-latine échappe a priori à cette problématique. Pourtant dans les musées des beaux-arts : une Suzanne au bain, un portrait de Louis XIV ou un métamorphose de Zeus sont rangés et présentés ensemble dans la « Peinture d'Histoire ». La muséographie gommerait-elle toute distinction ?

I.B.1.b. Un type de collection parmi d'autres

Même si le thème mythologique est récurrent dans les œuvres conservées dans les musées des beaux-arts, le choix de leur consacrer une salle ou un espace réservé n'est que rarement réalisé. Voyons comment sont organisées les collections permanentes de douze grands musées français dont le Louvre, qui conserve des œuvres relatives aux beaux-arts :

- Palais des Beaux-Arts de Lille : Chronologique => Géographique / par artiste / Thématique
- Musée des Beaux-Arts de Lyon : Chronologique => Géographique
- Musée des Augustins de Toulouse : Chronologique => Géographique
- Musées des Beaux-Arts de Bordeaux : Chronologique => Géographique => Thématique
- Musée des Beaux-Arts de Rennes : Chronologique => Géographique

²³³ Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique: version de 1939*, Gallimard, Paris, 2012, p. 14.

²³⁴ *Ibid.*, p. 18.

²³⁵ Intervention du 17 mai 2011, « Les mythes au cœur de notre culture ? ». Disponible ici : <http://cafes-philos.org/2011/05/theme-les-mythes-au-coeur-de-notre-culture/>

²³⁶ Marianne Amar, « Quand la religion entre au musée », *Cahiers de la Méditerranée*, n°76, 2008, p. 15-24.

- Musée des Beaux-Arts de Nantes : Chronologique => Géographique
- Musée des Beaux-Arts Nancy : Chronologique => Géographique
- Musée de Favre de Montpellier : Chronologique => Géographique => Thématique
- Musée des Beaux-Arts de Marseille : Chronologique
- Musée de Grenoble : Chronologique=> Thématique
- Musée du Louvre : Géographique => Chronologique => Thématique
- Musée des Beaux-Arts de Strasbourg : Géographique => Chronologique

Nous voyons que l'organisation principale consiste à faire un classement suivant les périodes de l'histoire de l'art, puis à l'intérieur d'organiser les œuvres suivant les espaces géographiques, généralement les écoles françaises, italiennes, d'Europe du Nord, d'Allemagne et de Flandre. Ce n'est qu'une fois cette double organisation établie, que des espaces thématiques peuvent exister. Parmi eux, on retrouve celui des paysages, certains courants comme l'Impressionnisme... Réserver un espace uniquement aux œuvres mythologiques est plus l'apanage des musées archéologiques qui associent cela à la religion et aux croyances antiques. C'est ainsi le cas du musée gallo-romain de Lyon ou de La Villa Getty de Los Angeles²³⁷. Dans les musées des beaux-arts, il faut attendre la tenue d'expositions sur le sujet pour voir regroupé ce type d'œuvres. Nombre d'expositions ont eu en effet pour thème, des héros/dieux grecs ou thématiques liées à la religion grecque. Ceux-ci éveillent l'imaginaire de tous par leurs mythes plus ou moins connus et peuvent être un gage de succès pour une exposition : comme pour l'Égypte antique et les expositions sur les Pharaons.

Le plus souvent, il s'agit d'expositions basées sur des collections d'œuvres antiques. L'exposition que le Musée de Boulogne-sur-Mer a consacrée à Héraclès²³⁸ est même quasiment basée sur des représentations sur céramiques. Elle visait à montrer un thème mythologique précis, propre à susciter une exposition avec douze épisodes en un seul. L'exposition sur *Orestie* (basée sur les tragédies d'Eschyle) du Musée d'art et d'histoire de Neuchâtel est à peu près similaire, n'étant composée également que de céramiques. La Getty Villa dans une exposition sur Aphrodite²³⁹ se permettait de mélanger sculptures et céramiques

²³⁷ C'est aussi le cas de quelques salles des céramiques grecques du Musée du Louvre, nous y reviendrons dans notre II.D.1.b.

²³⁸ *Héraclès: héros grec aux 12 travaux*, [Château-Musée de Boulogne-sur-Mer du 22 juillet au 30 octobre 2006], Auréoline, Le Touquet, 2006.

²³⁹ *Aphrodite and the gods of love*, [Museum of Fine Art de Boston du 26 octobre 2011 au 20 février 2012, Getty Villa de Malibu du 28 mars au 9 juillet 2012, Museum of Art de San Antonio du 15 septembre 2012 au 17 février 2013], Museum of Fine Arts Publications, Boston, 2011.

mais aussi fresques et gravures sur métaux. Il y a aussi parfois des expositions mythologiques à partir d'œuvres contemporaines comme celle sur Sisyphe au Musée des arts contemporains du Grand-Hornu²⁴⁰. Dans ce cas précis ce sont des artistes qui se sont retrouvés à l'occasion de ce projet et qui ont réalisé leur propre vision d'un même épisode.

De nombreux artistes depuis l'Antiquité se sont intéressés à la mythologie. Leur production sur ce thème fut parfois très importante. Certaines expositions regroupent un ou plusieurs artistes qui peuvent avoir une certaine cohérence. Ainsi, la Villa Getty a consacré une exposition sur la présence de l'Antiquité chez quatre artistes du début du XX^e siècle : Picasso, De Chirico, Léger, Picabia²⁴¹ dont une partie traite de la mythologie. Parfois ces expositions ne traitent que d'un seul artiste comme celle sur Claude le Lorrain²⁴². Ici le but est de faire le lien entre ce peintre surtout connu pour ses paysages, et sa culture de l'Antique. Les épisodes représentés sont souvent de simples détails dans l'immensité de ses tableaux. Il faut alors s'aider des textes des grands auteurs antiques pour savoir quel mythe est représenté. Dernièrement une exposition a fait de même concernant Antoine Bourdelle²⁴³. Il y a enfin les expositions qui ne traitent que d'une partie très spécifique de la mythologie à travers l'œuvre d'artistes qui l'ont beaucoup abordée. C'est le cas de l'artiste Antoine Bourdelle autour du mythe du Centaure²⁴⁴ et des monstres mythologiques d'André Masson²⁴⁵. Quelques artistes antiques ont droit eux-aussi à leurs rétrospectives comme le sculpteur Praxitèle au Louvre²⁴⁶ ou le Peintre de Berlin pour les vases²⁴⁷. Les rétrospectives peuvent concerner les auteurs des légendes eux-mêmes qu'ils soient antiques comme Homère²⁴⁸ et Ovide²⁴⁹ ou bien plus contemporains à l'instar de Jean Cocteau²⁵⁰.

²⁴⁰ *Sisyphe, le jour se lève: catalogue & critiques*, [Musée des Arts Contemporains de la Communauté Française de Belgique au Grand-Hornu du 17 septembre 2006 au janvier 2007], Musée des Arts Contemporain, Hornu, 2006.

²⁴¹ *Une moderne Antiquité : Picasso, de Chirico, Léger, Picabia*, [Musée Picasso d'Antibes du 18 février au 20 mai 2012 et la Getty Villa de Malibu du 2 novembre 2011 au 16 janvier 2012], Hazan, Paris, 2012.

²⁴² *Claude le Lorrain et le monde des dieux*, [Musée départemental d'art ancien et contemporain, Epinal du 11 mai au 20 août 2001], Réunion des musées nationaux, Paris, 2001.

²⁴³ *Bourdelle et l'Antique : une passion moderne*, [Musée Bourdelle, Paris, du 4 octobre 2017 au 4 février 2018], Paris Musées, Paris, 2017.

²⁴⁴ *Centaures Centaresses : Le mythe du centaure vu par Antoine Bourdelle*, [Musée Bourdelle à Paris du 7 novembre 1995 au 4 février 1996], Editions des musées de Paris, Paris, 1995.

²⁴⁵ *Le bestiaire d'André Masson : 1896-1987*, [Musée de la Poste à Paris, du 6 avril au 5 septembre 2009], Musée de la poste, Paris, 2009.

²⁴⁶ *Praxitèle*, [Musée du Louvre à Paris du 23 mars au 18 juin 2007], Somogy, Paris, 2007.

²⁴⁷ *Berlin Painter and His World*, [Princeton University Art Museum du 4 mars au 11 juin 2017], University Art Museum, Princeton, 2017.

²⁴⁸ *Homère. Sur les traces d'Ulysse*, [Bibliothèque nationale de France sur le site François-Mitterrand du 21 novembre 2006 au 27 mai 2007], Bibliothèque nationale de France, Paris, 2006.

²⁴⁹ *Métamorphoses*, [Louvre-Lens, du 1er juillet 2015 au 21 mars 2016], Invenit, Tourcoing, 2015.

²⁵⁰ *Le mythologue*, [Maison Jean Cocteau à Milly-la-Forêt du 2 avril 2016 au 17 décembre 2017].

Enfin, d'autres expositions cherchent à rendre compte d'une époque et/ou d'un lieu particulier en rapport avec la mythologie. Prenons tout d'abord le contexte chronologique. Celui-ci peut être très variable et s'attacher tant à l'époque supposée des mythes qu'à la date de création des œuvres s'y rapportant. Toutes les périodes ont été traitées. Par exemple l'Antiquité avec le Walter Art Museum de Baltimore qui a réalisé l'exposition sur les héros dans la Grèce antique. Une autre exposition a montré²⁵¹ des peintres connus du XVIII^e siècle à travers leur production mythologique. Charles André van Loo ou François Boucher furent ainsi des grands peintres mythologiques éclipsés ensuite, par la figure de David. Concernant le contexte géographique, il s'agit souvent des lieux où furent retrouvées les œuvres. Les musées archéologiques spécialistes de ces questions proposent ainsi de nombreuses expositions. On peut citer celles du Musée Archéologique d'Athènes sur la ville d'Erétrie²⁵² et ses croyances ainsi que la Villa Getty sur les mosaïques romaines d'Afrique²⁵³. Ces deux expositions permettaient de montrer les croyances sur un lieu et une époque donnée et étaient donc très intéressantes tant d'un point de vue mythologique qu'historique, religieux, social. D'autres thèmes d'exposition furent très larges comme celui sur les paysages dans les mythes²⁵⁴ ou très précis comme la mythologie vue par les artistes de Béziers depuis 1870²⁵⁵. Il n'en reste pas moins que la mythologie est présente dans l'ensemble de l'histoire d'art. Comment définir cette continuité depuis l'Antiquité à aujourd'hui ? L'intérêt n'a-t-il jamais faibli et le retrouvons-nous bien dans chaque période ?

I.B.I.c. Une présence continue dans l'art depuis l'Antiquité, illustrée par les collections des musées de Hauts-de-France

Nous ne souhaitons pas ici entrer dans le débat de la mythologie comme croyance en des mythes²⁵⁶. Ce qui nous intéresse ici n'est pas tant l'histoire de ces mythes que la manière dont ceux-ci ont été représentés dans les arts. Thomas H. Carpenter rappelle que les études consacrées à la mythologie grecque sont le plus souvent « fondées à juste titre sur des sources

²⁵¹ *Les amours des dieux: la peinture mythologique de Watteau à David*, [Galeries Nationales du Grand Palais à Paris du 15 octobre 1991 au 6 janvier 1992, Philadelphia Museum of Art du 23 février au 26 avril 1992, Kimbell Art Museum à Fort Worth du 23 mai au 2 août 1992], Réunion des Musées Nationaux, Paris, 1991.

²⁵² *Eretria: Insights into an Ancient City*, [Musée archéologique d'Athènes du 21 septembre 2010 au 30 janvier 2011].

²⁵³ *Stories in stone : conserving mosaics of Roman Africa : masterpieces from the national museums of Tunisia*, [Getty Villa à Malibu du 26 octobre 2006 au 30 avril 2007], Jean Paul Getty museum, Los Angeles, 2006.

²⁵⁴ *Landscapes of Myth*, [Getty Villa à Malibu du 5 novembre 2002 au 2 février 2003].

²⁵⁵ *La mythologie gréco-romaine vue par les artistes biterrois de 1870 à nos jours*, [Musée des Beaux-Arts de Béziers, octobre à novembre 1998], Musée des Beaux-Arts, Béziers.

²⁵⁶ Lucilla Burn, *Mythes grecs*, Seuil, Paris, 2001, p. 135-136.

littéraires »²⁵⁷. Rares sont en effet encore aujourd'hui, les ouvrages cherchant à dresser une continuité des mythes dans l'Histoire par le prisme des œuvres d'art. Nous essayerons ici de nous baser ici presque exclusivement sur des œuvres présentes en nombre dans les musées de la région de notre objet d'étude : les Hauts-de-France.

Mais commençons avec les origines. L'Antiquité est non seulement le début de la croyance en cette mythologie grecque mais aussi le début de son iconographie. Il semblerait que les premières représentations datent de l'époque minoenne, entre 2700 et 1300 av. J.-C. Cette grande civilisation établie en Crète, contemporaine de l'Égypte des grands Pharaons, avait en effet un Panthéon qui est à l'origine des dieux de la Grèce classique²⁵⁸. Notamment une sorte de déesse-mère était à la fois déesse des montagnes, du ciel et aussi déesse chthonienne, du sol. Cette double fonction est visible sur nombre de figurines en terre. Les figurines étant surtout présentes dans les sanctuaires de sommets, lieux sacrés au sommet des montagnes crétoises où les pèlerins donnaient en offrande ce genre de figurines²⁵⁹ : c'est ici surtout la déesse des montagnes accompagnée d'animaux qui est représentée. Une trace d'une divinité proche du futur Zeus a aussi été identifiée avec les références au taureau, lié à la légende de l'enlèvement d'Europe. Ce lien est précisé par le philologue André-Jean Festugière et l'helléniste Pierre Lévêque :

Il s'agit d'une religion essentiellement naturiste : elle fait de l'hiérogamie, l'acte essentiel qui régénère chaque année l'univers et groupe autour d'une Mère féconde deux personnages secondaires en position de fille et de fils-amant, personnification de la végétation dans l'alternance de la mort et de la résurrection. On ne dira jamais assez tout ce que la religion grecque lui a emprunté²⁶⁰.

Les représentations des dieux semblaient limitées aux sphères des lieux de cultes et de pouvoir politique, mais les sources et fouilles sont vraiment très lacunaires. Puis succéda à la civilisation minoenne, celle mycénienne entre 1500 et 1100 av. J.-C. On connaît mieux cette religion grâce au déchiffrement de leur écriture : le linéaire B, ancêtre du Grec ancien²⁶¹. Grâce à

²⁵⁷ Thomas H. Carpenter, *Les mythes dans l'art grec*, *op. cit.*, p. 7.

²⁵⁸ Andonis Vassilakis, *La Crète minoenne: du mythe à l'histoire*, Ed. Adam, Athènes, 1999.

²⁵⁹ Faure Paul, « Cultes de sommets et cultes de cavernes en Crète », *Bulletin de correspondance hellénique*, volume 87, livraison 2, 1963, p.493-508.

²⁶⁰ Pierre Lévêque, André-Jean Festugière, « GRÈCE ANTIQUE (Civilisation) - La religion grecque ». In Universalis éducation [en ligne]. *Encyclopædia Universalis*, consulté le 14 mars 2017. Disponible sur <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/grece-antique-civilisation-la-religion-grecque/>

²⁶¹ Le Linéaire B était l'écriture des Mycéniens. Il fut déchiffré par le philologue anglais Michael Ventris au cours des années 1950.

elle, des couples de dieux ont pu être identifiés comme celle de Zeus/Héra et la plupart des autres divinités grecques classiques. Seuls certains dieux n'apparaissent pas encore comme Héphaïstos, Aphrodite ou Apollon. Pour leurs représentations, les sources archéologiques manquent aussi cruellement. Comme pour les Minoens, des figurines et quelques dépôts furent retrouvés mais les archéologues ne savent toujours pas si ces endroits étaient des lieux religieux, maisons privées²⁶²..... De sorte que la fonction et l'importance de ces quelques œuvres restent encore à élucider. Après la chute de la civilisation mycénienne, la période suivante que l'on date ordinairement entre le XII^e et VIII^e siècle av. J.-C., fut ce que l'on appelle les « Siècles obscurs »²⁶³ étant donné le peu d'informations que nous possédons à ce sujet. Quand les sources furent plus importantes à la fin du VIII^e siècle av. J.-C, les principaux mythes tels que nous les connaissons étaient installés et leurs représentations prouvées, sans que nous sachions vraiment comment. De ces prémices, les musées des Hauts-de-France possèdent quelques vases de l'époque minoenne comme au Musée d'art et d'archéologie de Laon grâce à la collection de la Charlonie.

L'époque archaïque (VIII-VI siècles av. J.-C.), voit l'apparition du thème mythologique sous de nombreuses formes. En céramique tout d'abord, à la fin du style géométrique (VIII^e siècle av. J.-C.) mais surtout durant toute la période de la céramique attique à figures noires (VII-VI^e siècle av. J.-C.). Sur ces vases sont surtout représentés les dieux du Panthéon olympien, Héraclès, ainsi que les héros du cycle troyen²⁶⁴. C'est à cette époque qu'auraient vécu Homère et Hésiode qui donnèrent des vers aux légendes circulant depuis plusieurs siècles. Les objets en céramique étaient assez courants, la mythologie étant ainsi présente dans le quotidien des individus. La sculpture représentait un autre domaine important de représentation de la mythologie. Tout d'abord sur les frontons des premiers temples en pierre qui sont construits tout au long du VII^e et V^e av. J.-C. siècle avec des thèmes comme le cycle troyen ou la Gorgone comme sur le temple d'Artémis à Corfou²⁶⁵.

Ces acquis se développent à l'époque classique entre le V^e et IV^e siècle av. J.-C., en même temps que la peinture. Il fut construit au V^e siècle, au nord de l'agora d'Athènes, un portique qu'on appelait « stoa poikile » où deux grands peintres : Micon d'Athènes et Polygnote de Thasos réalisèrent des fresques historiques et mythologiques²⁶⁶. Ce lieu en plus de préserver

²⁶² René Treuil (dir.), *Les civilisations égéennes du néolithique et de l'Âge du Bronze*, Presses Univ. de France, Paris, 2^e éd., 2008, 559 p., (« Nouvelle Clio », 1 ter), p. 448-449.

²⁶³ Anthony M. Snodgrass, *The Dark age of Greece: an archaeological survey of the eleventh to the eighth centuries BC*, Edinburgh Univ. Press, Edinburgh, 2000.

²⁶⁴ Thomas H Carpenter, *Les Mythes dans l'art grec*, op. cit.

²⁶⁵ John Boardman, *La sculpture grecque archaïque*, Thames & Hudson, Paris, 1994, p. 172.

²⁶⁶ Voir notre Avant-propos.

du soleil ou de la pluie, servait de lieu de contemplation de l'art. Un autre lieu important à Athènes était sur l'Acropole, dans l'aile Nord-Ouest des Propylées : une salle de banquet que l'on a appelé plus tard la pinacothèque, car de nombreux tableaux y étaient accrochés²⁶⁷. La peinture sur vase continua à se développer avec la technique de la figure rouge, les mythes grecs se diffusèrent alors sur tout le pourtour méditerranéen par le succès rencontré par la céramique athénienne²⁶⁸ et la religion grecque. Mais surtout grâce aux sculpteurs qui ont pris une place très importante: Phidias au V^e et Praxitèle au IV^e siècle av. J.-C., étaient demandés partout dans le monde hellénique pour la réalisation d'œuvres placées dans des temples en l'honneur des dieux ou dans les espaces publics des cités : les œuvres mythologiques n'étant donc pas uniquement regardées pour leur beauté plastique mais répondant à une symbolique religieuse, politique et sociale connue de tous. Elles étaient les manifestations de la piété des artistes et individus et symbolisaient la présence d'une divinité en un endroit donné pour la protection des mortels. Ainsi le long des routes étaient réalisés des "Hermès", sorte de bornes routières dédiées au dieu des voyages Hermès qui devait protéger des dangers, les utilisateurs de la route.

Les vases grecs sont présents en nombres dans les musées de la région notamment grâce aux collections d'amateurs éclairés au XIX^e et XX^e siècle dont les musées de Boulogne, Laon (ill. 31) et Compiègne sont les dépositaires : respectivement avec Charles Panckoucke, Paul Marguerite de la Charlonie et Antoine Vivenel. Véritables passionnés comme en témoigne l'homme de ce dernier pour son premier vase grec acquis en 1816 :

O mon vase grec [...] tu as été le premier dont la rencontre et l'acquisition ont décidé de ma vie entière ! Je suis né d'une seconde vie, le jour, ô mon vieux ami, que tu apparus en ma demeure d'étudiant !²⁶⁹

De nombreux autres musées possèdent des vases grecs dans leurs collections par la suite de don et de prêts de l'Etat. Les musées de Lille et Amiens ont ainsi un espace d'exposition qui leur est dédié. L'époque hellénistique a entraîné une diffusion toujours plus grande de la mythologie dans tous les territoires conquis par Alexandre le Grand et a touché une société romaine alors de plus en plus puissante. Depuis l'époque hellénistique, les relations entre Grecs et Romains se faisaient plus importantes et les premiers ont exercé une grande

²⁶⁷ Pausanias, *Description de la Grèce*, I, 22, 6.

²⁶⁸ John Boardman, *Les Vases athéniens à figures rouges : la période classique*, Thames & Hudson, Paris, 2000.

²⁶⁹ Alain Galoin, *Vases grecs: collections des musées de Compiègne et de Laon*, A. Biro, Paris, 2001, p.11.

influence culturelle sur les seconds²⁷⁰. Notamment à partir du II^e siècle av. J.-C. où le monde grec faisait partie du futur empire romain.



31- Anonyme, *Athéna attaquant un géant*, 520-500 av. J.-C., skyphos, céramique à figures noires, Musée d'art et d'archéologie, Laon.

Malgré quelques irréductibles²⁷¹, la religion et l'art grecs et romains se sont interpénétrés²⁷² et les Romains ont adopté la plupart des dieux grecs anciens en latinisant simplement leurs noms. La principale innovation fut que les Romains, une fois l'Empire créé avec Auguste, ont divinisé leurs empereurs (même si cela existait déjà avec certains souverains hellénistiques) et leur ont construit des temples à l'égal des Dieux. Cela est vrai aussi avec certaines valeurs et qualités propres aux Romains, comme la Fortune, qui eurent leurs propres divinités. Les Romains ont beaucoup admiré l'art grec classique et n'eurent de cesse de le copier ou de se faire importer directement de Grèce, les grandes œuvres mythologiques de Praxitèle ou Lysippe. De grands ateliers se développèrent le long de la côte de l'Adriatique²⁷³ et se sont spécialisés dans la copie des œuvres du V^e et IV^e siècle grec. Celles-ci étaient alors achetées par la classe régnante et patricienne de Rome. On sait que le grand homme politique Cicéron possédait de nombreuses sculptures dans son jardin, tout comme quelques siècles plus tard l'Empereur Hadrien qui en a abondamment agrémenté une de ses résidences : la villa Hadriana à Tivoli. Les œuvres mythologiques étaient présentes, comme en Grèce, tant dans l'espace public que privé: *forum*, termes, palais, routes. Dans les Hauts de France, ce type d'œuvres est

²⁷⁰ Jane F Gardner, *Mythes romains*, Seuil, Paris, 1995.

²⁷¹ Comme Caton l'Ancien.

²⁷² Cité chez François Chamoux, « L'art grec au service de Rome », *Revue des Études Grecques*, tome 116, Janvier-juin 2003, p. 324-331.

²⁷³ Alexandra Dardenay. « Rome, les Romains et l'art grec : *translatio, interpretatio, imitatio, aemulatio...* » in. Corinne Bonnet et Florence Bouchet, *Translatio : Traduire et adapter les Anciens*, Garnier, Paris, 2013, p. 115.

plus l'apanage des musées archéologiques comme ceux de Bavay ou de Vandeul-Caply. Cependant de nombreux possèdent en leur sein de l'archéologie régionale et donnent à voir les dieux romains comme à Boulogne-sur-Mer (ill. 32)



32- Anonyme, *Castor et Pollux*, II^e-III^e siècle ap. J.-C., H : 59 et 57 Calcaire de Marquise, Musée, Boulogne-sur-Mer.

C'est l'essor du Christianisme qui a porté un coup important mais non fatal au thème mythologique notamment avec l'Empereur Théodose I et son édit de 380 ap. J.-C. qui reconnaissait le Christianisme comme religion d'Etat et condamna le polythéisme. Nombre de temples et de sculptures représentant dieux et héros antiques furent détruits. Le thème mythologique est peu représenté pendant quelque temps après avoir connu son véritable âge d'or dans l'art antique.

Jusqu'au XX^e siècle, les historiens de l'art, dont Winckelmann, voyaient le Moyen Age comme de nouveaux âges obscurs qui auraient oublié et enterré les apports des civilisations antiques. Dominé par l'Eglise et les rois, le thème de la mythologie gréco-latine n'aurait pu se développer. Or Jean Seznec, dans un ouvrage qui fait toujours référence²⁷⁴, et Panofsky/Saxl²⁷⁵ ont prouvé le contraire. Selon eux, les mythes ont survécu par les idées qu'ils véhiculaient. Seznec propose alors de classer de trois façons les mythes en tradition historique, physique et morale²⁷⁶. Dans la première, les personnages mythologiques sont vus comme des personnages historiques à l'origine de dynasties dont il faut conserver la mémoire. La deuxième est leur interprétation astrologique : les dieux et héros sont des puissances

²⁷⁴ Jean Seznec, *La survivance des dieux antiques essai sur le rôle de la tradition mythologique dans l'humanisme et dans l'art de la Renaissance*, Flammarion, Paris, rééd., 2011.

²⁷⁵ Erwin Panofsky, Fritz Saxl *La mythologie classique dans l'art médiéval*, Brionne, Montfort, 1990.

²⁷⁶ Jean Seznec, *op. cit.*, *La survivance des dieux antiques essai sur le rôle de la tradition mythologique dans l'humanisme et dans l'art de la Renaissance*, p. 12-13.

indépendantes de l'homme et proches de la magie comme de la science. Enfin, les mythes sont vus comme des allégories utilisées dans l'éducation des jeunes nobles et érudits. Leurs représentations restent liées à l'univers religieux : manuscrits, peintures et sculptures dans les églises, etc... Elles connaissent aussi une évolution. Jusqu'à l'époque carolingienne, les héros et dieux restent bien représentés avec toutes leurs caractéristiques. Leurs attributs avaient encore un sens pour les clercs. Puis ces représentations perdent peu à peu leurs fonctions d'origine, les dieux gréco-romains deviennent des rois ou des chevaliers, Vénus est transformée en Eve et Mercure en évêque²⁷⁷. Mais leurs noms ne sont jamais oubliés et c'est grâce à leur transmission continue que la Renaissance a pu leur donner un nouvel essor. Peu d'exemple d'œuvres mythologiques de la période sont exposés dans les musées. L'œuvre la plus célèbre des Hauts-de-France est sans doute le tympan médiéval de l'ancienne abbaye Saint-Géry à Cambrai (ill. 33).



33- Anonyme, *Mort de Pyrame et Thisbé*, milieu du XII^e siècle, 77 x 62.5 x 18.5, tympan pierre blanche, Musée des Beaux-Arts, Cambrai.

A l'aube des XIV^e et XV^e siècles, en Italie, la mythologie a même retrouvé une actualité encore plus importante sous l'impulsion de poètes tels que Pétrarque. Cet élan est parti des linguistes et écrivains qui ont redécouvert de façon beaucoup plus approfondie les legs des auteurs grecs et latins de l'Antiquité. La chute de Constantinople en 1453 a amené dans la péninsule italienne de nombreux lettrés byzantins avec leurs manuscrits de textes antiques. L'Italie alors morcelée en de nombreux territoires gouvernés par des Cités-Etats trouva en plus de la religion chrétienne, un autre facteur d'union dans la tradition des antiques conteurs

²⁷⁷ *Ibid*, p. 187.

tels que Virgile et Ovide. Cette volonté de se rattacher aux mythes antiques a circulé dans toute l'Europe comme en témoigne à la fin du XV^e siècle la publication des *Illustrations de Gaule et Singularité de Troie* par Jean Lemaire de Belges qui faisait des Gaulois les fondateurs de la ville de Troie. Dans une production artistique grandement centrée sur la religion, le thème mythologique s'est peu à peu fait une place dès le milieu du XVI^e siècle. Dans la Renaissance artistique italienne, la part des œuvres mythologiques était encore relativement faible. On n'en trouve aucune chez Filippo Lippi, quelques-unes chez Donatello comme une *Bacchante* en bronze, Raphael et Michel-Ange, une seule chez Leonard de Vinci²⁷⁸. Le Clergé restait encore le principal commanditaire pour les artistes et les sujets ne pouvaient donc différer que rarement des thèmes chrétiens. Si les Princes et bourgeois passaient de plus en plus de commandes, ils demandaient eux aussi des thèmes religieux ou souvent des portraits comme ceux réalisés par le peintre flamand Van Eyck auteur des célèbres *époux Arnolfini*. Mais le thème mythologique se développa néanmoins avec des peintres comme Sandro Botticelli²⁷⁹, Le Titien et leurs suiveurs comme le montre l'étude de l'historien de l'art anglophone Malcolm Bull²⁸⁰.



34- Anonyme, *Atalante*, 1520-30, 30 x 20, sculpture sur bois (buis), Musée de la Chartreuse, Douai.

La mythologie dans l'art a connu un grand développement durant toute l'époque moderne avant une petite « crise » au cours du XIX^e siècle, jugée comme l'art religieux trop académique et traditionnel. Après l'Antiquité et la Renaissance, le nouvel âge d'or de la

²⁷⁸ *Léda et le Cygne*, œuvre aujourd'hui perdue.

²⁷⁹ *Le sacre du Printemps, La naissance de Venus, Pallas et le centaure...*

²⁸⁰ Malcolm Bull, *The mirror of the gods: classical mythology in Renaissance art*, Penguin Books, Londres, 2006.

peinture et sculpture mythologique se situa au cours des XVII^e et XVIII^e siècles. Peu d'œuvres mythologiques sont conservées sur la période précédente dans les musées d'Europe du Nord excepté quelques peintures et sculptures sur bois. Le Musée de la Chartreuse de Douai conserve par exemple une belle Atalante (ill. 34). Les commandes se diversifiaient de plus en plus et un véritable goût pour l'antique se développa. Que cela soit chez les princes, bourgeois ou même les ecclésiastiques²⁸¹, il devenait très à la mode d'avoir des œuvres qui portaient sur l'amour des divinités ou leur frivolité. Des épisodes comme *Le jugement de Pâris* ou des divinités comme Vénus ou Bacchus étaient beaucoup demandées et représentées par les artistes. Le Caravage, Rubens et Poussin se faisaient tout au long du XVII^e siècle les maîtres de ce thème en Europe. La mythologie n'était cependant jamais le thème exclusif de leur production, coexistant toujours avec les portraits et tableaux religieux. Le XVII^e siècle suivit cette voie comme l'a exploré une exposition, *Les amours des dieux: la peinture mythologique de Watteau à David* de 1992²⁸². En France, François Boucher représentait de nombreux épisodes du mythe de Vénus autour des peintures galantes alors qu'en Italie Tiepolo faisait la part belle aux amours des dieux avec son style rococo et ses fresques. À la fin du siècle, se détacha la figure du peintre David avec l'école néoclassique qui prenaient comme modèles les sculpteurs antiques. David voulant retranscrire en peinture ce que les Grecs et Romains avaient fait en sculpture. D'où une floraison d'œuvres héroïques et politiques: *Le Serment des Horaces*, *Les lecteurs ramènent à Brutus les corps de ses fils*, *Les Sabines*... Le XVIII^e siècle était aussi celui de l'historien de l'art Winckelmann qui vouait une passion pour l'art antique et dont l'ouvrage: *Réflexions sur l'imitation des œuvres grecques dans la sculpture et la peinture*, publié en 1755 a grandement influencé les artistes. Le thème mythologique a encore connu de belles années au début du XIX^e siècle avec la fin du Néoclassicisme et l'importance des prix des différentes académies des beaux-arts qui valorisaient les travaux sur ces thèmes comme le Grand Prix de Rome. Mais peu à peu, des voix se sont élevées contre eux, jugés éloignés de la réalité. L'heure était plus à la contemplation et représentation du monde, des paysages, des ambiances, des individus qu'à la glorification de thèmes anciens. On retrouve dans les musées du Nord toutes ces thématiques avec une grande part de peintures flamande notamment dans les musées proches de la frontière avec la Belgique comme à Valenciennes (ill. 35), Lille, Hazebrouck ou Dunkerque. Les peintres

²⁸¹ Francis Haskell, Nicholas Penny, *Pour l'amour de l'antique: la statuaire gréco-romaine et le goût européen, 1500-1900*, Hachette, Paris, 1999, p.11-21.

²⁸² Colin B. Bailey, *Les amours des dieux: la peinture mythologique de Watteau à David.*, op. cit.

français des salons du XVIII^e et XIX^e siècle sont aussi présents par les nombreux envois de l'Etat (ill. 35).



35- Hendrick Van Balen, *L'enlèvement d'Europe*, 1600-1632, 49,5 x 74, huile sur bois, Musée des Beaux-Arts, Valenciennes / Jean-Baptiste Regnault, *La mort de Priam*, 1785, 323 x 320, huile sur toile, Musée de Picardie, Amiens.

Cependant, tous les grands peintres réalisèrent des œuvres à sujet mythologique et cette thématique reste d'importance dans certains courants comme chez des symbolistes comme Gustave Moreau ou dans le Préraphaélisme²⁸³ des anglais Dante Gabriel Rossetti et Evelyn De Morgan. De plus les mythes retrouvèrent une actualité entre la fin du XIX^e et le début du XX^e siècle, dans de nombreux domaines qui influencèrent les artistes. On peut ici parler de l'apport de l'allemand Heinrich Schliemann. Cet ancien commerçant commença des fouilles à partir de 1870 pour trouver certains lieux de *L'Iliade* et *L'Odyssée*. Celles-ci se révélèrent très fructueuses avec la découverte de Troie en 1871 et Mycènes en 1874. Avant lui, les chercheurs pensaient que les mythes n'étaient que des histoires sans réels fondements géographiques ou historiques²⁸⁴. Leurs découvertes par Schliemann montrent au contraire que la mythologie racontée par Homère et ses suiveurs s'appuyait sur des lieux et épisodes réels. Les fouilles qui eurent lieu sur le site d'Hissarlik, colline où se trouve les vestiges de Troie montrèrent que la ville a sans doute été incendiée vers 1200 av. J.-C., date à laquelle on situerait la guerre entre Grecs et Troyens. Dans un autre domaine, la mythologie a trouvé un sens beaucoup plus métaphysique. En effet, Freud s'est appuyé sur les mythes pour développer ses théories. Il écrit alors :

²⁸³ Laurence Brogniez, *Préraphaélisme et symbolisme: peinture littéraire et image poétique*, Champion, Paris, 2003.

²⁸⁴ Hervé Duchêne, *L'or de Troie ou Le rêve de Schliemann*, Paris, Gallimard, 1995.

Je pense effectivement qu'une large part de la conception mythologique du monde, qui s'étend très loin, jusque et y compris les religions les plus modernes, n'est rien d'autre que de la psychologie projetée vers le monde extérieur²⁸⁵.

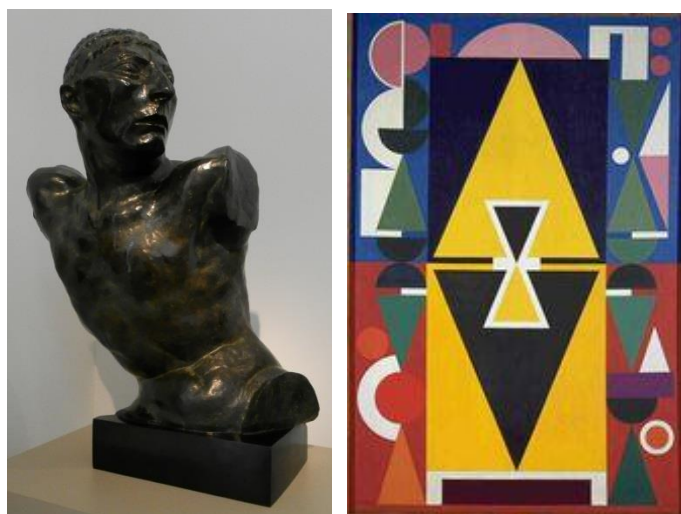
Pour lui, les mythes étaient des constructions de l'homme pour tenter de comprendre leur monde. Certains mythes lui ont alors permis de caractériser des états psychologiques. Le plus célèbre étant le complexe d'Œdipe où l'enfant, inconsciemment éprouverait du désir pour sa mère et donc jaloux voudrait tuer son père. C'est à partir de ces nouvelles approches du mythe qui l'actualisent, que les artistes ont changé leur regard et apporté un certain renouveau dans leur représentation. La mythologie étant dorénavant ancrée dans une certaine réalité, les artistes vont vouloir l'explorer dans deux voies principales qui sont liées, selon eux, au monde dans lequel ils vivent. Si certains vont y voir des thèmes turbulents liés à la violence, d'autres vont explorer la puissance de la pureté issue des sculptures antiques. De nombreux artistes vont ainsi manifester un goût prononcé pour certains aspects assez violents de la mythologie comme les figures difformes des monstres. André Masson, artiste proche des surréalistes a ainsi représenté dans de nombreux dessins et peintures, le Minotaure²⁸⁶. Dans ces œuvres, ce monstre mi-homme, mi-taureau est toujours en mouvement dans des poses assez surréalistes. Il court, combat ou accomplit l'acte sexuel. On sent une véritable tension et violence chez Masson qui cherchait à représenter le monde de cette première moitié de siècle où eurent lieu, deux guerres mondiales. Picasso lui aussi a représenté à de nombreuses reprises le Minotaure. Ce monstre est aussi un moyen pour lui d'évacuer une certaine violence notamment lorsqu'il montre l'animal dans des scènes de viols. Autre bestiaire, celui d'Antoine Bourdelle dans ses dessins et sculptures autour des centaures. Ici c'est au contraire, l'aspect humain qui intéresse le sculpteur. Comment représenter le plus humainement possible un être hybride connu surtout pour sa violence ? L'artiste va alors montrer les sentiments de ces êtres pleins de tristesse et de mélancolie comme dans la célèbre sculpture du *Centaure mourant et d'autres* œuvres dont certains musées du Nord ont des copies comme sa *Pénélope* à Lille ou son Héraclès archer (ill. 36) à Calais. Sortant du bestiaire et s'intéressant aux figures féminines rendues célèbres par les *korai* de l'Acropole d'Athènes, d'autres artistes voient dans la mythologie l'occasion d'évoquer la pureté des formes antiques. C'est le cas de certains tableaux de Picabia de la fin des années 1930²⁸⁷, représentant des formes féminines se

²⁸⁵ Sigmund Freud, *La psychopathologie de la vie quotidienne: sur l'oubli, le lapsus, le geste manqué, la superstition et l'erreur*, Gallimard, Paris, 2010, p. 411-412.

²⁸⁶ Jean-Claude Clébert, *Mythologie d'André Masson*, P. Cailler, Genève, 1971.

²⁸⁷ Notamment dans les œuvres : *Salicis, Pavonia...*

superposant où l'influence mythologique est indéniable. Giorgio de Chirico, artiste grec, va se montrer fasciné par une sculpture antique romaine, *Ariane endormie* qui lui inspire plusieurs tableaux. Pour lui cette sculpture représente le parfait équilibre entre émotion et raison. L'émotion est alors rentrée à l'intérieur, à peine montrée et en même temps pleine de tension. Certains vont même se diriger vers l'abstraction ou les mythes seront des manifestations de l'inconscient ou au contraire obéiront à un langage plastique très strict et cohérent comme l'œuvre *Apollon et Dionysos* d'Auguste Herbin, longtemps mis en dépôt au Musée MUBa Eugène Leroy de Tourcoing avant de revenir au Musée Matisse du Cateau-Cambresis (ill. 36).



36- Antoine Bourdelle, *Héraclès archer*, torse, 1909, 91,2 x 65,7, bronze, Musée des Beaux-Arts, Calais / Auguste Herbin, *Apollon et Dionysos*, 1947, huile sur toile, 195 x 130 cm, Musée Matisse, Cateau-Cambresis.

Aujourd'hui, de nombreux artistes réalisent des œuvres en lien avec les mythes et souvent les exposent dans les musées comme ce fut le cas autour de Sisyphe en 2006 au Grand-Hornu²⁸⁸ ou encore des sculptures d'Adam Reeder ou *Gazing Ball (Ariadne)* de Jeff Koons réalisée en 2013. L'historien de l'art Paul-Louis Rinuy a écrit un article très documenté sur le sujet suite à une table ronde en 1994²⁸⁹.

Aussi, dans les beaux-arts, le thème mythologique loin de passer pour vieillot et sans intérêt, a ainsi acquis tout au long du XX^e siècle de nouvelles significations voulues par des artistes reconnaissant leur dette vis à vis de l'art antique. La mythologie est ainsi très présente dans les musées de tout type mais principalement dans ceux des beaux-arts qui exposent tant des vases et statues antiques que des peintures et sculptures de la Renaissance, de l'époque moderne et

²⁸⁸ *Sisyphe, le jour se lève: catalogue & critiques, op. cit.*

²⁸⁹ Philippe Hoffmann, Louis Rinuy, Alexandre Farnoux *Antiquités imaginaires: la référence antique dans l'art moderne, de la Renaissance à nos jours: actes de la table ronde du 29 avril 1994*, Ecole normale supérieure, Centre d'études anciennes, Presses de l'Ecole normale supérieure, Paris, 1996.

contemporaine. Encore faut-il que la population entre dans ces établissements pour voir les œuvres. Y a-t-il encore une méfiance du public envers l'art classique et les beaux-arts en général ?

I.B.2. Public et beaux-arts

Prenons pour commencer la belle métaphore de Jean-Michel Tobelem :

Imagine-t-on aller visiter un musée dont on ignorait totalement le contenu ? Rien n'aurait filtré à l'avance et ce qu'il contient : peut-être, comme Orphée le fait pour Eurydice, nous aurait-on bandé les yeux, et une main experte nous aurait guidé depuis les ténèbres de notre ignorance vers la lumière d'un lieu sacré, détenteur du beau et du vrai²⁹⁰.

Il convient en effet de se poser maintenant la question des possibles freins à la venue du public dans les musées des beaux-arts mais aussi des problèmes engendrés par la vision de la mythologie dans les cultures de l'imaginaire. Qu'est ce qui empêche ces deux visions de se comprendre, de se compléter ?

I.B.2.a. Une peur des musées toujours active ?

La scène se passe à Vienne, en Autriche au début des années 1990 :

- Jesse (touriste américain) : On vient d'arriver et on veut s'amuser un peu.
- Céline (touriste française) : En visitant des Musées, expositions...
- Habitant 1 : Les musées n'amuse plus personne.
- Habitant 2 : Et ils vont fermer. Vous restez longtemps ?²⁹¹

Cette peur, ce désintérêt des institutions muséales est-il toujours valable aujourd'hui ? Il convient de sortir du cadre strictement mythologique pour essayer de saisir la relation spécifique du public avec les musées, et ceux des beaux-arts en particulier. Selon l'enquête d'Olivier Donnat en 2008²⁹², 23% des Français n'étaient jamais allés dans un musée de leur vie et seuls 30% y sont allés au cours des douze derniers mois. Ce dernier chiffre est quasi stable par rapport aux résultats de 1973, 1981, 1988 et 1997. Les musées des beaux-arts

²⁹⁰ Jean-Michel Tobelem, *L'image et les musées*, Harmattan, Paris, 2000, p. 85.

²⁹¹ *Before Sunrise*, Richard Linklater, 1995, 18^e minute.

²⁹² Olivier Donnat, *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique: enquête 2008*, Ministère de la culture et de la communication, Paris, 2009.

(regroupant dans l'enquête : peinture et sculpture de l'Antiquité au XX^e siècle) sont les plus visités devant ceux d'Histoire et d'Art contemporain²⁹³. L'état des lieux de Pierre Bourdieu et Alain Darbel de 1966 est aussi vérifié par l'enquête de 2008 selon laquelle « Croissant très fortement à mesure que le niveau d'instruction s'élève, la fréquentation des musées est presque exclusivement le fait des classes cultivées »²⁹⁴. En effet concernant ceux n'étant jamais allés dans un musée de leur vie, ils sont 34% chez les « Aucun diplôme » ou « Avec un C.E.P » et 4% chez les « Cadres et professions intellectuelles supérieurs ». Concernant les douze derniers mois, ils sont 68% des « Bac+4 » et 15% des ouvriers à être allés dans un musée. Nous pouvons nous demander les raisons et facteurs de cet élitisme et les raisons qui poussent précisément une partie des Français à ne pas fréquenter les établissements muséaux.

Depuis la Révolution Française jusqu'à la loi du 4 janvier 2002 sur les Musées de France qui institue « la connaissance, de l'éducation et du plaisir du public », l'Etat a toujours eu pour mission et volonté de garantir l'accès de tous aux biens culturels et trésors de la nation. L'Arrêté Chaptal du 31 août 1801 allait dans ce sens en créant *de facto* onze musées de provinces²⁹⁵ où les œuvres centralisées au Louvre étaient redistribuées afin de permettre au plus grand nombre d'en profiter²⁹⁶. Si aujourd'hui le nombre de musées s'est multiplié ainsi que leurs propriétaires et mode de gestion (géré tant par les collectivités territoriales et notamment les communes que par des associations, des entreprises...), leur objectif semble être le même ; le Conseil International des Musées (ICOM) va aussi dans ce sens²⁹⁷.

Cette volonté de toucher tout le monde n'est cependant pas une réalité figée, ainsi selon la muséologue Anik Meunier « Les institutions sont tenues non seulement d'accueillir toujours un plus grand nombre de visiteurs, mais aussi de renouveler les modes de diffusion et de valorisation, comme de mettre en place des moyens éducatifs afin d'intéresser les profanes »²⁹⁸. Ceci nécessite de multiples moyens et de vraies politiques comme celles menées en France sous l'égide de certains ministres la Culture comme André Malraux²⁹⁹ et Jacques Lang. Cependant de nombreux universitaires sont très critiques vis-à-vis des résultats de cette politique de « démocratisation culturelle » en pointant notamment les échecs comme

²⁹³ Respectivement sur 100 personnes : 53, 36 et 31.

²⁹⁴ Pierre Bourdieu et Alain Darbel, *L'amour de l'art: les musées d'art européens et leur public*, Ed. de Minuit, 1997, Paris, 2^e éd. revue et augm, p. 35.

²⁹⁵ Lyon, Marseille, Bordeaux, Genève, Nantes, Lille, Bruxelles, Strasbourg, Nancy, Dijon, Toulouse.

²⁹⁶ Dominique Poulot, *Patrimoine et musées : l'institution de la culture*, Hachette, Paris, 2014, p. 88.

²⁹⁷ <http://icom.museum/la-vision/definition-du-musee/L/2/>

²⁹⁸ Anik Meunier, *La muséologie, champ de théories et de pratiques*, Presses de l'Université de Québec, Québec, 2012, p. 53.

²⁹⁹ Jean Caune, "La politique culturelle initiée par Malraux.", *EspacesTemps.net*, Travaux, 13.04.2005, <https://www.espacestemp.net/articles/politique-culturelle-malraux/>

Marc Fumaroli dans *l'Etat Culturel. Essai sur une religion moderne*³⁰⁰ ou les auteurs Pascale Goetschel et Emmanuelle Loyer pour qui « de Malraux à aujourd'hui, le discours universaliste, cherchant à faire accéder le plus grand nombre des Français aux œuvres, masque mal son élitisme »³⁰¹. En effet, comme on l'a vu, les chiffres ne montrent pas de nettes améliorations concernant la fréquentation des musées par les différentes professions et catégories socioprofessionnelles. Si la plupart des institutions ont augmenté leur nombre de visiteurs, il peut s'agir d'une part, d'un nombre plus important de touristes³⁰² pour qui le musée est devenu comme les sites historiques, un bien de consommation culturelle, ou d'autre part, ceci est dû à une fréquentation plus grande du jeune public notamment scolaire vers lequel s'est concentré à partir des années 1980 la création de « service des publics » dans les établissements³⁰³. Cela n'allait cependant pas de soi, le directeur des musées de France, Jean Chastelain, pouvant ainsi affirmer en 1971 qu'« au Louvre, nous n'avons pas besoin d'animation, nous avons la *Joconde* et la *Vénus de Milo* »³⁰⁴. Il serait cependant vain de croire que les œuvres étaient simplement exposés, l'accrochage, depuis les origines du musée est lié à la mise en place d'un « dispositif » pour rendre visible les œuvres, comme l'a montré Cécilia Hurley-Griener³⁰⁵. Ces dispositifs témoignent même « de la richesse des traditions européennes en matière d'analyse muséale »³⁰⁶ depuis l'époque moderne ; signe d'une volonté d'accessibilité.

Pourtant les artistes ne voyaient pas d'un très bon œil, un accroissement du nombre de visiteurs de classes sociales moins élevées. Déjà dans les salons du XVIII^e siècle, ils rageaient contre ceux qui ne comprenaient pas leurs références littéraires tirées d'Homère et Virgile ainsi que ceux qui venaient plus pour le spectacle et pour observer plutôt que pour l'élévation de l'esprit et l'achat des œuvres exposées³⁰⁷. Avant les années 1980, le musée était un lieu surtout fréquenté par le conservateur lui-même, les chercheurs, les artistes et les élèves des écoles de dessin. Puis sous l'égide de la nouvelle muséologie, des penseurs comme André Desvallées³⁰⁸, ont permis une approche plus centrée sur le public. Cette tendance s'est

³⁰⁰ Marc Fumaroli, *L'État culturel : une religion moderne*, Éd. de Fallois, Paris, 1999.

³⁰¹ Pascale Goetschel et Emmanuelle Loyer, *Histoire culturelle de la France: de la Belle Époque à nos jours*, Colin, Paris, 3^e éd., 2005, p. 247.

³⁰² Lille, *chefs-d'œuvre d'un grand musée européen*, op. cit., p. 43.

³⁰³ Aurélie Peyrin, *Être médiateur au musée: sociologie d'un métier en trompe-l'oeil*, Documentation française, Paris, 2010.

³⁰⁴ André Gob et Noémie Drouguet, *La muséologie: histoire, développements, enjeux actuels*, Armand Colin, Paris, 4^e éd., 2014, p. 167.

³⁰⁵ Cécilia Hurley-Griener, « Jalons pour une histoire du dispositif. », *Culture & Musées*, n°16, 2010, p. 207-218.

³⁰⁶ *Ibid.*, p. 215.

³⁰⁷ Thomas Crow, *La peinture et son public à Paris au dix-huitième siècle*, Macula, Paris, 2000, p. 19.

³⁰⁸ François Mairesse, André Desvallées, *Vers une redéfinition du musée*, Harmattan, Paris, 2007.

développée avec par exemple en 1986 la création d'un premier service autonome des publics au Musée d'Orsay suivi en 1988 par celui du Louvre puis avec des médiations spécifiques, et des diplômes spécialisés formant des professionnels dans ce sens. Ainsi au début des années 2000, plus de cent-cinquante diplômes dédiés aux métiers culturels existaient en France³⁰⁹, signe de la volonté des institutions de s'ouvrir vers le public le plus nombreux et diversifié possible.

Or malgré cette nouvelle considération pour les publics, une partie de la population, surtout rurale et peu ou pas diplômée, ne va toujours pas au musée. Quelles peuvent en être les raisons, les facteurs ? Il y aurait ainsi « une barrière invisible [qui] s'abaisse dès qu'il s'agit d'entrer dans un musée »³¹⁰. Pourquoi un tel ressenti ?

Une raison souvent avancée est l'argument économique. Aussi, depuis le début des années 2000, de nombreuses municipalités ont rendu gratuit l'accès aux collections permanentes de leurs institutions muséales comme Paris en 2001 ou Dijon en 2013, les musées nationaux sont aussi gratuits pour les moins de 26 ans depuis 2009. Cependant une corrélation entre baisse du prix, gratuité et venue de nouveaux visiteurs est plus complexe à déterminer³¹¹. Pierre Bourdieu et Alain Darbel alertaient déjà sur le fait que « Rien ne serait plus naïf en tout cas que d'attendre du seul abaissement des prix d'entrées un accroissement de la fréquentation des classes populaires »³¹². Le coût d'une visite ne dépend pas uniquement du prix d'entrée mais surtout des dépenses annexes : transport, parking, repas, achat de souvenirs... ce qui empêcherait les familles des classes moins aisées de venir. Les retours sur expériences actuelles semblent leur donner raison, ainsi un rapport sur la gestion du patrimoine muséographique de la Ville de Paris publié en 2013³¹³ montre que si le nombre de visiteurs augmente, il s'agit toujours des mêmes catégories. En 2013, les jeunes ne représentaient que 13% du public et 75% des visiteurs avaient suivi des études supérieures. Quand bien même le musée serait à la porte de populations aux P.C.S (Professions et catégories sociaux professionnelles) éloignés des quartiers urbains au fort capital culturel, cela ne signifierait pas forcément leur venue. Ainsi au Louvre-Lens, si 20% des visiteurs en 2016 étaient originaires de la communauté d'agglomération de Lens-Liévin, reste que certains habitants seront

³⁰⁹ Aurélie Peyrin, *Être médiateur au musée: sociologie d'un métier en trompe-l'œil*, op. cit., p. 29.

³¹⁰ Marie-Thérèse Gazeau, *L'Enfant et le musée*, Editions ouvrières, Paris, 1974, p. 13.

³¹¹ Dominique Bourgeon-Renault, Anne Gombault, Marine Le Gall-Ely, Christine Petr et Caroline Urbain, « Gratuité des musées et valeur perçue par les publics », *La Lettre de l'OCIM*, n°111, 2007, p. 31-39.

³¹² Pierre Bourdieu et Alain Darbel, *L'amour de l'art : les musées d'art européens et leur public*, op. cit., p. 41.

³¹³ Disponible sur <https://www.ccomptes.fr/Publications/Publications/Commune-Gestion-du-patrimoine-museographique-de-la-ville-de-Paris-Paris>

toujours réfractaires pour (re)venir au musée et qu'il reste beaucoup de travail à faire dans ce sens comme le note la responsable des publics Juliette Guépratte³¹⁴.

Ce qui amène à une autre raison invoquée, celle d'une frange de la population pensant ne pas être à même d'avoir les informations pour comprendre les œuvres ou le parcours de visite. Les primo-visiteurs se sentent parfois démunis face à des amoncellements de tableaux ou sculptures et à l'absence d'un cheminement clair dans l'espace. Prenons l'exemple de quelques opinions concernant le Palais des Beaux-Arts de Lille avec le commentaire d'un ouvrier au temps de l'enquête de Bourdieu et celui publié par un visiteur en 2015 sur le site de tourisme *Tripadvisor* :

- « Pour potasser avant, il faut être dans la profession, un spécialiste. Non, le gars comme moi, il vient en anonyme et repart en anonyme »³¹⁵.
- « En ce qui concerne les œuvres, c'est comme la plupart des musées des beaux-arts, y a peu d'œuvres "grand public", ok... Mais ce que je déplore c'est que rien n'est ludique, didactique, pédagogique. Si on est que peu initié à l'art, on déambule en touriste en se demandant si on a notre place. ça manque d'attractivité »³¹⁶.

On retrouve l'idée que pour apprécier des œuvres d'arts, il faut avoir des connaissances en histoire de l'art et histoire au risque de passer à côté de l'essentiel et de s'ennuyer. Bourdieu explique le paradoxe suivant : si 77 % des visiteurs des classes populaires voudraient l'aide d'un conférencier ou d'un ami (et 67% une visite banalisée par des flèches) rares sont ceux qui prendront effectivement une visite guidée par peur de montrer leur « inculture »³¹⁷. Il y a cette conscience d'une absence de légitimité de la part du visiteur³¹⁸, cette peur d'être critiqué par le musée à cause de son manque de connaissance. Peut-être parce que les visiteurs des classes populaires pensent ne pas avoir accès non plus, pas tant aux savoirs, qu'aux sentiments que certains peuvent éprouver face à des œuvres d'art, les deux étant liés. L'ouvrier lillois le rappelle ainsi : « Aimer à mort du premier coup, oui, ça existe, mais pour ça, faut avoir lu d'abord, surtout pour la peinture moderne »³¹⁹. Une chargée des publics d'un musée des Hauts-de-France nous avait confié son but de pouvoir créer les conditions nécessaires à une émotion forte entre les jeunes visiteurs et les œuvres de son musée, elle-même ayant pleuré

³¹⁴ Thomas Deszpot, Article, « Le Louvre-Lens a-t-il réussi le pari de la culture pour tous ? », 23.06.2016, <https://limprevu.fr>.

³¹⁵ Pierre Bourdieu et Alain Darbel, *L'amour de l'art: les musées d'art européens et leur public*, op. cit., p. 87.

³¹⁶ Source <https://www.tripadvisor.fr>

³¹⁷ Pierre Bourdieu et Alain Darbel, *L'amour de l'art: les musées d'art européens et leur public*, op. cit., p. 84.

³¹⁸ Camille Jutant, « Interroger la relation entre public, institutions culturelles et numérique », *La Lettre de l'OCIM*, n°162, 2015, §3.

³¹⁹ Pierre Bourdieu et Alain Darbel, *L'amour de l'art: les musées d'art européens et leur public*, op. cit., p. 91.

d'émerveillement, jeune, devant une peinture religieuse. Sans aller jusqu'aux extrêmes du « Syndrome de Stendhal »³²⁰, l'idée de s'ennuyer et de ne rien ressentir, ne donnant ainsi aucune utilité à une visite du musée, peut apparaître comme un frein réel. Ce visiteur potentiel peut d'ailleurs, concernant la mythologie, arriver au musée avec des lacunes véritables et tronquées. D'où viennent-elles ?

Si on a vu tout l'intérêt des cultures de l'imaginaire, certaines apportent avec elles, des visions qui peuvent être en contradiction avec le savoir transmis par les œuvres. Comment le visiteur peut-il s'y retrouver ?

I.B.2.b. Une « Wonderthorisation »³²¹ de la mythologie gréco-latine ?



37- Affiche du film *Wonder Woman*, Patty Jenkins, 2017.

³²⁰ Idée développée par la psychiatre italienne Graziella Maherini, maladie psychosomatique liée à une exposition du sujet face à une œuvre d'art.

³²¹ Néologisme basé sur les personnages de *comics* Wonder Woman et Thor.

Partons aujourd'hui de la notion de héros, terme venant de la Grèce antique qui est à la base « le mâle accompli par excellence, demi-dieu ou simple mortel doté de qualités exceptionnelles »³²² et analysons son sens mythologique modifié par la culture américaine qui bouscule les mythes traditionnels. Nous assistons, en effet aujourd'hui à une uniformisation de la culture mythologique où des éléments notamment nordiques, gréco-latins et chrétiens s'allient et se confondent en lien avec une culture dite *mainstream*. Selon Frédéric Martel, ce terme signifie « littéralement « dominant » ou « grand public », et s'emploie généralement pour un média, un programme de télévision ou un produit culturel qui vise une large audience. « Le *mainstream*, c'est l'inverse de la contre-culture, de la subculture, des niches ; c'est pour beaucoup le contraire de l'art »³²³. Il se manifeste dans de nombreux champs culturels et notamment dans le cinéma qui est en France la première des sorties culturelles³²⁴ avec des chiffres généralement en hausse comme en 2016 qui a vu son deuxième plus grand nombre d'entrées en cinquante ans³²⁵. Le principal instigateur de cette uniformisation culturelle sont les Etats-Unis qui représentent plus de la moitié des entrées de films en France. Or quels sont, actuellement, les héros mythologiques les plus valorisés par cette culture ? Il s'agit de deux personnages de deux éditeurs de *comics* à la grande visibilité : une demi-déesse grecque, Wonder Woman (chez *D.C*) puis d'un dieu de la mythologie nordique, Thor (*Marvel*)³²⁶. La première fut créée en 1941 par William Moulton Marston et le second en 1962 par les dessinateurs Jack Kirby et Stan Lee. Les deux ont en commun de reprendre de nombreux éléments de leur mythologie traditionnelle. Wonder Woman serait la fille de la reine des Amazones Hippolyte et de Zeus. Vivant sur l'île de Themyscira, elle sauve le monde de la menace de son demi-frère, le dieu Arès. Quant à Thor, dieu de la culture nordique, sa version *comics* s'en éloigne par bien des aspects : des aventures originales et l'absence des gants de fer (*Járngreipr*) et de sa ceinture spéciale (*Megingjard*) ainsi que de ses deux boucs tirant son char... Depuis 2011, il est souvent présent au cinéma dans de nombreux films de l'univers cinématographique *Marvel*, qui sont vus en France par plus de douze millions de personnes³²⁷. Dans ses aventures en *comics*, celui-ci a aussi participé à la Guerre de Troie et combattu Hercule. Quant à Wonder Woman, elle a connu son adaptation au cinéma en juin 2017 (ill.

³²² Guy Cogeval, *Masculin masculin: l'homme nu dans l'art de 1800 à nos jours*, [Musée d'Orsay à Paris, du 24 septembre 2013 au 2 janvier 2014], Flammarion, Paris, 2013, p. 96.

³²³ Frédéric Martel, *Mainstream: enquête sur cette culture qui plaît à tout le monde*, Flammarion, Paris, 2010, p. 16.

³²⁴ Olivier Donnat, *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique: enquête 2008*, *op. cit.*

³²⁵ Soit 212,71 millions d'entrées, source www.cnc.fr

³²⁶ Hercule est aussi un personnage des héros Marvel, mais ne bénéficiant pas de la même popularité.

³²⁷ Source <https://www.cbo-boxoffice.com/>

37). Les nombreuses réécritures de son origine et de ses aventures font apparaître à de multiples reprises les dieux, héros et monstres de la mythologie gréco-latine. La lecture américaine de la mythologie passe alors par le philtre judéo-chrétien. Cela est particulièrement visible dans le film de 2017 où sont explicités les enjeux de la lutte de l'héroïne. La mythologie grecque se résumerait à une lutte entre le Bien (Zeus) et le Mal (Arès). Les hommes, créés à l'image des dieux par Zeus reçoivent la méchanceté par Arès. À l'issue d'un combat épique, Zeus, crée avant de mourir (alors que les dieux grecs sont censés être immortels), une arme pour sauvegarder l'humanité : Wonder Woman. À la fin du film et lors de son combat contre Arès, elle procède à la loi du talion (le dieu ayant entraîné la mort de son bien-aimé) sous couvert du message de « L'Amour plus fort que tout ». On retrouve cette même logique dans les films du dieu nordique où Odin est simplifié en père bienveillant et Loki en grand méchant, traître à sa patrie. Or les notions de dieux bons ou mauvais, de péchés, d'Enfers terrifiants sont absents des mythes gréco-romains. Cette volonté de christianiser les mythes datent du Moyen-Age, où ils avaient pour but de trouver un sens et des valeurs christiques aux aventures des dieux et héros. Or ici, par le biais de la mondialisation, cette vision de la mythologie s'en distingue par sa massification et son uniformisation, d'où notre expression d'effet « wonder-thor », touchant les mythes gréco-latins dans la culture *mainstream*. Ces personnages posent la question de la culture de masse dans laquelle s'entremêlent l'art et la culture³²⁸ pour offrir un produit stéréotypé au public. La « wonderthorisation » opérée, enlève les aspérités des mythes, leurs complexités, pour calquer chaque héros dans un moule prédéfini. Cela était déjà le cas depuis de nombreuses années avec la firme, américaine elle aussi, *Disney*. Sa version d'*Hercule* est alors interchangeable avec des héros d'autres cultures et mythologies, héros de leurs films: Mulan, la Petite Sirène ou le héros polynésien Maui dans le récent dessin-animé *Vaiana*³²⁹. Les cultures actuelles simplifient voire détournent les mythes et empêchent le public de soupçonner leurs grandes richesses. On y retrouve l'influence de Joseph Cambell et de son livre *Le Héros aux mille et un visages* avec une vision uniformisée et simpliste des grands mythes.

Nous ne parlons ici que de ce qui s'exporte mondialement de façon massive avec le cinéma. Ainsi la version cinématographique de ces héros est à distinguer de leur versant bande-dessinée, beaucoup plus complexe. *DC* et *Marvel* ont créé deux univers distincts. *Marvel Cinematic Universe* et *DC Extended Universe* qui sont donc concernés par cette version

³²⁸ Frédéric Martel, *Mainstream : enquête sur cette culture qui plaît à tout le monde*, op. cit., p. 53.

³²⁹ Fait Intéressant, il s'agit des mêmes réalisateurs (Ron Clements et John Musker) que pour *Hercule* et *La Petite Sirène*.

erronée des transformations des messages de la mythologie antique. Du côté des *comics* en format papier, cela reste très différent. Les scénaristes ont une plus grande marge de liberté dans l'écriture de leurs séries et de nombreuses influences. Ainsi en préface de la réédition de sa version des aventures de l'Amazone, le scénariste Georg Perez affirme son lien avec la culture mythologique de l'époque :

J'ai eu l'occasion de dessiner l'Ile du Paradis pour la première fois, et de goûter au plaisir de dessiner les dieux grecs. Inspiré également par le travail de Walt Simonson sur le personnage de Thor chez Marvel ainsi que par les films géniaux de Ray Harryhausen, j'ai eu une idée qui allait devenir le "Défi des Dieux", [...] ³³⁰

Ils ont aussi de grandes connaissances en mythologie classique et histoire comme Eric Shanower ³³¹ qui, nous l'avons vu, a réalisé une série sur la guerre de Troie et qui dessine aussi de nombreuses couvertures sur le personnage de Wonder Woman. D'un point de vue scénaristique, prenons la version de Wonder Woman éditée par DC Comics, scénarisée par Brian Azzarello et dessinée par Cliff Chiang, sortie en 2012. Ici la diversité des dieux et leur ambivalence est parfaitement rendue. Des personnages comme Arès, Hadès ou Héra ne sont ainsi pas ou peu caricaturaux et changent de camps au gré des circonstances (ill. 38). C'est Wonder Woman qui devient, en tant que personnage assimilé à la culture américaine, l'étrangère, face à cet ensemble disparate de divinités.



38- *Wonder Woman*, Azzarello, Chiang, DC Comics ³³². Avec l'héroïne à gauche, on voit notamment Arès (l'homme à la barbe blanche) et Héra (femme à la robe rose).

³³⁰ George Pérez, Len Wein et Greg Potter, *Wonder Woman: dieux et mortels. Volume 1*, Urban comics, Paris, 2017, p. 6.

³³¹ Eric Shanower, *L'âge de bronze*, op. cit.

³³² Brian Azzarello et Cliff Chiang, *Wonder Woman : La voie du guerrier (t.4)*, Urban comics, Paris, 2014.

Reste que le danger est celui notamment pour l'enfant ou la personne qui ne connaît pas les sources première, de ne pas faire le lien comme le rappelle la professeur de littérature Nathalie Prince : « Même quand me personnage fait explicitement référence au mythe, comme le Thor de Stan Lee, il n'est pas dit que le jeune lecteur fasse la relation avec le mythe originel »³³³. De la même manière, on peut douter que le lecteur connaisse explicitement les références mythologiques du héros SHAZAM qui possède en prononçant cette formule magique les pouvoirs magiques de : Salomon, Hercule, Atlas, Zeus, Achille et Mercure. La mythologie sort de sa narration propre pour devenir une série de références utilisées à leur grès par les scénaristes américains.

Cette interpénétration présente depuis de nombreuses années, trouve un exemple éclatant à travers les monstres combattus par les dieux et héros. On trouve notamment une figure interchangeable présente dans cette fameuse culture *mainstream* : le Kraken. Selon le professeur Claude Lecouteux, il apparaît pour la première fois en 1555 dans le récit de l'archevêque suédois Olaus Magnus : il mesurerait plus de soixante mètres et aurait une crinière et des yeux flamboyants³³⁴. Celui-ci va prendre au fur et à mesure l'allure d'un poulpe et calmar géant terrifiant les pêcheurs. Or il apparaît depuis les années 1980 dans de nombreux films, jeux-vidéo, bande-dessinées, jeux de cartes et de société liés... à la mythologie grecque. Assimilé à un simple monstre de Poséidon comme dans les jeux *Le maître de l'Olympe*, il est alors celui que doit vaincre Persée pour sauver Andromède dans les films *Le Choc des Titans* de Desmond Davis en 1981 et la version de 2010 de Louis Letterier (ill. 39).



39- Kraken, Affiche du film *Le Choc des Titans*, Louis Letterier, 2010.

³³³ Nathalie Prince et Sylvie Servoise-Vicherat, *Les personnages mythiques dans la littérature de jeunesse*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2015, p. 14.

³³⁴ Claude Lecouteux, *Dictionnaire de mythologie germanique Odin, Thor, Siegfried & Cie*, Imago, Paris, 2014, p. 160.

Il y a là une méconnaissance du mythe car les auteurs antiques parlent le plus souvent d'un dragon ou monstre marin³³⁵.

Il peut aussi parfois y avoir des confusions sur cette culture antique autour des langues latines, par exemple autour du terme français de sirène/sirena (en italien et espagnol) qui renvoie dans l'imaginaire antique tant aux personnages mi-femmes/mi-oiseaux de la mythologie grecque qu'à celles mi-femmes/mi-poissons des mythes scandinaves. En anglais deux termes existent « sirens » pour les monstres d'Homère et « mermaid » pour celles d'Andersen. Aussi aujourd'hui, la vision grecque a quasiment disparu de la culture populaire au profit de celle scandinave. Les mêmes problèmes d'identifications peuvent aussi exister pour des objets comme le caducée d'Hermès, assimilé à tort, par la culture *mainstream* à l'emblème des médecins.

Nous sommes donc bien face à un problème. Les œuvres mythologiques des musées des beaux-arts exposées dans les collections permanentes sont éloignées de cet effet de la mondialisation culturelle par leur lieu de conservation. Le décalage est donc ici bien présent entre une société qui évolue, actualisant les mythes anciens, et des salles conservant des œuvres anciennes traitant pourtant du même thème. Des points de frictions et zones d'incompréhensions sont donc inévitables comme par exemple sur la question de la nudité des personnages mythologiques.

I.B.2.c. Le nu dans les musées

Si le héros est présent partout, il y a aussi un problème qui émerge, celui de sa nudité comme le rappelle Ophélie Ferlier, conservatrice au Musée d'Orsay, « Dieux et héros bénéficient de la primauté en matière de nu dans l'art de l'Antiquité classique : leur perfection physique renvoie à la conception selon laquelle le corps est le reflet de l'esprit »³³⁶. Les musées de beaux-arts sont remplis d'œuvres mythologiques où les corps sont partiellement ou totalement dénudés. En quoi cela pose problème aujourd'hui sur la présentation d'œuvres issues de l'Antiquité ?

Les prémices de cette réflexion nous sont venues de notre propre expérience. Tout d'abord lors d'un stage au Musée des Beaux-Arts de Valenciennes où le professeur de dessin, Philippe Bertaux ne représentait pas lors de copies d'œuvres avec ses élèves, les sexes pourtant visibles des différents personnages mythologiques. Puis lors d'ateliers dans les écoles que nous

³³⁵ Notamment dans Apollodore, *La Bibliothèque*, II, 4, 3.

³³⁶ *Masculin Masculin: l'homme nu dans l'art de 1800 à nos jours*, op. cit., p. 96.

menons avec le Learning Center de l'université de Lille³³⁷. Nous montrons des œuvres issues des musées de la région dans un PowerPoint afin de confectionner ensuite des dominos sur le sujet. Tout d'abord, lors d'un atelier à Tourcoing, l'institutrice d'une classe de primaire n'a pas voulu que ses élèves réalisent le jeu à cause de la nudité des œuvres et au prétexte que « Les enfants ne sont pas prêts » et « Les parents me tomberont ensuite dessus ». Nous avons constaté le même genre de ressenti lors d'interventions dans des classes de 6ème à Roubaix et à Lille, une jeune fille trouvant les œuvres « dégueulasses » et d'autres fermant les yeux devant une vision d'Hercule (ill. 40) en disant « Monsieur, enlevez cette image s'il vous plaît » et « Je ne ramènerai pas ces dominos chez moi, ma mère croira que je fais n'importe quoi à l'école ».



40- Couly Nouhailler, *Episodes de la vie d'Hercule*, vers 1550, coffre en bois, cuivre avec émaux champlevés, Musée de l'hôtel Sandelin, Saint-Omer.

De plus, dans son ouvrage sur les visiteurs au musée, Johan Ideama révèle le cas d'une institutrice renvoyée pour avoir fait découvrir le nu dans un musée à sa classe de CM2³³⁸. Il y a donc parfois, sinon un malaise du moins un certain ressenti sur cette question de la part des enfants et du corps enseignant. Dans son ouvrage, *Comment parler d'Art aux enfants*, l'historienne de l'art Françoise Barbe-Gall fait émerger comme première réflexion enfantine face à *La Naissance de Vénus* de Botticelli un « Elle est toute nue ! »³³⁹ auquel les parents doivent savoir répondre. La réflexion est aussi du côté des musées comme en témoignent deux expositions : la première entre 2010 et 2011 au Musée de Flandre à Cassel sur le corps féminin dans la peinture flamande³⁴⁰ et la seconde à Vienne et Paris, l'exposition, *Masculin, masculin*, en 2012 et 2013, qui firent débat. Concernant l'exposition à Cassel, nous avons obtenu des témoignages de trois guides réalisant la médiation à l'époque. S'ils reconnaissent

³³⁷ Voir III.C.2.

³³⁸ Johan Idema, *Comment visiter un musée : et aimer ça*, Eyrolles, Paris, 2015, chap. 14.

³³⁹ Françoise Barbe-Gall, *Comment parler d'Art aux enfants*, Adam Biro, Paris, 2002, p. 74.

³⁴⁰ *Sensualité et volupté: le corps féminin dans la peinture flamande des XVI^e et XVII^e siècles*, [Musée de Flandre de Cassel du 23 octobre 2010 au 23 janvier 2011], Silvana et Musée de Flandre Cassel, Milan et Cassel, 2010.

que l'exposition n'a pas causé de commentaires particuliers pour un public essentiellement adulte et habitué aux musées³⁴¹, certaines œuvres ont pu choquer telles que la *Marie-Madeleine* du Maître du Fils Prodigue. De plus, tous s'accordent à dire que le nu peut occasionner une gêne chez des publics spécifiques. En conséquence, soit l'exposition n'a pas été montée, soit elle a suscité de nombreuses réactions. Ainsi « Pour les jeunes scolaires : entre amusement, gêne et incompréhension. Il fallait souvent expliquer les motivations esthétiques de l'artiste. En gros, l'artiste n'est pas un obsédé sexuel ». Les guides pointent aussi du doigt l'absence des visiteurs dont les croyances peuvent aller à l'encontre de la représentation du nu. Aussi *in fine*, pour un des guides, « le nu permet peut-être mieux que tout autre sujet, de mesurer le seuil de tolérance des visiteurs ».

Concernant l'exposition d'Orsay, des affiches installées à Vienne montrant des hommes dénudés d'une œuvre de Pierre et Gilles ont par la suite été censurées. L'ancien directeur du Musée d'Orsay, Guy Cogeval, craignait quant à lui que le musée « perde une partie de son public qui va avoir peur de venir ici »³⁴². L'artiste Pierre du duo Pierre et Gilles s'inquiète de la même manière du contexte actuel :

C'est une drôle d'époque : on accepte plus et, à la fois, on n'a jamais eu autant peur de la nudité. Dans les années 1970, la nudité était une libération, une évolution, tandis qu'aujourd'hui, les jeunes s'en méfient, notamment à cause d'Internet. Quand on est dans le domaine de l'art, c'est différent, et cela a toujours été, mais le rapport à la nudité a changé par comparaison avec notre jeunesse. Les jeunes de maintenant s'interrogent davantage alors que tout est disponible sur la Toile en une fraction de seconde, quant à la protection de leur intimité...³⁴³

En lien avec Internet et les réseaux sociaux, on peut ainsi rappeler qu'en mars 2013, le réseau Facebook a bloqué le compte du Musée du jeu de Paume pour une photographie d'une jeune femme dénudée de Laure Albin Guillot, que l'institution avait mise en ligne. Aussi la nudité dans l'art semble être un sujet sensible aujourd'hui pour de nombreuses personnes et peut ainsi être un frein à la venue dans les musées, ce que le philosophe Bernard Deloche appelle la peur d'un « bordel imaginaire »³⁴⁴.

³⁴¹ Confirmé par Marlyse Courrech, responsable du Musée de Gajac qui réalisa en 2016 une exposition sur le nu féminin au sein de ses collections en 2016.

³⁴² Article « Le musée d'Orsay célèbre le nu masculin » du 24/09/2013 sur <http://www.huffingtonpost.fr>:

³⁴³ *Masculin Masculin: l'homme nu dans l'art de 1800 à nos jours*, op. cit., p. 19.

³⁴⁴ Bernard Deloche et François Mairesse, *Pourquoi (ne pas) aller au musée*, Lyon, Aléas, 2008,

Cet usage du nu héroïque accepté dans l'Antiquité a, depuis la fin du paganisme, connu les vicissitudes de l'histoire, lié tant au pouvoir social, politique qu'aux mœurs de chaque époque. Ainsi, le célèbre tableau de *la Naissance de Vénus* de Botticelli a pu en l'espace de quelques années être apprécié puis critiqué par les pouvoirs en place (Laurent Le magnifique puis le prédicateur Savonarole³⁴⁵) cependant les élites européennes progressivement acceptèrent ou du moins tolérèrent ces œuvres perdant « aux yeux de la censure toute connotation licencieuse »³⁴⁶. De plus, certains monarques s'associant à cette héroïsation n'hésitèrent pas à se faire représenter ainsi, Louis XIV en Apollon ou Napoléon en Mars nu, accédant ainsi « au rang des dieux de l'Olympe »³⁴⁷. Le nu fut accepté mais seulement par les élites et donc réservé notamment aux peintures et sculptures³⁴⁸ qui peuplèrent les musées au début du XIX^e siècle. Or comme nous l'avons vu, jusque vers les années 1970-80 le musée n'était réservé qu'à une classe cultivée ou à des connaisseurs, chercheurs, artistes... Il s'agit donc bien d'un « goût » qui ne choque pas les destinataires ou les cercles habitués mais plutôt ceux qui n'ont pas l'habitude d'aller au musée et de voir ce type d'œuvres. Plus ce cercle est restreint, confidentiel, privé et donc peu visible moins la censure ou le jugement ne les touche. Ainsi, si Facebook juge inopportunes les photographies d'un Musée ou d'un passionné d'art, professeur des écoles³⁴⁹, certaines images peuvent tout de même circuler comme *La colère d'Achille* de François-Léon Bénouville posté sur un réseau de rencontres homosexuelles (ill. 41)



41- *La colère d'Achille* de François-Léon Bénouville sur la page Facebook du réseau Arkadia.

³⁴⁵ Emmanuel Pierrat, *100 œuvres d'art censurées*, Chêne, Paris, 2012, p. 22.

³⁴⁶ Sylvie Aubenas, *L'Art du Nu au XIX^e Siècle - le Photographe et Son Modèle*, [Bibliothèque Nationale de France François Mitterrand, du 14 octobre 1997 au 18 janvier 1998], Hazan, Paris, 1997, p. 38.

³⁴⁷ Gérard Hubert et Guy Ledoux-Lebard, *Napoléon: portraits contemporains, bustes et statues*, Arthéna, Paris, 1999, p. 138.

³⁴⁸ Francis Haskell, Nicholas Penny, *Pour l'amour de l'antique: la statuaire gréco-romaine et le goût européen, 1500-1900*, op. cit.

³⁴⁹ Qui en 2011 avait posté une photographie de *l'Origine du monde* de Courbet.

Comme le résume Pierre Rosenberg, la plupart des œuvres qui ont causé scandales dans l'histoire de l'art, l'ont été par leur thématique sexuelle³⁵⁰. Aussi, encore aujourd'hui, la représentation d'un sexe choque plus qu'une œuvre au sujet pourtant terrible et remuant comme la *Médée furieuse* de Delacroix ou *Le Suicide d'Ajax* d'Exekias. Comment expliquer ce blocage ou gêne sur la nudité dans notre société ? Les différents exemples tendraient à montrer que celle-ci touche autant la nudité masculine que féminine. Cependant qu'entendons-nous vraiment par nudité ? Les corps entièrement nus sont en minorité chez les dieux et héros de la mythologie et les sexes sont souvent cachés par un drap ou un voile. Celle-ci s'exerce aussi chez la femme sur sa poitrine ce qui est beaucoup moins le cas chez l'homme. Viendrait-elle donc d'un problème de culture, d'ignorance ? Quelles sont alors les types de solutions envisageables pour tenter d'amener les publics vers ces œuvres ?

I.B.3. Les liens possibles

I.B.3.a. Dans les œuvres-mêmes

Il s'agit pour les musées de rendre visible leurs œuvres aujourd'hui et de s'offrir comme univers visuel. Surtout qu'elles sont déjà visibles dans de nombreux secteurs. Bien-sûr, elles le sont dans les nombreux dictionnaires ou guides iconographiques laissant une grande place aux images. On peut citer ici pour ceux à caractère scientifique, le *Dictionnaire culturel de la mythologie gréco-romaine* sous la direction de René Martin³⁵¹ ou encore *Les dieux et héros de l'Antiquité* de Lucia Impelluso³⁵². Pour chaque divinité, des reproductions d'œuvres ou des renvois sont insérés au sein des définitions. Pléthore d'ouvrages de vulgarisation pour le grand et jeune public sortent chaque année dans des revues, sous la forme d'encyclopédie, d'histoires réadaptées... Les vases grecs et autres peintures et sculptures sont encore une fois insérés pour permettre au lecteur de disposer d'une représentation concrète, mais aussi d'un point de vue éditorial, pour aérer le texte sans vraiment de logique scientifique. Dans le même ordre d'idée, les manuels scolaires, en lien avec les programmes montrent des œuvres de nos musées pour les illustrer ou les étudier notamment dans le cas de l'histoire de l'art. Thomas Sur ce type d'insertions, H. Carpenter identifie ainsi le problème : « Il est rare que la raison

³⁵⁰ Gérard Audinet et Pierre Rosenberg, *Les grands scandales de l'histoire de l'art : cinq siècles de ruptures, de censures et de chefs-d'œuvre*, Beaux-Arts Éd, Paris, 2008, p. 11.

³⁵¹ René Martin, *Dictionnaire culturel de la mythologie gréco-romaine*, op. cit.

³⁵² Lucia Impelluso, *Dieux et héros de l'antiquité*, Hazan, Paris, 2003.

qui pourrait expliquer le choix des illustrations, ou la relation entre celles-ci et le texte soit claire. Les scènes semblent flotter dans des limbes anhistoriques »³⁵³. On retrouve aussi des œuvres dans la littérature, généralement pour illustrer en couverture des textes anciens et des classiques. Deux œuvres de la région des Haut-de-France sont ainsi particulièrement mises en avant. *Le suicide d'Ajax* d'Exékias de Boulogne-sur-Mer est ainsi une œuvre souvent utilisée dans les éditions de la tragédie *Ajax* de Sophocle. Il en va de même pour la *Médée furieuse* de Delacroix, conservée à Lille qui représente la tragédie de Sénèque mais aussi d'autres versions comme celle littéraire de Christa Wolf ou l'opéra de Marc-Antoine Charpentier. La plupart du temps, soit à côté de l'image ou à la fin de l'ouvrage le nom de l'artiste et le musée où l'œuvre est conservée sont indiqués. Cela est très important si le lecteur veut pouvoir avoir un accès direct au lieu de conservation. Ainsi, elles sont bien présentes mais dans des domaines très réservés et éloignés des pratiques culturelles de masses.

Des tentatives sont pourtant faites pour tenter de lier les beaux-arts avec le cinéma notamment dans un cadre bien précis, les bonus des dvd et Blu-ray. Analysons quatre d'entre eux, des films suivants : *Médée* de Pasolini, *Hercule* de John Musker et Ron Clements, *Troy* de Wolfgang Petersen, *Percy Jackson : le voleur de foudre* de Chris Columbus. Chacun des quatre films propose dans ses bonus, un focus mythologique chacun d'une durée totale de 10 à 15 minutes. Excepté dans le documentaire sur le « Mythe de Médée » de Nicolas Ripoché, il s'agit pour le reste de présenter les différents dieux et personnages de l'histoire pour l'approfondir ou la compléter. Dans le film *Troy*, les dieux ne sont pas mis en scène et le bonus est là précisément pour faire « connaître les divinités qui ont façonné le destin des hommes et scellé le sort de Troie ». Nous entrons dans un énorme temple-musée placé au sommet d'une montagne semblant être l'Olympe (ill. 42).



42- Bonus : *Le Panthéon grec*, édition dvd collector du film *Troy*, Wolfgang Petersen, 2004 : arrivé au temple.

³⁵³ Thomas H. Carpenter, *Les Mythes dans l'art grec*, op. cit., p. 7.

A l'intérieur, se trouvent des statues des principales divinités olympiennes, sur lesquelles nous devons cliquer pour entendre leur histoire et lien avec la Guerre de Troie. Chaque explication dure entre trente-cinq secondes et une minute et est illustrée de trois à six œuvres d'art (quasi exclusivement des peintures du XV^e au XIX^e siècle) pour la plupart assez célèbres comme *Pallas* de Gustave Klimt, *le Jugement de Pâris* de Rubens et *Jupiter et Thétis* d'Ingres. Le discours et les associations avec les images sont à peu près cohérents excepté une confusion entre Arès et un tableau d'*Hercule terrassant l'Hydre de Lerne* de Guido Reni, conservé au Musée du Louvre (ill. 43). Nous relevons la même volonté dans le documentaire de Nicolas Ripoché centré sur l'histoire de Jason et Médée, évoquée par des extraits du film, des paysages et des œuvres d'art comme *Médée et Jason* de Gustave Moreau ou *Jason et la toison d'or* d'Erasmus Quellin³⁵⁴. Le discours apporte un complément en racontant les histoires des dieux en lien avec des œuvres maîtresses de l'histoire de l'art et en extrapolant le scénario du film. Œuvres des salles obscures et des musées ne se complètent cependant qu'imparfaitement. En effet, à la différence des ouvrages, il n'est fait aucune mention des titres des œuvres, des auteurs et des musées d'où elles proviennent, y compris quand générique, il y a. L'œuvre du musée est donc surtout là pour illustrer, et montrer ce que le film ne peut faire.



43- Bonus : *Le Panthéon grec*, édition dvd collector du film *Troy*, Wolfgang Petersen, 2004 : Arès avec en arrière-plan d'*Hercule contre l'hydre de Lerne* de Guido Reni.

C'est tout le contraire de ce que proposent les bonus des films pour jeune public *Hercule* et *Percy Jackson*. Ici pas d'illustrations par des œuvres d'art, tout au plus dans *Hercule*, une

³⁵⁴ Mais pas de reproduction de *Médée furieuse* de Delacroix.

reprise du début du film qui, comme on l'a vu³⁵⁵, propose une séquence avec une série de vases grecs stylisés pour présenter les personnages (ill. 44).



44- Bonus : *Disneyédia : La mythologie grecque*, édition dvd : les Héros du film *Hercule*, John Musker et Ron Clements, 1997 : Hercule.

Ceux-ci sont expliqués par rapport à leur matériau de base ce qui occasionne d'importantes erreurs vis-à-vis des traditions antiques avec des textes plus que maladroits. Les seules images et sources des discours sont les films eux-mêmes. Dans *Hercule*, le narrateur est le personnage de Philoctète qui dans le dessin-animé n'est pas l'ami du héros ayant allumé son bûcher mais son professeur satyre, apparenté à Chiron (qui est lui un centaure). Aussi le personnage raconte que « Evidemment bien que j'aie enseigné à ce gamin presque tout ce qu'il sait, on me mentionne rarement dans les livres ». Hercule est présenté comme le fils de Zeus et Héra mais « n'est pas tout à fait » un dieu. On retrouve sur l'Olympe, Narcisse « bien qu'il ne soit pas un dieu »... De même dans les bonus sur Percy Jackson, en ne se basant que sur les images du film, les concepteurs arrivent à quelques raccourcis comme le caducée d'Hermès qui est selon eux, le vrai emblème des médecins. On touche ici aux limites de l'explication par un seul média. Une œuvre peut se suffire à elle-même et posséder sa propre cohérence, mais dès qu'elle cherche à devenir pédagogique en ne se basant que sur son propre univers, l'unité se perd et les erreurs deviennent évidentes. Que les scénaristes du film aient décidé que le professeur du héros soit un satyre nommé Philoctète n'est pas un problème en soi, cela montre même une certaine connaissance du mythe par le réemploi de noms et de formes. Mais cela n'est plus cohérent à partir du moment où l'on cherche à expliquer et définir des connaissances à l'aune de cette seule œuvre, sans comparaisons, contextualisation ou exemples. De la même manière, l'absence des dieux dans le film *Troy* s'explique par l'œuvre elle-même, et tient à sa cohérence : volonté de se centrer sur le destin et le choix des

³⁵⁵ Voir I.A.2.b

hommes³⁵⁶, refus de rajouter des personnages, difficultés pour la réalisation d'effets spéciaux... Aussi quand il s'agit d'expliquer le cycle troyen, les concepteurs ne se dédouanent pas et rajoutent des éléments absents du film pour donner une vision d'ensemble avec des textes antiques et œuvres des beaux-arts. À la dimension de divertissement, se rajoute celle d'éducation. Mais les deux sont-ils compatibles ? Claude Aziza affirme ainsi que « la mythologie grecque si pleine de belles histoires se prête mal à un traitement pédagogique »³⁵⁷ tant par le cinéma que par la bande dessinée. Cette problématique de l'éducation notamment dans le genre cinématographique est un vieux débat³⁵⁸ qui continue encore aujourd'hui, quand on lit un rapport transmis au Ministère de la Culture et de la Communication en 2008 qui s'intitule « Par ailleurs le cinéma est un divertissement » tout en affirmant dans ses pages que « le cinéma demeure l'un des meilleurs, voire le meilleur, des supports d'éducation à l'image »³⁵⁹. Y aurait-il à opposer une « culture du divertissement »³⁶⁰ avec un sens à priori négatif face à une « haute culture »³⁶¹ partagé par les nantis de la société ? On rejoint ici les problématiques d'accessibilités auxquelles tentent de répondre les institutions muséales. Qu'elles peuvent être donc leurs marges de manœuvres ?

I.B.3.b. En partenariat avec les musées

Les points de comparaison peuvent aussi se situer au sein même des institutions muséales. Prenons l'exemple de la série littéraire à succès *Percy Jackson* de Rick Riordan dont cinq tomes sont parus entre 2005 et 2010 et qui a donné lieu à deux films : *Percy Jackson : voleur de foudre* et *Percy Jackson : la mer des monstres*. Il suit les aventures d'un demi-dieu, Percy, dans les Etats-Unis actuels. Face à son énorme succès en librairies, des musées ont créé des outils pour rattacher les histoires du héros aux œuvres.

Tout d'abord le Metropolitan Museum of New York (M.E.T) qui occupe une place particulière dans l'œuvre de l'auteur puisque c'est là que commence la première scène de sa saga. Celui-ci s'en explique :

³⁵⁶ Dans une démarche proche de l'auteur de bande dessinée Eric Shanower, voir I.A.1.c.

³⁵⁷ Claude Aziza, *Guide de l'Antiquité imaginaire*, op. cit., p. 157.

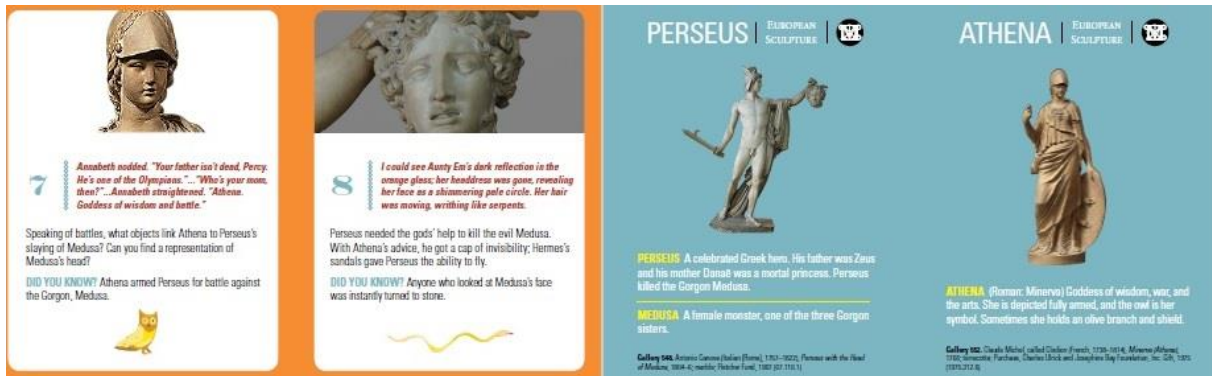
³⁵⁸ Voir la vision de Georges Duhamel, *Scènes de la vie future*, Mercure de France, Paris, 1930.

³⁵⁹ Alain Auclair, *Par ailleurs le cinéma est un divertissement... - Propositions pour le soutien à l'action culturelle dans le domaine du cinéma*, Ministère de la Culture et de la Communication, 2008.

³⁶⁰ Guillaume Le Blanc, « Existe-t-il une culture du divertissement ? », *Cités*, vol. 7, n°3, 2001, p. 21-34.

³⁶¹ Bruno Nassim Abouddrar et François Mairesse, *La Médiation culturelle*, op. cit., p. 24.

Je ne l'est pas fait de façon consciente, je savais juste que c'était là où l'action devait prendre place. [...] Je cherchais un endroit où un élève pourrait commencer une aventure, comme un héros grec arrivant en Amérique. Je trouve logique que le M.E.T soit une sorte de nœud liant la civilisation grec et celle américaine. La collection exposée ici était un endroit naturel pour le début du voyage de Percy³⁶².



45- Livret-jeu : *Percy Jackson & the Olympians : Explore Greek Mythology at the Met* (détail)³⁶³.

Le musée a réalisé un parcours, *Percy Jackson*, au sein de ses collections d'art antique où l'enfant peut découvrir huit œuvres reprenant des personnages apparaissant dans la saga. Des citations de l'ouvrage sont reprises et les connexions se font sur les détails et fonctions propres à chaque divinité (ill. 45). Ceci permet d'éviter quelques confusions. Le héros Persée est ainsi bien différencié du personnage principal Percy, demi-dieu lui aussi mais dont le père est Poséidon et sa mère une mortelle américaine (Sally Jackson). Il explique que contrairement au film et livre (ou Méduse se fait tuer grâce à son reflet dans un téléphone portable), Persée utilise une cape d'invisibilité et des sandales ailées.

Dans une perspective beaucoup plus large, le Musée de Mariemont en Belgique a créé une « Visite Mytho-étymologie sur la piste de Percy Jackson » qui permet aux enfants et enseignants d'appréhender la mythologie dans la culture actuelle en s'aidant tant des collections gréco-romaines et égyptiennes du musée que de la saga de Rick Riordan. Plus qu'une simple visite guidée, le Musée l'envisage comme un véritable dialogue :

Cette visite en particulier est basée sur l'échange avec les élèves, beaucoup d'entre eux connaissent quelques divinités ou encore des récits les mettant en scène. Ils peuvent, au Musée,

³⁶² Traduction personnelle, Interview au M.E.T le 14 mars 2010 par Seán Hemingway conservateur du département d'art grec et romain. Disponible ici : <http://www.metmuseum.org/metmedia/audio/kids/068-episode-for-families-percy-jackson--the-olympians-the-lightning-thief-at-the-met>

³⁶³ Disponible ici : <http://www.metmuseum.org/~media/Files/Learn/Family%20Map%20and%20Guides/Percy%20Jackson.pdf>

les raccrocher à des objets bien réels. D'autres ont déjà lu ou vu les aventures de Percy Jackson. Il est alors possible de leur présenter des objets rappelant certains épisodes³⁶⁴.

Comme au M.E.T, des éléments empruntés à des fictions sont donc confrontés *in situ* aux œuvres antiques. Il ne s'agit pas de dire aux enfants que les visions actuelles sont fausses et que le musée détient « la » vérité mais au contraire de faire dialoguer ces différentes approches afin de donner à l'enfant un bagage culturel plus riche et diversifié. Lors d'une visite guidée mythologique au Palais des Beaux-Arts de Lille³⁶⁵, la guide faisait un parallèle entre le *Retable de Saint Georges et les aventures de Persée*, un enfant fit la remarque suivante: « Mais le monstre, c'est donc un Kraken ! ». La guide expliquant que si dans le film *Le choc des Titans*³⁶⁶, un kraken est effectivement présent, celui-ci est en fait une bête de la mythologie nordique et que selon les sources antiques, il s'agit d'un monstre marin. La médiation culturelle sous toute ses formes, vue « comme autant de modes de transmission de connaissances »³⁶⁷ doit se faire dans les deux sens, du musée vers les instances culturelles de représentation de la mythologie et inversement. Si les œuvres elles-mêmes ne peuvent se modifier, elles peuvent cependant être copiées, détournées et par la même reproduites dans un but pédagogique. Voyons-en un exemple à travers la caricature d'œuvres mythologiques.

I.B.3.c. Les caricatures

Autre manière de créer du lien et de rendre accessible la mythologie dans les musées, l'utilisation des pastiches et des caricatures. Les historiens de l'art Laurent Baridon et Martial Guédron admettent que « Si aujourd'hui encore la caricature n'a pas acquis toute sa légitimité académique au sein des études universitaires, on admet qu'elle fournit aux chercheurs des documents très précieux pour l'histoire politique et l'histoire des représentations collectives »³⁶⁸. Elle permet ainsi d'actualiser une œuvre et de la placer dans le contexte actuel. Contrairement aux idées reçues, celle-ci ne cherche donc pas à se moquer d'une œuvre mais au contraire, comme l'explique le professeur de littérature Daniel Sangsue :

³⁶⁴ Document pédagogique de la visite, p. 3.

³⁶⁵ Visite guidée du 17 janvier 2014 avec la guide Ingrid Wacheux.

³⁶⁶ De Desmond Davis en 1981 ou la version de Louis Leterrier de 2010.

³⁶⁷ Bruno Nassim Abouddar et François Mairesse, *La médiation culturelle*, *op. cit.*, p. 38.

³⁶⁸ Laurent Baridon, Martial Guédron. « Caricaturer l'art : usages et fonctions de la parodie » in Ségolène Le Men. *L'art de la caricature*, Presses universitaires de Paris Ouest, Paris, 2011, p. 87-108, § 3.

Loin de dévaloriser l'œuvre qu'elle prend pour cible, la parodie en est une consécration indirecte dans la double mesure où elle est une marque de succès populaire et un témoignage de reconnaissance par les pairs³⁶⁹.

Concernant les œuvres mythologiques, elle montre donc l'importance de la culture artistique mythologique des dessinateurs et caricaturistes, mais aussi du public lui-même. La caricature ne marchant que si ceux qui la réceptionnent, reconnaissent les œuvres en question³⁷⁰. Pour la rattacher à l'actualité, la Grèce fait souvent la une des médias depuis 2010 et le premier plan de sauvetage avec l'accord entre le gouvernement hellène, l'Union Européenne et le FMI³⁷¹. La mythologie est très souvent utilisée par les dessinateurs pour illustrer les difficultés financières du pays : le cheval de Troie, les travaux d'Hercule, les supplices des Danaïdes ou de Sisyphe. De manière plus aléatoire, les mythes sont aussi évoqués au cas par cas comme en 2017 en France, avec l'Affaire politico-judiciaire sur Pénélope Fillon, la « Tempête Zeus » ou « Macron : le président jupitérien ». Parmi toutes les références, une œuvre d'art est souvent convoquée et parodiée : *La Vénus de Milo*, conservée au Louvre.

Dimitri Salmon, collaborateur scientifique au département des peintures du Louvre, décrit ainsi ce chef-d'œuvre : « Jouissant d'une renommée universellement répandue et toujours grandissante, la Vénus de Milo est très vite devenue, en même temps qu'un monstre abstrait et sacré de l'Histoire de l'art, le lieu de projection des fantasmes les plus variés »³⁷². Elle est ainsi un des rares cas d'œuvre mythologique facilement reconnaissable. Depuis sa découverte à Mélos en 1820 et son arrivée en France, on ne compte plus les versions, réutilisations, caricatures des artistes, dessinateurs, peintres... Aujourd'hui dans ses pastiches, dans les médias, elle peut être assimilée à de nombreux acteurs, comme symbole : Le Louvre, la Grèce, l'Europe. Sa caractéristique plastique d'être sans bras est pleinement utilisée pour exprimer le manque, le besoin, la perte. Par elle, la Grèce est ainsi sans argent, la déesse ne pouvant pas se défendre... Or sa personne mythologique est-elle mise parfois en avant ? Des mythes autour d'elle sont-ils racontés ? Ce sont toutes les limites de la caricature d'œuvres mythologiques. Les œuvres sont représentées pour ce qu'elles peuvent symboliser, rarement pour elles-mêmes et les mythes s'y rattachant.

³⁶⁹ Daniel Sangsue, « De la parodie dans ses rapports avec la blague et la supercherie », *Revue de la BNF*, 2009, n° 31, p. 35.

³⁷⁰ Laurent Baridon, Martial Guéron, « Caricaturer l'art : usages et fonctions de la parodie », *op. cit.*, § 8.

³⁷¹ Signé le 23 avril 2010.

³⁷² Dimitri Salmon, *La Vénus de Milo, un mythe*, Gallimard, Paris, 2000, p. 13.

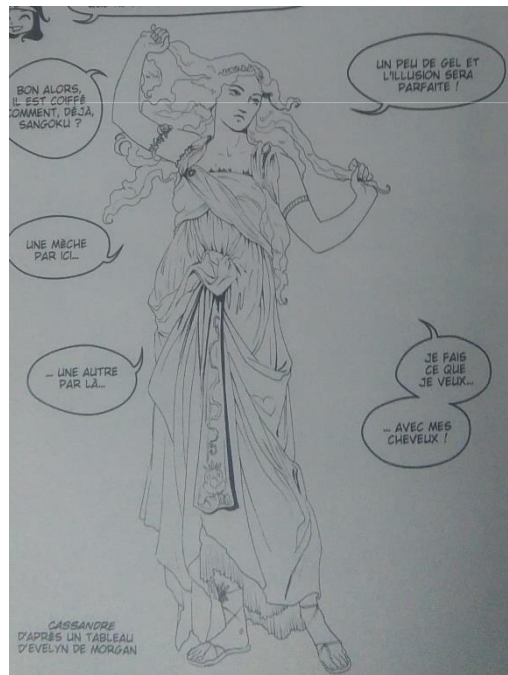
Approfondissons alors le sujet autour de pastiches ayant un réel intérêt pédagogique et des liens avec les épisodes mythologiques. Analysons ainsi une liste de vingt-et-une caricatures de l'auteur de bande dessinée française Elsa Brants. Dans le cadre de sa série *Save me Pythie*³⁷³, elle raconte les tribulations d'une prêtresse de Delphes et d'un fils de Zeus. À la fin des tomes 1,2 et 5, l'auteur a réalisé une série de pastiches d'œuvres d'art plus ou moins célèbres afin d'expliquer et définir les différents personnages de la mythologie gréco-latine qu'elle fait apparaître. En analysant ce corpus³⁷⁴, plusieurs logiques peuvent être prises en compte :

- Il s'agit exclusivement d'œuvres relevant des « beaux-arts » et en quasi majorité, de peintures (19/21) ainsi que deux sculptures.
- Ces œuvres sont issues majoritairement de l'art moderne : 18/21 viennent d'œuvres réalisées entre le XVII^e et le XIX^e siècle. C'est ce dernier siècle qui est le plus représenté avec neuf peintures.
- La moitié de ces œuvres ont été réalisées par des peintres français. Viennent ensuite les artistes italiens, flamands, anglais, allemands, suisses et grecs.
- Les lieux de conservations sont eux aussi en grande partie français avec le Louvre, Musée d'Orsay... Puis on retrouve de grands musées internationaux comme le M.E.T de New York, La Galerie des Offices de Florence ou la Glyptothek de Munich.
- Enfin on peut noter la présence de deux femmes peintres : Evelyn de Morgan et Angelica Kauffmann.

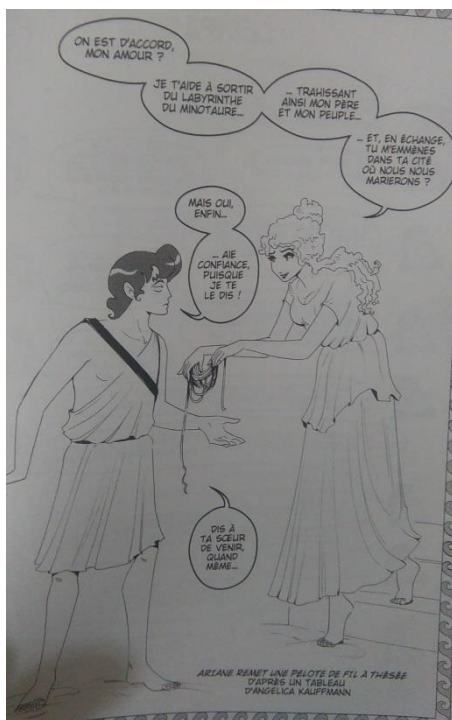
Cela permet de donner un cadre très précis aux œuvres qui ont inspiré l'auteur. Celle d'une artiste française très sensible à l'art français de l'époque moderne, conservé dans les musées des beaux-arts, et dit « classiques ». L'opposition avec son style permet une parfaite antithèse. Elle semble aussi très au fait de l'actualité de l'art puisque deux œuvres ont été vendues dernièrement dans des ventes aux enchères. Son panel mélange chefs-d'œuvre connus du grand public comme *Apollon et Daphné* du Bernin et *Jupiter et Thétis* d'Ingres avec des œuvres plus confidentielles à l'instar de *La Bataille des Amazones* de Tischbein ou d'une gravure Anonyme d'Hécate.

³⁷³ Elsa Brants, *Save me Pythie*, Kana, Bruxelles, 2014.

³⁷⁴ Composé de neuf pastiches dans le tome 1, huit dans le tome 2 et quatre dans le tome 5.



46- *Cassandra*, Elsa Brants³⁷⁵ à partir de l'œuvre d'Evelyn de Morgan, 1898, 48 x 98, huile sur toile, De Morgan Centre de Londres.



47- *Ariane donne une pelote à Thésée*, Elsa Brants³⁷⁶ à partir de l'œuvre d'Angelica Kauffmann, huile sur toile, 96 x 80, privé.

En quoi ces dessins peuvent-ils alors allier procédés comiques et vertus pédagogiques ?

³⁷⁵ Elsa Brants, *Save me Pythie (v.1)*, *op. cit.*, p. 172.

³⁷⁶ *Ibid.*, p. 185.

Rire des œuvres d'art est permis grâce à de nombreux procédés de l'auteur qui touchent tant au visuel qu'aux textes inscrits comme dans une bande-dessinée, dans de petites bulles. Son objectif principal est de rendre ces personnages mythiques accessibles au monde d'aujourd'hui. Le lecteur n'est pas dépaycé car si l'auteur crée une continuité vis-à-vis des tableaux par la posture et les actions des personnages, elle les représente comme dans ceux de sa série. Orphée est ainsi brun et pas blond, Apollon a un visage plus chevalin, Argus a bien plus d'yeux que dans le tableau de Rubens. Cette proximité est explicitée par le langage. Il est familier avec de nombreux mots tirés de l'argot comme « boxon » « VIP », « snifer », Thétis dit à Jupiter dans le tableau d'Ingres « Zy va fais pas ton relou ». Les anachronismes sont eux aussi nombreux : « baskets », « UV », Prométhée représenté avec des lunettes de plongée... La cible est principalement le jeune public mais aussi les 20-40 ans contemporains de l'auteur, un peu « nostalgiques » qui aiment les références à une culture du ludique qu'ils partagent. La princesse Cassandre souhaite ainsi se coiffer comme Sangoku (ill. 46), un des personnages principaux du *manga*, *Dragon Ball*, publié à la fin des années 1980. Quand Persée répète « Tu es une statue, tu es une statue », c'est pour nous, une référence assez claire au film *Les douze travaux d'Astérix* de Goscinny et Uderzo. Elsa Brants cherche à faire rire en créant un décalage avec la vision traditionnelle que l'on peut avoir des dieux et héros dans la peinture classique. Reprenons alors cette citation de Belfiore dans son dictionnaire :

La mythologie des Grecs et des Romains reste toujours vivante parce qu'elle est proche de l'humain [...]. Elle met en scène des héros dont les souffrances morales ou physiques, les doutes et les angoisses métaphysiques devant la Mort, l'Amour et le Destin nous touchent et même continuent à nous concerner³⁷⁷.

Les personnages s'aiment, se combattent mais peuvent aussi se lancer des blagues et s'engueuler. La *mangaka* ne fait donc que traduire cette proximité, en usant d'une certaine liberté. Dans le tableau d'Evelyn de Morgan, *Cassandre*, celle-ci se tire les cheveux. Ceci est dans le contexte un signe qui montre sa folie face à un avenir qu'elle voit mais auquel personne ne croit. Elsa Brants y voit plutôt une jeune princesse qui veut se coiffer comme ses héros préférés. Pour renforcer ses gags visuels, elle n'hésite pas non plus à modifier légèrement certains gestes et détails physiques : Thétis pince ainsi la bouche de Zeus chez Ingres, et le sphinx de Moreau ressemble à un gros chat ronronnant.

³⁷⁷ Jean-Claude Belfiore, *Dictionnaire de mythologie grecque et romaine*, Larousse, Paris, 2010, p. 5.

Si cela fait rire, l'objectif de l'auteur est aussi d'instruire et de donner des éléments de compréhension sur les personnages de son œuvre. Cela passe tout d'abord par le cadre dans lequel sont installés ces pastiches. En fin de tome, chaque pastiche est précédé d'un dialogue entre l'auteur et le personnage en question qui explicite les principaux mythes autour de celui-ci. Il est aussi rappelé sa catégorie, sa fonction, son arme et animal. Deux cartes de la Grèce (dont une selon la version d'Hérodote) sont même rajoutées à la fin du tome 1. L'auteur connaît ainsi parfaitement les mythes et légendes. Nous n'avons décelé qu'une seule erreur, dans le tableau de Nicolas Mignard où la nymphe Cyané est confondue avec la mère de Proserpine, Cérès. Le pastiche se veut explicatif et fait référence au mythe présent sur le tableau mais aussi à ceux antérieurs et postérieurs. Ainsi Héra face à la tête coupée d'Argos explique la raison de sa mort, ou Castor et Pollux sous-entendent qu'Hélène va bientôt rencontrer un prince troyen. Les références peuvent être très précises comme le fait que Thétis ait brûlé ses six premiers enfants avant d'avoir eu Achille. Le dessin se met au service de la compréhension du mythe. L'auteur efface certains détails et personnages pour se concentrer sur l'action principale puis se permet de faire passer des sentiments complémentaires du texte, par l'expression des personnages. On voit ainsi qu'Ariane est très amoureuse et confiante en Thésée alors que celui paraît froid et dubitatif (ill. 47).



48- *Le Combat entre Arès et Athéna* d'Elsa Brants³⁷⁸ à partir de l'œuvre de David, *Le combat de Minerve contre Mars*, 1771, 183 x 86,5, huile sur toile, Palais des Beaux-Arts, Lille.

³⁷⁸ Elsa Brants, *Save me Pythie (v.2)*, *op. cit.*, p. 185.

Si les points de rencontres entre cultures de l'imaginaire et musées sont nombreux, il n'en reste pas moins qu'ils soulèvent chacun de nombreuses problématiques. Si les musées font encore peur autour de certaines questions comme le nu ou la peur de ne rien comprendre, la « wonderthorisation » des mythes présents dans la culture *mainstream* actuelle peut perdre les individus dans leur compréhension globale. Des solutions existent à partir du moment où naît une vraie volonté de collaboration et de reconnaissance réciproque d'un besoin de l'autre. Quelques musées ont vite compris leur intérêt de s'allier avec certains personnages comme Percy Jackson et à l'inverse, certains films ne peuvent être compris qu'en intégrant en annexes ou bonus des informations sur l'évolution artistique de leur sujet. Les passionnés et spécialistes existent aussi de chaque côté et des auteurs de *manga* et *comics* n'hésitent pas à faire preuve d'une grande connaissance et pédagogie afin de donner à voir les dieux et héros sous un genre nouveau tout en respectant la mythologie de chaque personnage. Les musées peuvent être désireux de ce genre de collaborations. Le Palais des Beaux-Arts de Lille a ainsi placé, suite à notre remarque, un pastiche d'Elsa Brants dans son dossier d'œuvre consacré à une œuvre exposée, *Le combat entre Mars et Minerve* de David. (ill. 48).

Il s'agit maintenant de saisir ce que pense le public de ces différentes thématiques et s'il souhaite également une ouverture des musées vers les cultures populaires par le prisme de la mythologie gréco-latine.

I.C. Sondage

Mener une enquête sur la vision de la mythologie gréco-latine dans les musées nous a paru nécessaire : cette thèse devant *in fine* mener à la création d'outils de médiations à destination du public le plus large possible. L'idée était aussi, en proposant un maximum de réponses ouvertes, de donner la parole à toutes les bonnes volontés et la possibilité de développer idées et réflexions sur le sujet. En introduction, nous pouvons surtout affirmer la présence d'une véritable réflexion muséologique par une grande partie de ceux ayant répondu à notre enquête. A travers notre étude spécifique, c'est finalement un portrait actuel des musées des beaux-arts qui est dressé avec ses points forts, ses faiblesses, ses enjeux et ses défis. Pour s'en convaincre voici la réponse du sujet 53 à notre question 18/ : « Si le musée près de chez vous réalise une exposition sur la mythologie gréco-romaine, de quoi aimeriez-vous qu'elle parle ? »

53 - Ce serait surtout au niveau de la mise en scène que je voudrais que ça change. Qu'importe le sujet. Avec non pas une succession d'œuvres qu'on doit juste regarder et dont on ne parvient pas à saisir les détails pour x ou y raisons. Mais quelque chose qui guide notre regard, qui nous oriente et qui nous montre ce que nous n'aurions pas forcément vu. Quelque chose qui nous permette d'aimer et de toucher du doigt les idées des Anciens qui ont réalisé ces œuvres. Faire des zooms sur certaines parties des objets, les mettre en corrélation avec d'autres qui, a priori, n'ont rien à voir avec. Créer une atmosphère prenante et entraînante, loin du côté huppé et balai dans le popotin, bien trop sérieux, qui est certes appréciable à certains moments mais qui lasse quand il est trop employé. Je ne demande pas qu'il y ait des néons et du Hard rock, au contraire ! J'aime le silence de la contemplation. Mais cette contemplation doit être enseignée, amenée, guidée auprès des gens à qui il faut plus qu'un tableau mis sous le nez pour se pousser à observer et à apprécier (j'en fais partie ^^).

I.C.1. La structure du sondage

I.C.1.a. Méthodologie

Nous avons établi en septembre 2015, un questionnaire en ligne de vingt-cinq questions intitulé « Mythologie et musée » qui avait pour visée de comprendre la vision du public le

plus large possible sur la mythologie et son lien avec le monde muséal³⁷⁹. L'ensemble comprenait des questions ouvertes ou à choix multiples. Le questionnaire comportait plusieurs rubriques :

- Les questions 1/ à 6/ avaient pour but de catégoriser la personne sondée répondant à la question suivant son statut social, son niveau scolaire, son âge et son utilisation des établissements culturels en général.

1/ Votre Prénom et Nom :

2/ Votre âge :

3/ Diplôme le plus élevé :

4/ Votre profession :

5/ Quel lieu culturel fréquentez-vous le plus souvent ? (une seule réponse possible)

Salle de spectacle Bibliothèque Musée Cinéma Autre (lequel) :

6/ A quelle fréquence ? (une seule réponse possible)

Plusieurs fois par semaine Plusieurs fois par mois Plusieurs fois par an

- Les questions 7/ à 13/ portaient sur la vision du sujet concernant la mythologie gréco-latine. Comment connaît-il cette thématique et peut-il la définir ? Où se trouve –elle dans la société actuelle ? D'où la connaît-elle ?

7/ Pour vous, qu'est-ce que la mythologie ?

8/ Est-ce que la mythologie en général, vous intéresse ? (si Oui, répondre aux questions 9 et 10) Oui Non

9/ Quelle mythologie vous intéresse le plus ? (une seule réponse possible)

Nordique Égyptienne Romaine Aztèque Grecque autre (laquelle) :

10/ Qu'est-ce qui vous fascine le plus dans la mythologie ?

11/ Pour vous, y a-t-il des différences entre la mythologie grecque et romaine ? (une ou deux réponses possibles)

Non, ce sont exactement les mêmes mythes

Oui, les noms des dieux changent Oui, certaines légendes sont différentes

Aucune idée

12/ Qui vous en a parlé pour la première fois ?

13/ Où trouve-t-on le plus de mythologie ? (choisir deux réponses)

³⁷⁹ Les résultats complets sont disponibles sur le CD transmit avec cette version papier ainsi que sur internet, à l'adresse suivante : <https://pasdemythosentrenous.wordpress.com/2017/09/01/resultats-sondage-mythologique/>

- Expressions françaises
- Sculpture
- Cinéma
- Musique
- Publicité
- Jeux-vidéo
- Peinture
- Littérature
- Autres :

- Les questions 14/ à 17/ visaient à cerner la place des œuvres et des personnages mythologiques dans les musées.

14/ Si une déesse ou un dieu/héros grec dirigeait un musée, qui choisiriez-vous ? Pourquoi ?

15/ Pourriez-vous citer une ou des œuvres d'art représentant un personnage ou un épisode de la mythologie gréco-latine ? Oui Non

16/ Si Oui, donnez de un à trois exemples :

17/ A votre avis, dans quel type de musées a-t-on le plus de chance de découvrir des œuvres mythologiques ? (une seule réponse possible)

- Art contemporain
- Histoire
- Archéologie
- Beaux-arts

- Les questions 18/ à 20/ proposaient aux sondés de réfléchir aux médiations possibles liant mythologie grecque et musées.

18/ Si le musée près de chez vous réalise une exposition sur la mythologie gréco-romaine, de quoi aimeriez-vous qu'elle parle ?

19/ Quel type de médiation préférez-vous dans un musée ? (une seule réponse possible)

- une visite avec un guide
- un audio-guide/tablette tactile
- un livret-jeu
- autre (lequel?) :

20/ Quelle médiation originale un musée pourrait-il réaliser en lien avec ses œuvres mythologiques ?

- Enfin les questions 21/ à 24/ sondaient les connaissances mythologiques du sujet.

21/ Quel est l'attribut principal (objet le représentant) du dieu Zeus ?

- les scandales ailés
- un éclair
- le trident
- aucune idée

22/ Où se trouve la ville de Troie, lieu de la célèbre guerre racontée par Homère?

- en Turquie
- en Grèce
- elle n'existe pas
- aucune idée

23/ Quel monstre le héros Thésée a-t-il vaincu ?

- Méduse
- le Kraken
- le Minotaure
- aucune idée

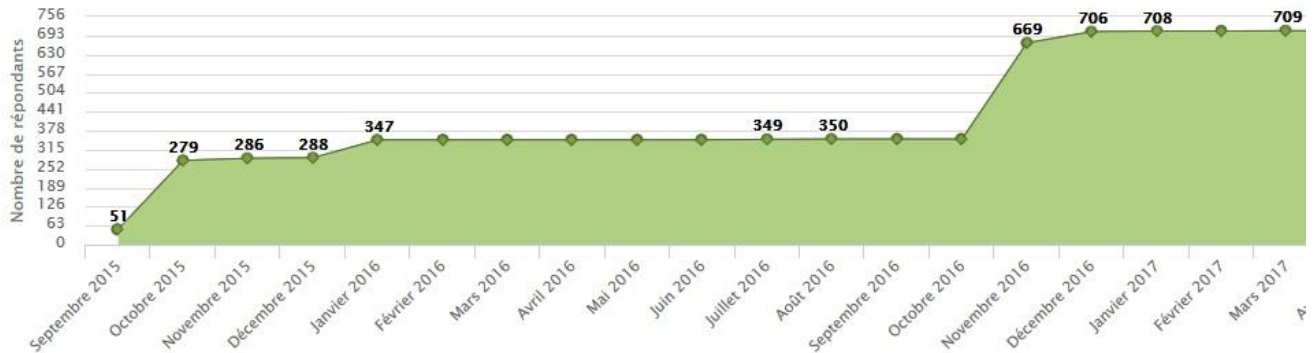
24/ Quel est le nom romain du dieu Hermès?

- c'est le même nom
- Mercure
- Mars
- aucune idée

Et enfin la question 25, classique dans ce genre d'étude :

25/ Des questions ou remarques sur ce questionnaire ?

Notre étude a été réalisée en format papier mais la plupart des sondés³⁸⁰ ont rempli le questionnaire en ligne où il a été publié sur notre blog³⁸¹ en septembre 2015. Le questionnaire a été proposé pendant plus d'un an et demi entre septembre 2015 et mars 2017 et a récolté *in fine* un total de sept cent neuf réponses suivant l'évolution suivante :



49- Cumul des répondants entre septembre 2015 et mars 2017.

On peut y voir deux pics de fortes réponses en octobre 2015 et novembre 2016³⁸². Ils correspondent au partage de notre questionnaire sur le réseau social Twitter qui a rencontré un fort écho. Le quatorze octobre 2015, celui-ci fut relayé notamment par un Youtuber à succès, « NotaBene », tandis que le 21 novembre 2016, celui-ci fut partagé cinquante-deux fois par les comptes de nombreux acteurs culturels et musées comme celui de Saint-Raymond à Toulouse et de Mariemont en Belgique³⁸³. Ce fort impact sur les réseaux sociaux va se retrouver comme on va le voir sur le profil type des répondants.

Avant d'analyser l'ensemble de ces réponses, il convient de préciser la présence de quatre réponses doublons, liées à une mauvaise manipulation de l'outil Internet par certains sondés. Ainsi la réponse 212=213, 249=250=251 et 376=377.

I.C.1.b. Qui sont les sondés ?

Regardons tout d'abord la répartition par âge :

11-18 ans : 7,9 % (56 réponses)

18-25 ans : 39,6% (281)

³⁸⁰ Environ les 5/6 du total des réponses.

³⁸¹ <https://pasdemythosentrenous.wordpress.com/>

³⁸² Deux autres courbes sont visibles, la première en janvier 2016 correspondant à notre retranscription en ligne des questionnaires réalisés à la main, puis celle de décembre 2016 au concours de Madame Patricia Mistura de l'université de Valenciennes l'ayant relayé auprès de ses collègues et étudiants.

³⁸³ De ce fait, une petite proportion de ce questionnaire a été remplie par des résidents de Belgique, Suisse ou Québec. Ils sont visibles dans notre questionnaire quant à la dénomination de leur diplôme.

25-30 ans : 19,2% (136)

30-35 ans : 9,7 % (69)

35-45 ans : 9,6 % (68)

45-60 ans : 7,8 % (55)

60 ans et plus : 6,2 % (44)

Si la moyenne est de 29,8 ans, plus de 40% des sondés ont entre 18 et 25 ans. Au niveau des valeurs, nous arrivons à plus de 3% des sondés par âge entre 17 et 29 ans avec un pic à plus de 6% pour les individus de 19, 20, et 21 ans. Il s'agit donc d'un panel tout à fait jeune par rapport à la population française dont l'âge moyen en 2017 est de 41,2³⁸⁴ ans et dont la part des 18-25 ans est de 8%, et celle des 25-30 ans de 7 % selon les chiffres de l'Insee au premier janvier 2017. De même, la part des individus de 19, 20 et 21 ans ne dépasse pas les 1,2% soit une proportion près de six fois moins importante que notre panel.

Cette jeunesse est aussi très diplômée comme en témoigne le niveau d'étude (question 3) :

Ne répond pas / trop vague : 2,1% (15 réponses)

Aucun diplôme : 0,7 % (5)

Collégien : 0,7 % (5)

Brevet : 5,6 % (40)

BEP/CAP : 2,4 % (17)

BAC : 24,7% (175)

BAC + 1 : 1,6 % (11)

BAC + 2: 8,2% (58 dont 23 BTS)

BAC + 3 :12,7 % (90)

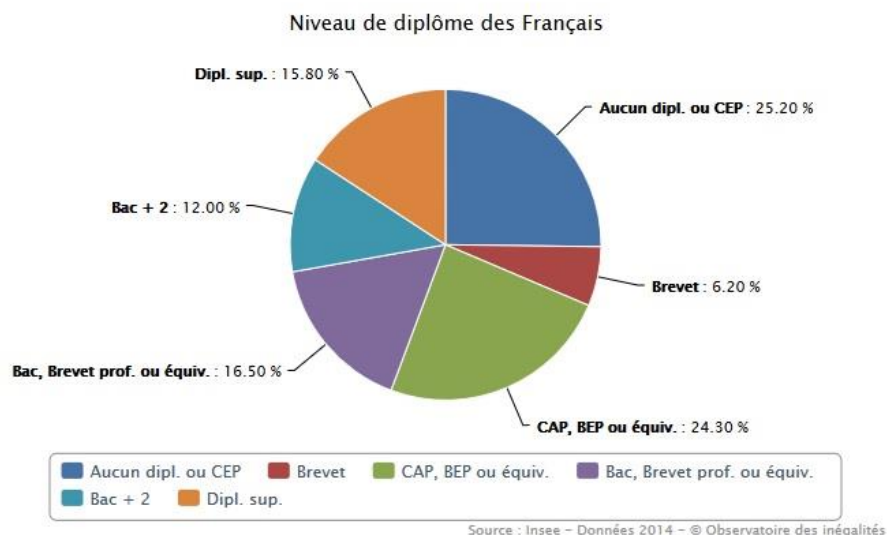
BAC + 4 : 7,9% (56)

BAC + 5 : 28,9% (205)

Doctorat : 4,5 % (32)

Ainsi 62,2% du panel a au moins un niveau BAC + 2 tandis qu'un tiers des personnes interrogées ont au moins un niveau master ou équivalent. Là encore comme le montre le graphique (voir ill. 50), nous nous situons bien au-dessus de la moyenne française. Rien que pour la part des individus sans diplôme, nous passons de 0,7% à 25,2% tandis que la part de ceux diplômés du supérieur est de 15,8 % contre 54% dans notre étude.

³⁸⁴ <https://www.insee.fr/fr/statistiques/2381476>



50- Niveau de diplôme des Français

La jeunesse de notre panel et son niveau d'étude sont corrélés par la question 4/, relative à la profession. Nous avons regroupé les résultats par type de métiers :

Étudiants : 40,4 % (287 réponses)

Métier du patrimoine de la culture : 12,7 % (90)

Éducation : 10% (71)

Sans-emplois : 6,3% (45)

Recherche : 4,8 % (34)

Retraités : 4,8% (34)

Informatique : 3,9% (28)

Social : 3,1 % (22)

Journalisme : 0,7% (5)

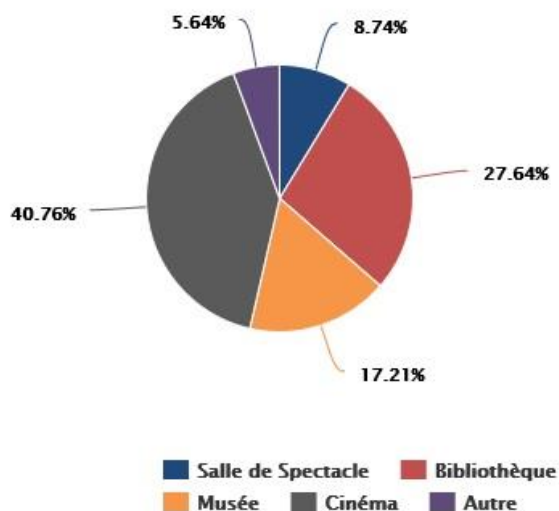
Autres : 12,7% (90)

Non renseigné : 0,4% (3)

Ainsi presque la moitié (si on prend en compte la part des métiers de la recherche) du panel appartient au monde universitaire en tant qu'étudiant ou chercheur. La part des métiers de la culture et de l'éducation est aussi non négligeable avec en son sein vingt médiateurs culturels, neuf archéologues, sept chargés de collection d'un musée. À l'inverse, on ne trouve que trois ouvriers et aucun agriculteur. Nous avons tenu à isoler certains corps de métiers notamment ceux liés à l'informatique ou au journalisme qui utilisent fréquemment les nouvelles technologies, Internet et par là même les réseaux sociaux par lesquels notre enquête a été

partagée. Pour une grande part des sondés, le cinéma reste la principale sortie culturelle, comme le montrent les réponses à la question 5/.

#	Question	Nb.	%
5	Quel lieu culturel fréquentez-vous le plus souvent ?	709	100%
	Salle de Spectacle	62	8.74%
	Bibliothèque	196	27.64%
	Musée	122	17.21%
	Cinéma	289	40.76%
	Autre	40	5.64%



51- Résultats question 5/

Ce résultat est conforme aux études et sondages sur les pratiques culturelles des Français, tant ceux d'Olivier Donnat pour le compte du Ministère de la Culture que ceux d'entreprises privées comme celui de l'Institut de sondage LH2 réalisé en 2014³⁸⁵. Leur niveau de fréquentations est le suivant :

- Plusieurs fois par mois 38,8% (275)
- Plusieurs fois par an 38,5% (273)
- Plusieurs fois par semaine 22,7% (161)

Lorsqu'ils y vont, il s'agit cependant moins d'une utilisation hebdomadaire que mensuelle du lieu. Ces chiffres sont à mettre en lien avec le fort niveau de diplôme et le type de métier des sondés. Par exemple dans l'enquête sur les pratiques culturelles des Français en 2008, soixante-neuf personnes sans diplômes sur cent, n'allaient pas au cinéma au cours des douze derniers mois, alors qu'ils étaient sept élèves/étudiants dans ce cas³⁸⁶.

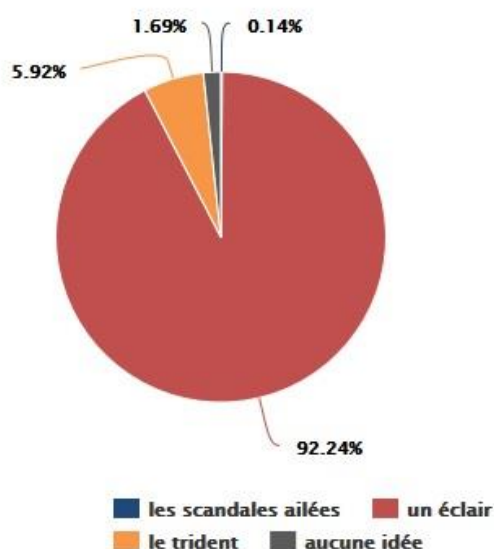
Si nous devons dresser un portrait du sujet type ayant répondu à notre étude, il s'agirait d'un étudiant de 23 ans titulaire d'une Licence de l'enseignement supérieur, allant au cinéma une à deux fois par mois. La grande part des cadres et professions regroupant des intellectuels ayant suivi des études dans le supérieur et celle des étudiants dans cette étude influent forcément sur les résultats de ce questionnaire. Ils connaissent bien les musées et les fréquentent. En effet

³⁸⁵http://www.bva.fr/data/sondage/sondage_fiche/1590/fichier_cp_sorties_culturelles_des_francais7ce39.pdf

³⁸⁶<http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr/>

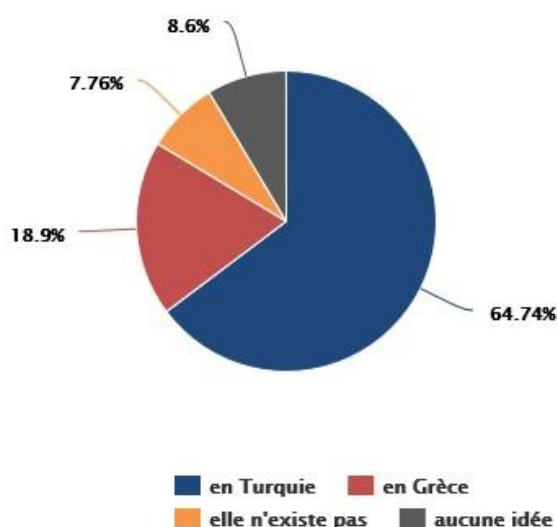
selon l'enquête d'Olivier Donnat sur les pratiques culturelles des Français, sur 100 personnes 92 des BAC+2 et +3 et 98 des BAC+4³⁸⁷ et plus sont déjà allés dans un musée contre 66 chez les sans diplômes. Ce même genre d'écart se retrouve aussi selon le métier exercé. Cette tendance est renforcée par nos questions de culture générale sur la mythologie (21/ à 24) qui visent à comprendre les connaissances des sondés sur le sujet. La grande majorité a alors répondu correctement, avec les résultats suivants :

#	Question	Nb.	%
21	Quel est l'attribut principal (objet le représentant) du dieu Zeus ?	709	100%
	les scandales ailées	1	0.14%
	un éclair	654	92.24%
	le trident	42	5.92%
	aucune idée	12	1.69%



52- Résultats question 21/

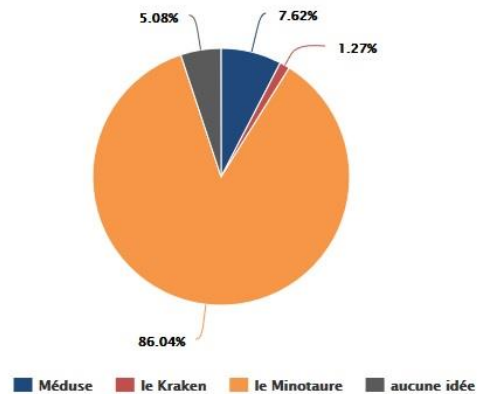
#	Question	Nb.	%
22	Où se trouve la ville de Troie, lieu de la célèbre guerre racontée par Homère?	709	100%
	en Turquie	459	64.74%
	en Grèce	134	18.9%
	elle n'existe pas	55	7.76%
	aucune idée	61	8.6%



53- Résultats question 22/

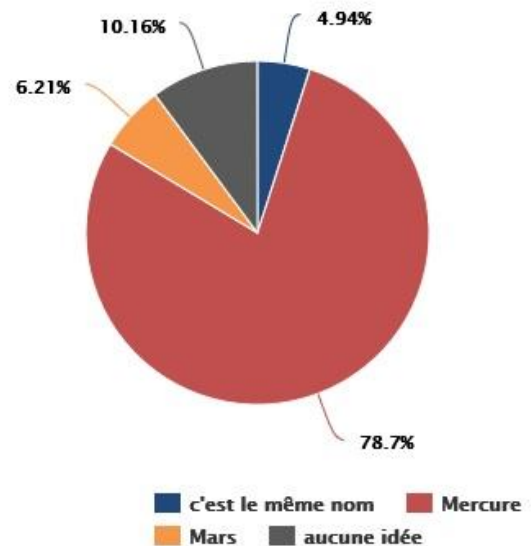
³⁸⁷ <http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr/>

#	Question	Nb.	%
23	Quel monstre le héros Thésée a-t-il vaincu ?	709	100%
	Méduse	54	7.62%
	le Kraken	9	1.27%
	le Minotaure	610	86.04%
	aucune idée	36	5.08%



54- Résultat question 23/

#	Question	Nb.	%
24	Quel est le nom romain du dieu Hermès?	709	100%
	c'est le même nom	35	4.94%
	Mercure	558	78.7%
	Mars	44	6.21%
	aucune idée	72	10.16%



55- Résultats question 24/

Ces quatre questions répondent à des thématiques bien précises :

- la question 21/ liée à la représentation des dieux et de leurs attributs avec le foudre de Zeus.
- La question 22/ liant littérature et archéologie.
- La question 23/ liée aux aventures des héros et leurs liens avec des monstres connus.
- Et enfin, avec la question 24/ le lien de la mythologie grecque avec celle romaine et la dénomination des différentes divinités.

Le taux de bonnes réponses est ainsi significatif du fort niveau culturel des répondants. Paradoxalement, la question 23/ montre aussi cela, malgré une répartition des réponses plus évasive. Si le site d'Hissarlik en Turquie est généralement reconnu comme la Troie homérique, cela n'est pas partagé par l'ensemble des scientifiques. Aussi, certains sujets en

ont fait la remarque grâce à notre question 25/. Voici, par exemple, les réactions des sondés 206 et 533 :

206 - [...] pour la question 22 je trouve qu'il est difficile de se prononcer. En effet la cité de Troie est semi-légitime, donc selon le point de vue on peut considérer qu'elle n'existe pas ou bien qu'elle se situe en Asie Mineure, [...]

533 - On peut discuter de l'existence réelle de Troie, les [sic] fouilles d'Hisarlik ont mis au jour une ville, est-ce la Troie des poèmes ? Rien n'est moins sûr.

Cela montre bien le degré de connaissance générale pour être ainsi capable de discuter sur des points aussi précis des découvertes archéologiques. Un autre paradoxe peut être mis à jour grâce à la question 25/. Malgré le fort taux de bonnes réponses, vingt-et-un sondés trouvent les dernières questions difficiles où peu adaptées pour le grand public, ainsi pour le sujet 266 :

266 - Questionnaire à mon avis complexe pour un public non initié.

A contrario, seules trois remarques font état d'un questionnaire plutôt facile étant donné leurs connaissances en la matière. Ce panel reste cependant intéressant à plus d'un titre. Il donne la parole à des « spécialistes », individus connaissant bien la mythologie gréco-latine tant par leur niveau d'étude que leur profession (professeurs, professions muséales). Il permet de faire ainsi un état des lieux de la vision des œuvres mythologiques dans les musées par ceux qui les connaissent le mieux. La portée de ce questionnaire a ainsi plus de poids et de légitimité dans les idées et points de vue apportés ainsi que sur les solutions envisagées pour valoriser cette thématique. Nous avons tenté de donner la parole à d'autres P.C.S (Professions et Catégories sociales professionnelles) comme les ouvriers et employés en leur proposant notre test sous format papier, mais ceux-ci refusant souvent, ne se sentant pas qualifiés ou aptes à répondre sur le sujet. Les étudiants présents en nombre font eux le lien entre leurs connaissances acquises à l'université, leur utilisation des nouvelles technologies et consommation des produits des cultures de l'imaginaire. Se côtoient et s'interpénètrent ainsi dans les réponses, deux visions sinon opposées, du moins complémentaires. Une première vision lie indubitablement la mythologie aux beaux-arts tant avec le lieu, musée, que les œuvres s'y rapportant avec un certain nombre de valeurs que résume notre question 14 sur les dieux représentant le mieux le musée : Apollon, Athéna et Aphrodite sont ainsi plébiscités. Or un certain nombre de réponses montrent aussi une volonté d'extraire la mythologie hors de ces

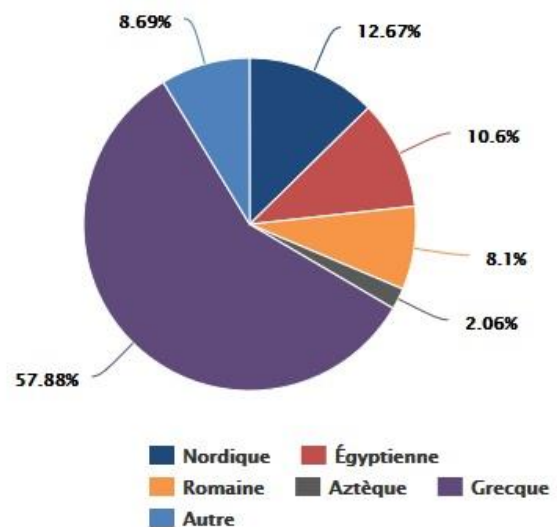
cadres traditionnels. Un nombre important de sondés souhaitent « dynamiser » la vision traditionnelle de ces œuvres en ouvrant le musée vers l’extérieur : vers les cultures populaires, les nouvelles technologiques mais aussi vers toujours plus d’interactivité et de lien avec la société. Mais avant d’étudier plus en détail ces deux courants complémentaires, il convient de saisir plus précisément la vision de la mythologie définie par les 709 réponses de notre questionnaire.

I.C.2. Quelles visions du sujet ?

I.C.2.a. Une bonne connaissance de la mythologie

Tout d’abord, fait indéniable, la mythologie est plébiscitée avec 93,2 % des sondés déclarant s’y intéresser. Ce résultat est logique puisque les sujets ont répondu par eux-mêmes au questionnaire, choisissant ainsi cette thématique par son attrait. La mythologie grecque est alors leur préférée avec un écart de plus de 45% entre celle-ci et un trio composé des mythologies nordiques, égyptiennes et romaines (ill. 56). Si on additionne la mythologie gréco-latine dans son ensemble, on arrive à un intérêt global de 66%. Tout cela confirme notre intérêt pour cette thématique et légitime d’autant plus nos recherches sur ce sujet³⁸⁸.

#	Question	Nb.	%
9	Quelle mythologie vous intéresse le plus ?	679	100%
	Nordique	86	12.67%
	Égyptienne	72	10.6%
	Romaine	55	8.1%
	Aztèque	14	2.06%
	Grecque	393	57.88%
	Autre	59	8.69%



56- Résultats question 9/

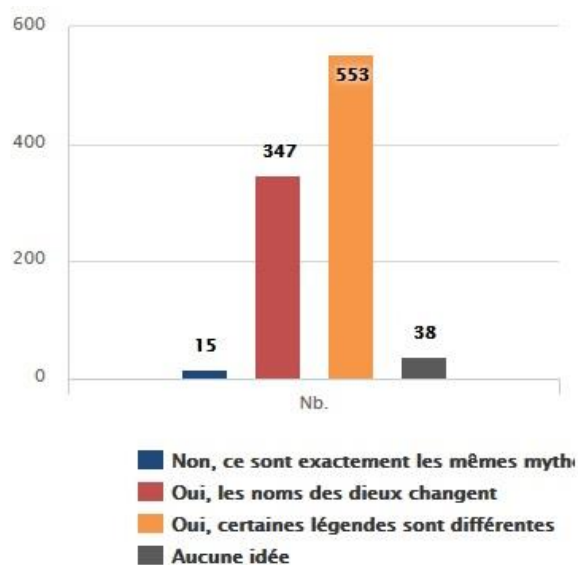
³⁸⁸ Même si dans la question 25/ certains regrettent la spécialisation du questionnaire sur la mythologie gréco-latine.

La question 7/, qui demande de définir ce qu'est la mythologie, confirme aussi cette prédominance de la culture grecque. Au sein des réponses à cette question, on retrouve les occurrences suivantes :

- « Grec » / « grecque » : 61 fois
- « Romain(e) » : 39 fois
- « Nord »/ « Viking » : 13 fois
- « Egypte » : 12 fois
- « Chinois » : 2 fois
- « Aztèque » : 1 fois

Pour certains comme pour le n°62, la mythologie est « L'histoire des personnages et légendes grecs. » ou la n°585 définit la mythologie comme « La bible des grecs antiques ». Cette synecdoque qui assimile forcément les divinités grecques au concept de mythologie n'est pas nouvelle et se retrouve dans nombre d'ouvrages de vulgarisation, d'encyclopédies ou de dictionnaires. Reste que les sondés font bien la différence entre la mythologie grecque et romaine comme le montrent les réponses à la question 11/ (ill. 57)

#	Question	Nb.	%
11	Pour vous, y a-t-il des différences entre la mythologie grecque et romaine ?	709	100%
	Non, ce sont exactement les mêmes mythes	15	2.12%
	Oui, les noms des dieux changent	347	48.94%
	Oui, certaines légendes sont différentes	553	78%
	Aucune idée	38	5.36%



57- Résultats question 11/

Ici les sondés avaient droit à deux réponses possibles, la part de ceux pensant à une parfaite homogénéité entre les deux religions est très faible, autour de 2% alors que plus de cinq cent cinquante personnes y voient des différences.

L'étude du vocable utilisé dans la question 7/ nous donne d'autres renseignements sur ce que semble être ce concept de mythologie. Ainsi apparaissent les mots suivants, que l'on peut regrouper ainsi :

- Un ensemble de mythes : mythes (174 fois), légendes (135 fois),
- Une narration : histoires (143 fois), récits (100 fois), contes (21 fois)
- Une religion : croyance (84 fois), religion (75 fois)
- Une culture (72 fois)
- Une science (14 fois)

De nombreuses définitions mélangent ces différentes notions. La mythologie est ainsi un tout multiple, un véritable « manteau d'arlequin »³⁸⁹ pour reprendre une expression de Marc Fumaroli, d'où la difficulté d'établir de vraies catégorisations et classifications à partir des réponses des sondés, notamment dans la question 10/. Il n'en reste pas moins que pour une grande part d'entre eux, les mythes sont avant tout des histoires centrées sur les « dieux » qui apparaissent 151 fois dans la question 7/ et 138 fois dans la question 10/ tandis que le terme « histoire » apparaît 167 fois dans cette dernière question. Quelques rares sondés tentent d'apporter une définition large et ouverte sur notre monde actuel, tels que dans la question 7/, le n°665, pour qui la mythologie est :

Une toile magnifique composée des fantasmes des hommes de toute culture passée ou future, elle n'est pas seulement grecque, latine ou nordique, elle peut être horrifique comme chez Lovecraft ou encore spatiale comme celle de Star Wars. C'est une histoire qu'on se raconte pour donner une autre dimension à notre histoire, fictive ou réelle.

Regardons maintenant du côté de la question 12/ et des instances donnant accès à la connaissance de la mythologie auprès des individus. Nous pouvons organiser les réponses de cette manière :

Famille 21, 2 % (150 réponses)

- Parents : 15,7 % (111)
dont « parents » : 7,9% (56)
 - Père : 2,7 % (19)
 - Mère : 5,1 % (36)
- « Famille » : 0,6 % (4)

³⁸⁹ Marc Fumaroli et François Lebrette, *La mythologie gréco-latine: à travers 100 chefs-d'œuvre de la peinture*, Presses de la Renaissance, Paris, 2004, p.4.

- Reste Famille, Amis : 4,9% (35)
dont Grands-parents : 1,4 % (10)
Frère/sœur : 1,6% (11)

Ecole 46 % (326)

Avec les mentions suivantes :

- Maternelle : 0,3 % (2)
- Primaire : 8,6 % (61)
- Collège : 13,4 % (102)
- Lycée : 0,8 % (6)
- Université 0,4 % (3)
- Histoire : 8,2 % (58)
- Latin : 8 % (57)
- Français : 3,9 % (28)
- Grec : 0,6 % (4)
- 6eme : 5,5 % (39)
- 5eme : 1,7 % (12)
- 4eme: 0,4 % (3)

Livres : 11,7 % (83)

Autres médias : 8 % (57)

- Dont Cinéma/télévision : 5,1 % (36)
- Jeux-vidéo : 2,1 % (15)

Par moi-même : 1,4 % (10)

Ne sait plus : 5,5 % (39)

Plusieurs choix : 6,1 % (43)

L'Ecole est donc selon les sondés, le principal vecteur de diffusion de la mythologie gréco-latine devant la famille, les livres, l'audiovisuel et les jeux-vidéos. Plus précisément, c'est le Collège et les cours d'histoire et de latin qui sont plébiscités. La présence du niveau 6eme s'explique par le fait que la mythologie soit aussi bien au programme dans les cours d'histoire-géographie qui traitent de la Préhistoire et de l'Antiquité, qu'en Français avec les figures du héros et du monstre, basés sur les textes antiques : *Epopée de Gilgamesh*, *Iliade* et *Odyssée*, *Métamorphoses*... Ainsi la bonne connaissance sur le sujet peut s'expliquer par le facteur scolaire ; d'autant plus qu'une grande part des sondés a continué ses études à l'université.

Leur jeunesse fait apparaître aussi les autres médias avec des œuvres très clairement définies : le dessin animé *Hercule* de John Musker et Ron Clements pour le cinéma et le jeu *Age of Mythology* pour les jeux-vidéos. La famille avec plus d'un quart des réponses reste très importante avec la figure du père ou de la mère racontant des histoires aux enfants. Les musées sont présents à deux reprises, liés précisément à la figure des parents :

197- Mon père à l'occasion de la visite d'un musée quand j'étais (sic) enfant

697 - ma mère suite à une visite au musée du Louvre

Beaucoup des sondés ne se souviennent cependant plus vraiment et donnent plusieurs sources. Dans ce cas, si les conjonctions de coordinations donnaient une chronologie nous avons choisi l'instance la plus ancienne, dans le cas contraire nous avons donc créé la catégorie « Plusieurs choix » comme pour cette réponse :

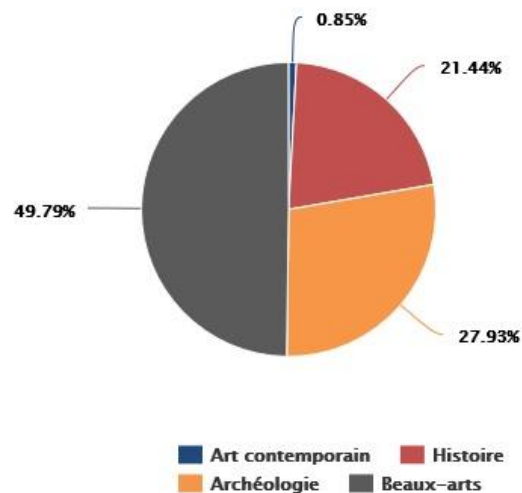
286 - Je ne me souviens plus exactement, mais les membres de ma famille du côté maternelle (sic) étaient des gens instruits et très curieux, de grands lecteurs. Alors, je dirai un livre ou une personne de ma famille. Peut-être un documentaire ou une exposition, c'est possible.

Les sondés ont une très bonne connaissance variée et profonde de la mythologie gréco-latine. Apprise à l'école par le biais de l'histoire, de la littérature, de la langue ou de l'histoire de l'art, elle semble bien appréhendée dans son unité et sa multiplicité, tant par ses différentes définitions que par le rapport grec et romain. Cette connaissance est liée on l'a vu à la nature de cet échantillon : jeune, instruit et intéressé par cette thématique ; il en véhicule cependant deux visions dans son rapport au musée : l'une plutôt conservatrice et traditionnelle et une seconde plus ouverte et actuelle.

I.C.2.b. Une vision traditionnelle et autocentrée de la mythologie dans les musées des beaux-arts

Nos réponses mettent en avant, un très fort lien entre les œuvres mythologiques et les musées des beaux-arts. Tout d'abord avec la question 17/ :

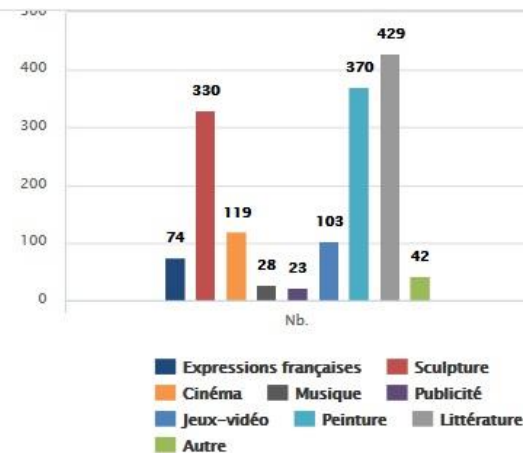
#	Question	Nb.	%
17	A votre avis, dans quel type de musées a-t-on le plus de chance de découvrir des œuvres mythologiques ?	709	100%
	Art contemporain	6	0.85%
	Histoire	152	21.44%
	Archéologie	198	27.93%
	Beaux-arts	353	49.79%



58- Résultats réponse 17/

Elle montre ainsi que près de la moitié des sondés pense avant tout trouver des œuvres mythologiques dans les musées des beaux-arts, devant ceux d'archéologie, d'histoire et d'art contemporain. Les œuvres mythologiques sont donc associées aux peintures et sculptures du XV^e au XIX^e siècle, devant les sculptures ou céramiques archéologiques tandis qu'une méconnaissance existe autour des créations du XX^e et XXI^e siècle. Ceci est confirmé par la question 13/ :

#	Question	Nb.	%
13	Où trouve-t-on le plus de mythologie ?	709	100%
	Expressions françaises	74	10.44%
	Sculpture	330	46.54%
	Cinéma	119	16.78%
	Musique	28	3.95%
	Publicité	23	3.24%
	Jeux-vidéo	103	14.53%
	Peinture	370	52.19%
	Littérature	429	60.51%
	Autre	42	5.92%



59- Résultats question 13/

Les individus avaient ici le droit à deux choix. Un trio est bien marqué autour d'éléments traditionnels dont deux appartiennent aux beaux-arts : la peinture qui est en deuxième position puis la sculpture. C'est cependant la littérature, centrée autour d'ouvrages ayant marqué toutes les périodes de *L'Iliade* à *Percy Jackson*, qui arrive en tête. Les éléments des cultures de l'imaginaire comme le cinéma, les jeux-vidéos ou la publicité sont aussi bien présents mais dans un degré moindre. Les sondés qui reconnaissent la prédominance des beaux-arts dans la visibilité de la mythologie actuelle montrent grâce aux questions 15/ et 16/ toute l'étendue du spectre artistique.

Tout d'abord, 79% des sondés ont répondu favorablement à la question « Pourriez-vous citer une ou des œuvres d'art représentant un personnage ou un épisode de la mythologie gréco-latine ? ». Aussi 560 sondés ont répondu à la question 16/ et ont pu citer de une à trois œuvres en rapport avec la mythologie. 898 œuvres ont été rapportées et après regroupement, 296 se révèlent différentes. La diversité est ainsi très grande de la peinture aux jeux-vidéo, de la publicité à la mosaïque. Analysons ici les dix-sept œuvres ayant été mentionnées dix fois ou plus avec par ordre décroissant :

- 1- *La Naissance de Vénus*, Sandro Botticelli, 1484-85, peinture, Galerie des Offices, Florence, (167 mentions).
- 2- *La Vénus de Milo*, Anonyme, I^{er} siècle av. J.-C., sculpture, Musée du Louvre, Paris, (80 mentions).
- 3- *L'Odyssée*, Homère, œuvre littéraire, (49 mentions).
- 4- *Le groupe du Laocoon*, Agésandre, Athénodore et Polydore, II^e ou II^e siècle av. J.-C., sculpture, Musée Pio-Clementino, Vatican, (38 mentions).
- 5- *L'Iliade*, Homère, œuvre littéraire, (34 mentions).
- 6- *La Victoire de Samothrace*, vers 190 av. J.-C., sculpture, Musée du Louvre, Paris, (27 mentions).
- 7- *Saturne dévorant un de ses fils*, Francisco de Goya, 1819-23, peinture, Musée du Prado, Madrid, (23 mentions).
- 8- *Les Sabines*, Jacques-Louis David, 1796-99, peinture, Musée du Louvre, Paris, (21 mentions).
- 9- *La Louve capitoline*, Moyen-Age ?, sculpture, Musée du Capitole, Rome, (20 mentions).
- 10- *Apollon et Daphné*, Le Bernin, 1622-25, sculpture, Galerie Borghèse, Rome, (19 mentions).

- 11- *Le Rapt de Proserpine*, Le Bernin, 1621-22, sculpture, Galerie Borghèse, Rome, (17 mentions).
- 12- *Psyché ranimée par le baiser de l'amour*, Antonio Canova, 1787-1793, sculpture, Musée du Louvre, Paris, (15 mentions).
- 13- *Parthénon* (frises, frontons), Phidias, 447 à 432 av. J.-C., sculptures, principalement au British Museum, Londres, (14 mentions).
- 14- *Œdipe explique l'énigme du sphinx*, Jean-Auguste-Dominique Ingres, 1808, peinture, Musée du Louvre, Paris, (12 mentions).
- 15- *Athena Parthénos*, Phidias, 438 av. J.-C., sculpture, disparu, (12 mentions).
- 16- *Statue de Zeus à Olympie*, Phidias, 432 av. J.-C., sculpture, disparu, (11 mentions).
- 17- *Les Métamorphoses*, Ovide, 8 ap. J.-C., œuvre littéraire, (10 mentions).

Plusieurs remarques peuvent ainsi être faites. Les sculptures sont ici en majorité, soit dix sur dix-sept devant quatre peintures et trois textes littéraires. On les retrouve souvent séparées dans les musées des beaux-arts avec le concept des galeries, comme dans le cadre de notre étude à Lille ou Amiens. Le marbre blanc³⁹⁰ est très fortement associé aux dieux et héros de l'Antiquité, ainsi que des œuvres aujourd'hui disparues mais qui continuent à marquer l'imaginaire contemporain comme les sculptures chrysléphantines de Phidias à Athènes et Olympie. Sur l'ensemble, les œuvres de la période antique sont autant présentes que celles modernes³⁹¹ signe d'une continuité et forte marque visuelle centrée autour de noms d'auteurs et d'artistes reconnus : Phidias est cité trois fois, Homère et le Bernin deux, puis on retrouve de grands noms comme Botticelli, David, Goya, Ingres, mais qui s'arrêtent donc au milieu du XIX^e siècle, soit la limite chronologique traditionnelle des musées des beaux-arts. Treize œuvres font référence explicitement à des épisodes de la mythologie et ne sont pas de simples portraits. Enfin, concernant la localisation, il est intéressant de noter que cinq œuvres sont conservées et exposées au Musée du Louvre, devant les musées romains. Cela peut s'expliquer par le fait qu'il s'agisse d'un questionnaire auquel ont répondu en grande majorité des Français et ceci montre aussi, dans tous les cas, le rôle important de ce musée dans la transmission d'images artistiques.

Dans le reste du questionnaire, les premières œuvres issues des cultures de l'imaginaire apparaissent avec le dessin-animé *Hercule* de John Musker et Ron Clements (5 mentions) et le film *Jason et les Argonautes* de Don Chaffey. On retrouve aussi plusieurs œuvres des

³⁹⁰ Seule la sculpture de la Louve Capitoline est dans un autre matériau : le bronze.

³⁹¹ Neuf pour la période antique, une pour le Moyen-Age et sept du XV^e au XIX^e siècle

musées des Hauts-de-France : *La Médée furieuse* d'Eugène Delacroix (citée sept fois³⁹²), *Le Suicide d'Ajax* d'Exékias du Musée de Boulogne-sur-Mer, *L'Amour Piqué* de Jean-Antoine Idrac et *l'exaleiptron* du Peintre C du Palais des Beaux-Arts de Lille, *le relief du Sacrifice à Mithra* au Louvre-Lens et la sculpture *Narcisse*, d'Eugène Hiolle du Musée de Valenciennes (tous cités une fois). Les œuvres des beaux-arts sont ainsi tout à fait prédominantes dans ce questionnaire.

Cette approche semble s'accroître avec la question 14/, « Si une déesse ou un dieu/héros grec dirigeait un musée, qui choisiriez-vous ? Pourquoi ? ». Celle-ci peut sembler à première vue étrange, d'ailleurs elle a rebuté 12,6% des sondés qui ne savaient que répondre ou qui n'ont pas compris le sens de ce qui était demandé. Son but est de donner à voir une définition et vision du musée par le prisme de la mythologie grecque. Les réflexions de nombre des sondés ont souvent dépassé nos attentes³⁹³, donnant lieu à une vraie réflexion muséographique, comme en témoigne le sondé n°184 :

J'ai d'abord pensé à Orphée. Mais mettre un artiste au commande (sic) d'un musée me semble être une mauvaise idée. Il risque de mettre en avant ses propres créations ou celle de son art uniquement. Puis me vient l'idée d'un roi puissant aimant les arts, mais c'est toujours difficile de laisser ce genre de structure culturelle (sic) à un état (sic). J'ai donc réfléchi (sic) à l'utilité d'un musée, Les musées servent à préserver les éléments de culture et à les présenter au public. C'est en quelque sorte le gardien de l'histoire et de la mémoire. Alors, qui d'autres que Mnémosis [sic, le sujet veut sans aucun doute parler de Mnémosyne] pourrait garder un tel endroit? Etant mère des Muses, elle est toute désignée pour cette tâche.

Ici, la question a permis au sondé de développer une véritable pensée sur sa vision de l'institution muséale liant cette notion à différents acteurs : l'artiste, l'État et finalement le concept de mémoire. Les personnages de la mythologie peuvent servir de métaphores pour caractériser une vision de la culture. On a retrouvé une grande variété dans les noms cités (71) qui sont pratiquement tous issus, eu égard à l'intitulé de la question, de la mythologie grecque³⁹⁴. Un certain nombre de divinités sont choisies en lien avec leur domaine d'action pour des musées thématiques, notamment Poséidon pour des établissements liés à la mer ou Arès, à la Guerre. Cependant la plupart semblent confirmer une vision traditionnellement

³⁹² Toutes les autres œuvres sont citées une fois.

³⁹³ Même s'il est vrai que de nombreuses réponses ne donnent que le nom du dieu, sans explication : ce qui fut le cas vingt-et-une fois pour Athéna et dix-sept fois pour Apollon.

³⁹⁴ On y retrouve cependant quelques dieux égyptiens, nordiques ou même *La Victoire de Samothrace*, « Captain Cook »...

admise des musées (des beaux-arts) centrée sur la sagesse d'une direction forte et la beauté des œuvres. En effet, les deux dieux les plus plébiscités sont Athéna, choisie par 154 des sondés et Apollon par 131³⁹⁵, secondés par Zeus, Aphrodite et les Muses.

Athéna concentre en effet à elle seul plus d'1/5 des voix. C'est sa sagesse qui est avant tout mise en avant explicitement dans quarante-neuf réponses, loin devant son statut de déesse de la connaissance (treize réponses). Ces deux éléments sont déjà riches d'enseignements puisqu'ils renvoient à deux postes à la tête de l'institution muséale : celui d'administrateur et celui de conservateur. Le premier dirige et gère l'établissement, le second s'occupe des collections et les expose. Ainsi, selon les sondés, un dirigeant de musée doit avant tout être un bon administrateur avant d'être un spécialiste de ce qu'il expose. Or dans la plupart des petites et moyennes structures, les deux postes sont gérés par une même personne. De même, chez certains sondés, Athéna cumule les deux fonctions comme dans la réponse du n°190 :

Probablement Athéna, car elle est entre autres la déesse du savoir, de l'intelligence. Elle pourrait donc en concevoir une gestion efficace et saurait donner un attrait et un intérêt aux œuvres présentées.

Mais le « savoir » est ici, autant celui lié au marketing et à la gestion de projet, qu'à l'histoire de l'art pour valoriser au mieux les collections. À travers les fonctions de la déesse, se développe l'idée que le musée est un lieu « sérieux » (451) qui doit avant tout être bien « dirigé » (210) et « gardé » (431) avec « efficacité » (190). L'intelligence d'Athéna lui permet donc avant d'être une bonne gestionnaire, de connaître l'ensemble des aspects du musée pour l'ordonner au mieux. Le musée est perçu comme un établissement où les œuvres sont exposées de manière raisonnée et réfléchie et où tout obéit à une certaine logique. Logique et ordre étant entretenus par le père d'Athéna qui arrive en troisième position dans la liste des dieux plébiscités : Zeus, avec quarante-deux voix. C'est avant tout son rôle de dirigeant de l'Olympe qui est mis en avant (à neuf reprises). Par analogie, le chef du panthéon olympien est donc tout destiné à devenir le dirigeant d'un établissement culturel. Aussi, de la même manière qu'il a su donner à sa famille des tâches et fonctions adéquates, il saurait déléguer avec mesure les tâches au musée, comme le rappelle le sondé n°456 :

Zeus, car étant le plus puissant, pourrait placer ses subalternes dans les rôles ou positions où ils excellent.

³⁹⁵ La personnalité mythologique qui arrive en troisième position est Zeus, choix de 42 sujets.

Encore une fois, c'est la fonction du dirigeant du musée comme administrateur et non comme conservateur, qui est mise en avant.

La dimension artistique est laissée à Apollon, au caractère moins « réfléchi »(276) qu'Athéna ou que Zeus. Il est considéré comme le dieu de(s) (l') art(s) par soixante-sept des sondés. Le terme beaux-arts apparaît même comme qualificatif du dieu à deux reprises (241 et 540). À l'inverse d'Athéna, son rôle est donc celui du spécialiste et du conservateur, comme le résume la réponse du n°452 : « [...] Expert, inspirant, à la fois sujet de l'art et autorité suprême de ce domaine ». Il est le maître du savoir car il en est le père et le représentant, entouré des muses qui partagent avec lui cette expertise et sont souvent vues comme les gardiennes des arts. Etant plusieurs, elles représentent ainsi la diversité des formes d'arts (sondés n°75 et n°539) et la nécessité d'avoir un spécialiste dans chaque domaine pour pouvoir conserver et valoriser les œuvres. Cette légitimité leur vient de leur rôle d'inspiratrice, étant *in fine* à l'origine de tout ce qui se trouve dans les établissements muséaux. Avec elles et leur mère Mnémosyne, évoquée à neuf reprises, diriger un musée sous-entend être le gardien d'une mémoire artistique multiple, dédiée à la contemplation du beau. Cette vision du beau dans l'art est associée à la déesse de l'Amour Aphrodite (cité trente et une fois) et son fils Eros (sept fois). La déesse donnerait à voir le beau, pas uniquement dans les œuvres mais aussi entre l'institution, le public et y compris dans la muséographie comme l'affirme le sondé n°450 :

Aphrodite, elle saurait mettre une ambiance paisible pour apprécier parfaitement les œuvres exposés (sic).

Le conservateur est donc le gardien du beau mais aussi celui qui doit être à sa recherche pour accroître les collections de son institutions. D'où par exemple ce choix du héros troyen Pâris :

423 - Pâris parce qu'après avoir choisi la plus belle des déesses, il saura quelles acquisitions réaliser pour le musée.

Ces personnages contribuent à donner ainsi une vision traditionnelle du musée, fondée sur le beau, l'ordonné, l'esthétique. Elle renforce le lien établi par les sondés entre la mythologie et les beaux-arts : espace organisé en salles autour de peintures et sculptures issues de l'époque antique ou moderne où le visiteur déambule. Pourtant rien n'est moins simple et notre questionnaire met en lumière une réelle volonté d'une partie des sondés de voir les musées

s'ouvrir vers les publics par des approches ludiques et innovantes. Le tout ne s'oppose pas forcément et peut rester complémentaire comme le montre ce choix d'Athéna du sondé n°286 :

Athéna, déesse de la sagesse et de la guerre, elle posséderait à la fois le caractère instruit et avisé mais aussi la poigne et le leadership nécessaire à la direction d'un musée, à l'élaboration d'expositions attractives, érudites et innovantes et à la recherche de fonds et d'investisseurs. Le monde de la culture n'est pas un long fleuve tranquille. Patronne des artisans et de l'artisanat elle serait également ouverte à un dialogue entre beaux-arts et arts appliqués, arts visuels et design(SIC) donc, un des grands enjeux contemporains.

I.C.2.c. Vers du changement et de l'accessibilité

Pour comprendre cette autre logique présente dans le sondage, continuons notre étude, très riche, de la question 14. Certains choix de dieux montrent une claire volonté de rendre le musée plus accessible. Ainsi Hermès est le choix de vingt-neuf sondés, Dionysos de vingt-six, et Ulysse de vingt, auxquels on peut ajouter Prométhée ou Pan. Toutes ces personnalités ont en commun d'être à des frontières et de les dépasser. Hermès est ainsi Psychopompe, Prométhée a donné un élément des dieux aux hommes et par l'ivresse et la bestialité Dionysos et Pan sont toujours à la lisière de la civilisation selon les Grecs. À travers eux et le choix des sondés, se dresse ainsi une critique en creux des établissements culturels avec par exemple ces trois sondés :

214 - Dionysos parce que ça rendrait le lieu bien plus sympathique. Les vieilles histoires sont souvent racontées par des vieux et on a l'impression que c'est chiant alors que non !

244 - Hestia, étant la déesse du foyer elle pourrait rendre les musées accueillant pour tout le monde et permettre ainsi au (sic) gens de s'y intéresser pour une plus grande démocratisation du savoir.

528 - Pan, le dieu pas vraiment dieu mais tellement à la mode, pour réunifier l'"Art" des musées et la culture populaire. Il ferait des musées ouverts en pleine nature mêlant performance, danse, dessin, peinture, sculpture, musique, jeux vidéo, cinéma et cuisine. Au moins.

Le danger d'un musée est ainsi d'être ennuyeux car trop ancien, fermé sur lui-même et sur ses œuvres, condamné à l'entre-soi. Le plus important ne serait donc pas tant de savoir bien gérer ou étudier les œuvres mais de les valoriser de les rendre accessibles aux divers publics afin de

vivre avec son temps. Le musée doit ainsi pour continuer à être visible, se lier aux autres pans de la culture. Le conservateur devrait avoir un rôle de médiation affirmée. Si Hermès semble être le médiateur parfait pour instruire les visiteurs, la princesse crétoise Ariane est ainsi plébiscitée par ce sondé :

446 - Ariane, ni déesse, ni héroïne, elle est là pour accompagner et guider Thésée. C'est à mon sens la qualité d'un conservateur : Séduit par l'art et la transmission d'une connaissance à un public, il guide le visiteur dans un musée pour l'aider à lui donner les outils de compréhension.

Les œuvres peuvent sembler complexes et la médiation à l'aide de la muséographie, de guides humains et numériques ou d'événementiel, est plus que nécessaire. Aussi plusieurs réponses tentent d'apporter des solutions :

46 - Dionysos, il offrirait des cocktails dînatoires gratuits dans le musée

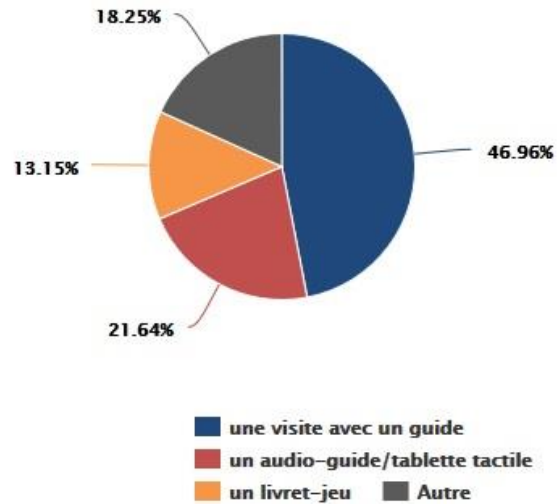
156 - Clio, parce qu'elle saurait proposer une scénographie de nature à inspirer et à informer le visiteur.

Or un musée, comme le panthéon gréco-romain est un agrégat de professionnels aux connaissances spécialisées. Et si notre question portait sur la personnalité la plus à même à diriger ce genre d'institution, la tête ne peut marcher qu'avec la collaboration des autres corps de métiers. Certains des sondés se sont ainsi prêtés à une judicieuse répartition des tâches :

495 - Zeus pour favoriser l'éclairage, Athéna pour approfondir les connaissances, Vesta pour favoriser la convivialité, Apollon pour mettre de la musique au musée, Aphrodite pour accentuer l'aspect esthétique, Poséidon pour mettre une ambiance 'nature', Asclépios pour donner vie aux sculptures ou pour faire en sorte que les employés ne soient jamais malades, Héphaïstos pour assurer des réparations rapides.

Cette volonté de créer du lien, de la vie de la « convivialité » est explicitée par les questions 19/ et 20/. La première montre ainsi toute l'importance de la médiation humaine (voir ill. 60) puisque près de 47% des personnes interrogées préfèrent parmi toutes les médiations proposées dans un musée, réaliser une visite avec un guide. Le numérique représente ici un peu moins d'1/4 des réponses tandis que le taux de médiations «Autre » est aussi assez élevé. D'où un approfondissement avec la question 20/ sur les médiations originales qu'un musée pourrait créer en lien avec la mythologie.

#	Question	Nb.	%
19	Quel type de médiation préférez-vous dans un musée ?	707	100%
	une visite avec un guide	332	46.96%
	un audio-guide/tablette tactile	153	21.64%
	un livret-jeu	93	13.15%
	Autre	129	18.25%



60- Résultats question 19/

Nous avons classé les réponses de la question 20/ dans les catégories suivantes :

- Ne sait pas : 27,2 % (193)
- Théâtre, lectures, visites contées : 22,7% (161)
- Applications numériques : 12% (85)
- Jeux/ateliers : 11,1 % (79)
- Visites guidées/éléments de discours : 9,4% (67)
- Éléments muséographiques/travail sur œuvres : 8,6 % (33)
- Vidéos : 4,6% (33)
- Trop large : 2,5% (18)
- Éléments traditionnels : 1,7 % (12)

Plus d'un quart des sujets n'a alors pas su répondre à la question, certains la trouvant trop spécialisée. Pour le reste, on voit par contre que la grande part concerne des propositions de médiations tournant autour du théâtre et des visites contées. Celles-ci peuvent prendre plusieurs formes et être réalisées par différents acteurs. En premier lieu, les guides, qui se déguisent en dieux ou héros peuvent raconter les mythes à la première personne et apporter ainsi une nouvelle atmosphère plus riche et envoûtante pour ceux qui d'ordinaire sont mal à l'aise avec le contenu trop informatif des visites guidées, comme cette personne :

259 - Je ne pense pas ? que ce soit particulièrement original, mais bien que je n'apprécie pas forcément les visites guidées, je trouve toujours agréable de se faire narrer les différents épisodes mythologiques sous la forme de contes.

Ces visites peuvent se faire par des acteurs ou conteurs spécialisés dans l'auditorium ou dans les salles du musée. La muséographie peut jouer un rôle moteur pour favoriser ce « voyage » liant mythologie et œuvres du musée. Le décor peut représenter une œuvre, comme si nous « entrions » à l'intérieur. Un sondé va même jusqu'à rêver à :

350 - Reconstituer un mythe en pièce de théâtre par exemple. Au lieu d'avoir une pièce blanche dans laquelle on présente des objets, la pièce aurait des allures de temple, de ce à quoi pourrait ressembler le Mont Olympe, de ville grecque... Et des intervenants joueraient certains mythes devant les visiteurs du musée.

Dans le prolongement, pour favoriser cette implication, les visiteurs pourraient eux-mêmes jouer des rôles (sondé n°510). Adopter un point de vue immersif, n'est pas forcément onéreux : se déguiser avec de simples toges et éléments caractéristiques des divinités. Le point central reste le discours à modifier pour adopter un point de vue faisant plus de lien entre le visiteur et les œuvres. Soixante-sept sondés souhaiteraient ainsi de nouvelles approches par le biais de visites guidées ou parcours. La thématique dominante est le lien avec notre culture actuelle : cinéma, jeux-vidéo, mais aussi expressions françaises, musique. Les visiteurs souhaitent des ponts avec ce qu'ils connaissent. Ils seraient ainsi plus en terrain connu et pourraient se sentir plus écoutés et investis comme le reconnaissent les deux sondés suivants :

522 - Peut être mettre sous l'œuvre en dessous de la présentation écrites (sic) classique une anecdote inédite et loufoque pour démocratiser l'accès au monde sans pour autant vulgariser l'œuvre

677 - un parcours pour adulte car les détails croustillants concernant la vie sexuelle de Zeus en particulier est (sic) immense (sic). Peut-être cela intriguerait un public peu habitué aux musée (sic). un parcours je suis un héros, suivez-moi dans mes aventures pour les enfants avec Ulysse, Thésée.[...]

Cela peut aussi passer par le jeu, les soixante-dix-neuf réponses à ce sujet font d'ailleurs le lien avec les visites théâtralisées : jeux de pistes sur les dieux et héros, immersions... Le but est de rendre vivants et accessibles les mythes par des mises en situation et activités

didactiques. Il en va de même avec les nouvelles technologies. L'outil numérique le plus cité est celui de « réalité virtuelle/augmentée » avec trente mentions devant celui de « 3D » (dix mentions) et de tablette/écran tactil(l)e (sept mentions). Le but est double. La réalité augmentée peut être utilisée au cours de la visite pour remplacer et/ou compléter les guides avec des animations impossibles sinon, ou alors nous expliquer les œuvres en nous les remettant dans leur contexte de création afin d'en saisir tous les secrets. L'exemple du « Vase qui parle » expérimenté à Lille 3³⁹⁶ est ainsi cité par le sondé n°114. Plusieurs sondés reconnaissent cependant son coût élevé et la difficulté pour les musées d'investir massivement dans ce domaine malgré le caractère ludique indéniable comme l'imagine celui-ci :

118 - Une visite plus interactive qu'avec un guide, avec des tablettes tactiles ou de la réalité augmentée, pourrait être géniale, quoique coûteuse. Imaginez voir subitement Zeus vous tendre un éclair l'air fier, tout ça dans une jolie 3d!

Mais utiliser les nouvelles technologiques n'est pas forcément synonyme de coût élevé. Certains sondés souhaitant simplement une meilleure présence des institutions sur la toile comme la création d'un site Internet (sondé n°346) ou d'un compte Twitter (sondé n°595). D'autres se satisferaient d'entendre les dieux par le biais d'un lecteur mp3 (sondé n°544) ou d'une projection près des œuvres, d'extraits de films ou de petites vidéos explicatives sur les œuvres et les collections. Le plus important pour certains est avant tout qu'il y ait une véritable cohérence dans le propos en liant l'œuvre au mythe. Aussi, de nombreux sondés proposent plusieurs outils de médiations conjoints mêlant remodelage de l'espace par l'architecture, le texte, le son et les vidéos. Comme le sondé n°9 :

Mettre en lien les œuvres avec le mythe : espace lecture, son qui diffuse un résumé de l'histoire, grands lettrages avec le résumé en une ou deux phrases...

Ces objectifs peuvent être atteints par des outils déjà existants dans le musée comme les visites-guidées ou les livrets-jeux. Apporter de la nouveauté ou du ludique ne semble pas être uniquement une question de coût ou de moyens supplémentaires mais un décentrement nécessaire de la part du musée. Cette problématique est approfondie par la question 18/ sur les expositions consacrées à la mythologie grecque que les sondés aimeraient voir dans un musée. Nous avons divisé les réponses de types d'expositions par les catégories suivantes :

³⁹⁶ Voir II.A.

- Thématiques : 21 % (149)
- Personnages/épisodes : 18,5 % (131)
- Lié à aujourd'hui : 9% (64)
- Globale : 8,7% (62)
- Une science : 8,6 % (61)
- N'en sait rien : 8,1% (58)
- L'art : 8 % (57)
- D'autres mythologies : 7,5% (53)
- L'histoire : 6,1 % (43)
- Textes antiques : 2,8% (20)
- Réflexions muséologiques : 1,6% (11)

Là encore, règne une profusion d'idées centrées autour du ludique et de l'inattendu comme l'exprime le sondé n°134 :

Qu'elle soit originale et qu'elle présente les œuvres sous un angle différent, assez ludique. Par exemple, avec des jeux sur l'évolution des symboles liés à un dieu ou faire un parallèle entre la mythologie grecque et romaine. Ou encore (j'ai beaucoup d'idées) aborder la mythologie dans le cinéma ou la littérature moderne

Une idée qui transparaît même dans plusieurs thématiques est celle de visiter une exposition sur des histoires « moins », « mal », « peu », « pas » connues de la mythologie en surprenant le visiteur. Une volonté de « sortir des *Iliade*, *Odyssée*, *Enéide* et autre » (sondé n°269) et de proposer quelque chose de différent. Si dans les personnages et épisodes, les dieux et héros sont plébiscités, aucun ne ressort clairement à part une volonté de mettre en avant les personnages féminins trop oubliés (sondés n°65-152-356-522-701-707...). Les sondés souhaitent aussi en apprendre davantage sur le contexte de création des mythes et sur les rites quotidiens des anciens Grecs et Romains. De nombreuses pistes sont alors proposées cherchant à explorer la mythologie par son prisme sociologique, historique, religieux, éducatif. Par exemple avec le sondé n°158 :

De la part de la mythologie dans la vie quotidienne des gens. L'importance sociale des temples. La vertu éducative des mythes pour la jeunesse de l'époque gréco-latine.

Les dimensions littéraires et artistiques ne sont pas oubliées pour autant. Vingt sondés aimeraient ainsi une exposition liée à un des trois grands textes de l'Antiquité : *L'Iliade*,

L'Odyssée d'Homère et *Les Métamorphoses* d'Ovide. Du côté de l'art, la sculpture revient à dix reprises, signe de l'intérêt qu'elle suscite et de son assimilation toujours actuelle aux personnages mythiques. Cependant l'idée principale présentée par les sondés est de pouvoir de manière plus globale comprendre l'évolution d'un mythe dans l'art de l'Antiquité à nos jours. Avoir une vision plus transversale, basée sur l'histoire et l'histoire de l'art, comme l'explique le sondé n°224 :

Les différentes représentations d'un même mythe par plusieurs artistes à des époques différentes en expliquant le mythe à l'entrée de la salle puis détaillant le contexte de l'époque pour chaque œuvre, expliquant les influences de l'artiste et la volonté ou non de représenter certains attributs.

La volonté de rattacher les mythes à la culture actuelle représente aussi une part importante des réponses. Au-delà de celles, très ciblées, voulant lier la mythologie à la littérature actuelle (sondé n°19), le cinéma (sondés n°91, n°289), les jeux-vidéos (sondé n°265) ou les séries télévisées (sondé n°529), se dégage une profonde réflexion sur les liens entre ces mythes et légendes anciens et notre monde aujourd'hui. Les réponses des sondés n°286 et 541 sont, parmi d'autres, assez parlantes :

286 - Je serai assez séduite par une exposition plutôt vaste et pointue qui exposerait l'amplitude de la mythologie gréco-romaine, de la manière dont elle a déjà réussi à survivre et s'adapter entre ces deux civilisations, les enjeux de sa récupération politiques (sic) et religieuse et dans un autre temps la manière dont elle a su perdurer et inspirer les arts, la création visuelle, textuelle et matérielle et les domaines de la communication jusqu'à nos jours en outrepassant les limites sacralisées des livres d'Histoire et des musées pour s'insinuer dans notre quotidien tant son expression est omniprésente dans nos sociétés. Un héritage du passé et matière constituante de notre quotidien sans cesse renouvelé, cité et actualisé voire plagié, mais jamais épuisé.

541 - J'aimerais qu'elle clarifie les apports de cette mythologie à notre culture, mais aussi je me suis toujours demandé quelle place elle avait vraiment dans le quotidien des petites gens.

Ici, exposer la mythologie prend tout son sens. Se dégage un besoin de montrer l'influence et l'utilité de la mythologie grecque aujourd'hui. Le musée peut alors devenir cet espace de rencontre et de dialogue, à condition d'utiliser des outils permettant précisément cela. Après avoir présenté et analysé cette présence mythologique dans le paysage culturel actuel, il

convient de nous confronter plus précisément avec la réalité de notre terrain d'études et de voir comment face à ces problématiques, les musées de la région des Hauts-de-France se positionnent.

II. La mythologie dans les musées des beaux-arts des Hauts-de-France : une forte présence à la visibilité contrastée

Il convient à présent d'étudier la place de la mythologie classique dans les collections des musées des Hauts-de-France à partir d'études de cas. Ces dernières permettront d'analyser de manière critique la présence des œuvres et des dispositifs de médiations mis en place par les musées de la région pour rendre visibles et accessibles leurs collections à sujets mythologiques. Nombreuses et de natures variées, elles contribuent à créer l'identité des institutions auxquelles elles sont rattachées. Si le Louvre-Lens et le Palais des Beaux-Arts de Lille ont un rythme de valorisation très élevé qui s'explique par leur taille et les moyens dont ils disposent, les autres musées optent pour des solutions différentes témoignant de degrés d'implication qui varient en fonction de leur dimension, de leur budget, de la nature de leur collection, des orientations de leur PSC et des outils de médiations mis en place. Le nombre important des musées conservant des collections de type beaux-arts et la richesse des œuvres inspirées de la mythologie classique s'expliquent par l'histoire des musées depuis les créations de l'époque révolutionnaire jusqu'à la réhabilitation de certains lieux comme La Piscine de Roubaix ou encore la réalisation de nouveaux musées tels que le Louvre à Lens. Martine Regourd avait précisé que « l'abondance de nombreux musées du Nord de la France traduit la puissance de la bourgeoisie industrielle au cours du XIX^e siècle »³⁹⁷, en témoigne aussi la présence de ces musées dans de riches demeures, anciens hôtels particuliers, châteaux ou palais construits spécialement pour l'occasion. Cette bourgeoisie du XIX^e et début XX^e siècle connaissait souvent le Latin et le Grec ancien ainsi que les auteurs antiques, d'où l'apparition de véritables collectionneurs comme Charles-Louis-Fleury Panckoucke à Boulogne-sur-Mer. Ceux-ci habitaient les villes où les musées ont été créés. Comme l'ont montré Bourdieu et Darbel³⁹⁸ et les enquêtes sur les *Pratiques Culturelles des Français* d'Olivier Donnat³⁹⁹, c'est en ville que se trouvent le plus grand nombre de musées et par conséquent le plus grand nombre de « consommateurs » de lieux culturels.

A lire le récent ouvrage consacré aux musées de l'ancienne région du Nord-Pas-de-Calais, *L'art et l'histoire du Nord-Pas-de-Calais: la région des musées*⁴⁰⁰, nous nous rendons compte

³⁹⁷ Martine Regourd, *Musées et communication. Recherche au regard des musées des Beaux-Arts de province*, op. cit., p. 43.

³⁹⁸ Pierre Bourdieu et Alain Darbel, *L'amour de l'art: les musées d'art européens et leur public*, op. cit., p. 41.

³⁹⁹ Olivier Donnat, *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique: enquête 2008*, op. cit.

⁴⁰⁰ François Reynaert, Vincent Brocvielle et Philippe Chancel, *L'art et l'histoire du Nord-Pas-de-Calais : la région des musées*, Flammarion, Paris, 2014.

que la mythologie est présente partout mais qu'elle ne bénéficie pas d'une grande visibilité : seules des œuvres mythologiques de Lille, Boulogne et Saint-Omer y sont citées. Ce qui conduit à s'interroger sur la légitimité d'aborder ce sujet et sa spécificité. Nous avons déjà montré en première partie tout l'intérêt de cette thématique dans la culture en général et les beaux-arts en particulier. Il s'agit de comprendre comment dans une aire géographique donnée, les œuvres mythologiques donnent aux visiteurs, pour reprendre l'expression de Philippe Verhaegen, des « mises en forme médiatiques du savoir »⁴⁰¹. Comment en fin de compte, la muséologie agit sur un type d'œuvre à sujet déterminé pour rendre ou non visible la mythologie, la valoriser ou non, l'explicitier ou non. Si notre travail tente de traiter de manière équitable chacune des dix-huit institutions incluses dans notre étude, nous sommes en phase avec l'honnêteté de l'helléniste Timothy Gantz qui a déclaré dans son ouvrage sur les mythes archaïques : « sans doute ai-je introduit, en dépit de mon souci constant de rester objectif, un degré regrettable de subjectivité »⁴⁰². Nous avons en effet cherché à collaborer avec chacune de ces institutions en demandant informations, aides et échanges. S'il serait difficile d'établir une mesure sur le degré de collaboration avec chacune d'entre elles ou hors de propos de dénoncer l'indigence des réponses dans certains cas, il convient néanmoins de signaler que les pages suivantes s'appuient sur ce que chacun des musées a pu ou voulu nous fournir comme données et nous apporter comme aides à leur compréhension.

Notre étude des musées se vaudra à la fois la plus précise et large possible en réalisant des regroupements afin d'en tirer conséquences et interprétations et de les comparer *in fine* avec des exemples nationaux et internationaux.

II.A. Le Palais des Beaux-Arts de Lille et le Louvre-Lens : Des œuvres mythologiques visibles et médiatisées.

Suite à une observation des dix-neuf musées de notre étude durant les trois années de notre recherche et prenant en compte tant les œuvres mythologiques conservées, les médiations réalisées, leur actualité, etc... Il est vite apparu qu'en termes de visibilité et de valorisation de la mythologie, deux établissements se distinguent clairement des autres. Il s'agit du Palais des Beaux-Arts de Lille et du Louvre-Lens. Le premier est l'un des plus anciens de la région et

⁴⁰¹ Philippe Verhaegen, « Dispositif de médiation des savoirs », *MédiaMorphoses*, n° 9, 2003, p.55-59.

⁴⁰² Timothy Gantz, *Mythes de la Grèce archaïque*, Belin, Paris, 2004, p.14.

bénéficie d'une certaine renommée nationale voir internationale⁴⁰³ notamment en raison d'un riche fonds de peintures comme le montre ce témoignage : « Je n'allais pas repartir de Lille sans voir son musée, dit un cadre supérieur, on m'avait dit qu'il y avait de beaux tableaux »⁴⁰⁴. Le Louvre-Lens, quant à lui, a ouvert en 2014 pour dynamiser l'ancien bassin minier, et bénéficie de la marque « Louvre » ce qui permet de donner accès à des œuvres du grand musée parisien. La muséologue Anik Meunier parle ainsi des « grosses machines culturelles »⁴⁰⁵ qui entraînent avec elles beaucoup de fonds, d'événements et de visiteurs, à l'inverse des petites et moyennes structures qui ont du mal à survivre à cause du peu d'intérêt des collectivités et du public. Il est vrai que la Mairie à Lille, la Région et l'Etat à Lens peuvent injecter plus d'argent que de petites municipalités. Voyons à présent de quelle manière la mythologie est rendue visible en leur sein.

II.A.1. Une grande richesse qualitative et quantitative

En ce qui concerne les œuvres mythologiques exposées, les deux établissements ne sont pas comparables, le Palais des Beaux-Arts expose plus d'une cinquantaine d'œuvres alors que le Louvre-Lens autour de quinze. De plus, comme on le verra pour ce dernier, ces œuvres sont mouvantes du fait de la rotation des collections à partir du Louvre⁴⁰⁶. Or un musée, en termes d'impact, ne se résume plus aujourd'hui à ses œuvres conservées ou à la richesse de son histoire. Comme l'a montré Jean-Michel Tobelem⁴⁰⁷, un musée aujourd'hui se définit par sa « production » culturelle. Et dans ce domaine, Lille comme Lens sont les plus visibles de la région. Comment se valorisent-ils et tentent-ils de donner accès à leurs œuvres, au plus grand nombre ? Les changements d'œuvres à Lens, même si celles-ci ne restent qu'un ou deux ans dans l'établissement, participent au développement d'un intérêt suscité par l'actualité et de nouvelles mises en lumière. À Lille, c'est tout un programme de médiation allant de visites guidées à un riche contenu dans leurs Visioguides® ou des ateliers qui permet une mise en valeur de la mythologie dans les collections permanentes. Afin de renouveler l'intérêt pour les collections, la direction du musée est aussi ouverte aux innovations et nouvelles expériences muséales comme peuvent en témoigner les manifestations *Open Museum* ou l'exemple du

⁴⁰³ Avec notamment des expositions de ses œuvres aux Etats-Unis et au Japon.

⁴⁰⁴ Pierre Bourdieu et Alain Darbel, *L'amour de l'art: les musées d'art européens et leur public*, op. cit., p. 49.

⁴⁰⁵ Anik Meunier, *La muséologie, champ de théories et de pratiques*, op. cit., p.145.

⁴⁰⁶ C'est d'ailleurs pour cela que nous ne voulions pas au départ inclure le Louvre-Lens dans notre étude sur les œuvres mythologiques de la région. Le lieu ne possédant pas de collections permanentes.

⁴⁰⁷ Jean-Michel Tobelem, *Le nouvel âge des musées: les institutions culturelles au défi de la gestion*, op. cit., p. 201.

Vase qui Parle qui touche précisément à la mythologie. Leur action culturelle se base aussi sur une forte visibilité d'œuvres reconnues comme d'importance. On en trouvera un exemple significatif dans la comparaison entre deux chefs-d'œuvre mythologiques de ces deux musées étudiées. Cependant avant d'entrer dans le détail, il convient de donner un point de vue général sur la muséographie des œuvres mythologiques. Comment celles-ci sont-elles placées au sein des collections des musées ? Peut-on opposer le cloisonnement des œuvres du Palais des Beaux-Arts de Lille à la Galerie du Temps du Louvre-Lens ? Les mythes peuvent-ils mieux dialoguer entre eux ou sont-ils considérés comme de simples *exempla* de l'Histoire de l'Art ?

II.A.1.a. Une histoire de l'art de la mythologie ?

Par leur nombre conséquent d'œuvres présentées, les deux institutions montrent de la mythologie, de l'Antiquité au XIX^e siècle. La question du temps et de l'évolution de l'art est très présente dans leur muséographie. Le Palais des Beaux-Arts de Lille peut être visité de deux manières : soit en tenant compte de la logique des étages : niveau -1, 0 et +1 ou alors à travers un parcours chronologique qui commence au niveau des sous-sols avec la présentation de l'art antique et médiéval, puis se poursuit au premier étage à la découverte des œuvres de l'époque moderne avant de revenir au rez-de-chaussée avec les collections particulières de faïences et sculptures. Ces deux parcours sont utilisés par les différents outils de médiations du musée⁴⁰⁸. Quant au Louvre-Lens, il expose un ensemble d'œuvres dans la Galerie du temps, un grand espace où une frise sur le mur permet de placer les œuvres de la Préhistoire à la fin du XIX^e siècle, la progression chronologique se faisant depuis l'entrée de la salle jusqu'à son extrémité. Nous pouvons nous demander si ce pari de montrer des œuvres sur une ligne du temps continue est réussi et légitime ? Quel serait alors le type d'œuvres ou de périodes les plus représentées et que disent-elles finalement sur la richesse mythologique de l'ensemble ?

Etudier les chefs-d'œuvre de ces deux établissements c'est autant les situer dans l'espace qu'identifier la manière dont les différents discours de médiations rendent compte des mythes en question. Existe-il des manques ? Sont-ils au contraire complémentaires ou répétitifs ? C'est tout l'enjeu d'analyser la présence des mythes par l'ensemble de ces visibilitées.

⁴⁰⁸ Dans le cadre de notre étude, nous choisissons la logique chronologique.

Commençons avec la mythologie au Palais des Beaux-Arts de Lille. Comme dans la plupart des musées, rien ne renseigne explicitement sur les œuvres mythologiques. Il s'agit de les découvrir au hasard en visitant les nombreux espaces et salles. Notre discours tiendra compte des informations fournies dans les cartels, Visioguides® mais s'appuiera aussi sur le regroupement et la disposition, intentionnels ou non de certaines œuvres. Il tient compte aussi de la disposition des œuvres avant les aménagements entrepris en 2016/17⁴⁰⁹.

Le premier contact avec le visiteur était auparavant, dans le hall d'accueil, une statue en marbre d'Amphitrite de E.Valentin⁴¹⁰. Dans le sous-sol, les œuvres mythologiques concernent la partie « Antiquité » et sont disposées dans un couloir au Sud-Est de l'édifice où se trouvent les collections d'Art égyptien, grec et romain. Huit vases ont un caractère mythologique. Deux se trouvent de chaque côté de l'entrée. Les six autres sont alignés un peu plus loin (ill. 62). Pourquoi cette disposition et cette distinction de deux vases par rapport au reste de l'ensemble ? Le premier vase, proche de l'entrée se trouve être l'*exaleptrion* du Peintre C, objet du dispositif de médiation : *le Vase qui parle*⁴¹¹. Le discours du Visioguide® le qualifie du « plus beau vase à figures noires de la collection » (ill. 61).



61- Peintre C, Face A : *Jugement de Pâris*, 570-560 av. J.-C., 120 x 250, céramique à figures noires, Palais des Beaux-Arts, Lille.

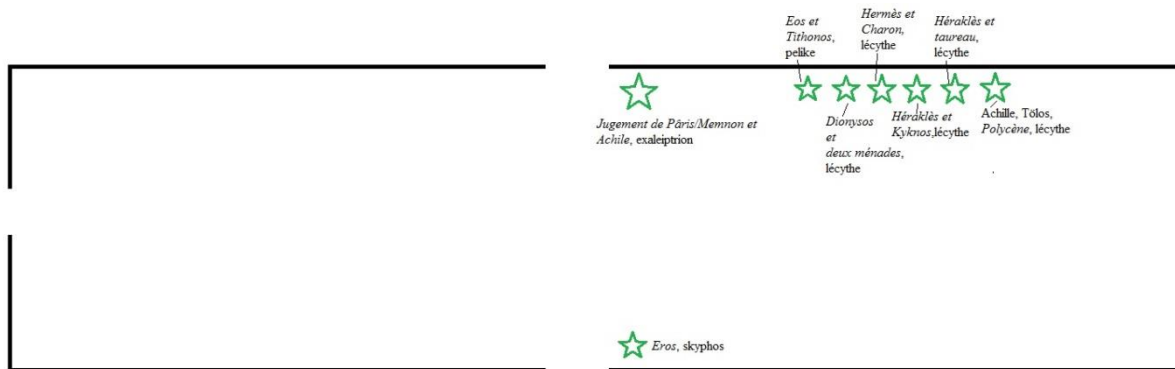
De l'autre côté de l'allée, presque en vis-à-vis ? se trouve le *skyphos* du Peintre de Lewis qui représente le dieu Eros. Les six autres vases font partie d'un grand ensemble constitué d'un *pelike* et de cinq *lécythes*. Les sujets sont très variés renvoyant tant à la guerre de Troie, aux cortèges dionysiaques ou encore au passage des âmes en Enfer avec Hermès. Mettre deux œuvres à l'écart tend à les valoriser par rapport au grand ensemble. Le musée veut donc indiquer spatialement que les œuvres du Peintre C et du Peintre de Lewis sont les fleurons de

⁴⁰⁹ Les vases antiques au sous-sol n'étaient plus visibles en 2017.

⁴¹⁰ Celle-ci a été changée de place en 2007 et se trouve dorénavant dans la rotonde Frémiet.

⁴¹¹ Voir II.A.3.

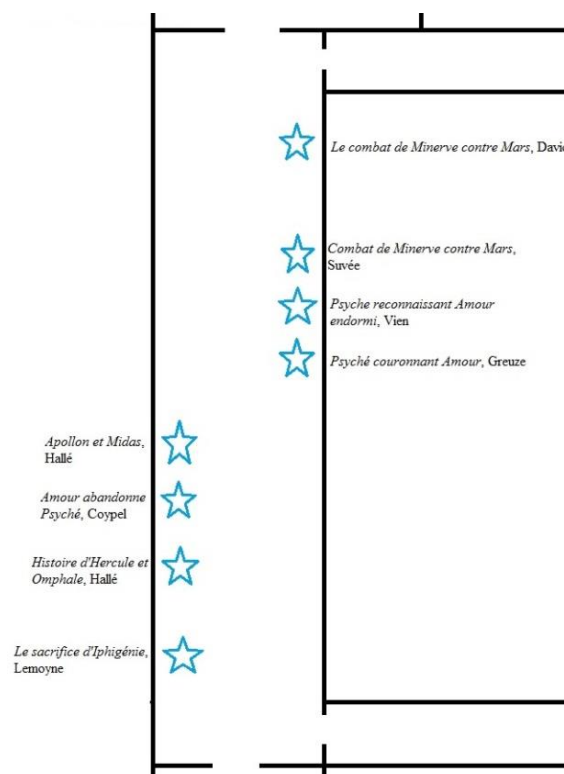
sa collection de vases grecs. De plus, les séparer, eux-aussi, de chaque côté de l'allée accentue bien la différence de technique entre figures noires et rouges. Cette disposition oblige aussi le visiteur à aller de l'un à l'autre pour ensuite, se diriger vers la grande rangée. Ce processus est renforcé par les Visioguides® qui permettent d'avoir des informations sur l'*exaleiptron*, le *skyphos*, et le *lécythe* consacré au passage des âmes en Enfer.



62- Plan de la disposition des vases à sujet mythologique au Palais des Beaux-Arts de Lille avant 2017.

Puis passons chronologiquement au 1^{er} étage qui regroupe toutes les salles de peintures classées par siècle et par thème. Les œuvres mythologiques sont présentes dans la plupart des espaces, et dans treize des dix-sept thématiques abordées. Elles sont absentes de la salle sur le « paysage », « Anvers-Rubens-Lille », « Tableau d'autel » et « Peintures XX^e siècle ». Il n'en reste pas moins que c'est à cet étage du musée que les œuvres mythologiques sont les plus nombreuses : trente œuvres dont vingt-cinq peintures et cinq sculptures. Nous commençons par les peintures du XVI^e et XVII^e siècles. Dans la salle quatre, consacrée au « cabinet flamand » se trouvent deux mythes assez importants : *Prométhée enchaîné* d'après Rubens et *L'enlèvement d'Europe* de Jordaens. Le premier est placé entre les deux accès à la salle précédente, seul, avec une petite banquette qui permet de l'admirer. Le second est à l'opposé, sur le côté gauche de l'accès à la salle suivante. Si l'opposition n'est sans doute pas voulue, elle n'en montre pas moins la dualité de Zeus : terrible, quand il s'agit du supplice infligé à Prométhée, amoureux et galant dans le cas d'Europe. Dans l'autre salle consacrée à la peinture française au XVII^e siècle, on trouve là encore deux œuvres mythologiques, qui ont pour thème le combat. Pour la peinture du *Jugement de Midas* de Mignard, placé dans un coin de la salle, il s'agit d'un combat artistique entre Pan et Apollon. Puis, c'est une lutte physique dans l'œuvre de Coypel qui montre Hercule en plein combat contre, sans doute, le dieu Achéloos. Passons maintenant à la galerie du XVIII^e siècle (ill. 63) où le thème mythologique est très important puisque huit œuvres s'y rapportent. Deux ensembles se détachent dans la

muséographie. En premier lieu, le groupe des « Psyché et Amour » représenté trois fois et presque en se suivant. On commence sur le mur gauche avec l'œuvre de Coypel qui représente le moment où Cupidon abandonne Psyché. Puis on passe sur le mur d'en face avec Greuze qui représente le dieu de l'amour couronné par la princesse. Et enfin à la vision de Vien, où Psyché reconnaît son amant endormi. Si l'épisode de Greuze est une création de l'artiste, les deux autres viennent bien du texte d'Apulée.



63- Œuvres mythologiques dans la galerie XVIII^e siècle, Palais des Beaux-Arts, Lille.

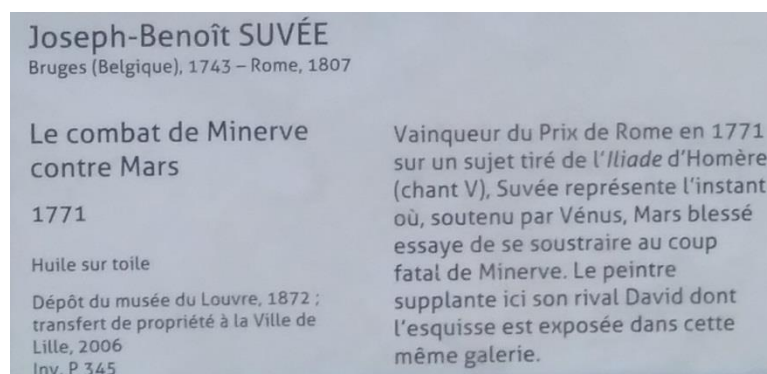
L'abandon de Psyché par Cupidon est cependant la conséquence de la curiosité de celle-ci ; le dieu lui ayant interdit de le voir, quand elle lui désobéit, il s'enfuit. Or dans la salle, les deux évènements sont dans le sens de lecture inverse. Notre hypothèse est que c'est la logique chronologique qui a été privilégiée vis-à-vis de la narration. En effet, le tableau de Vien fut réalisé douze ans après celui de Coypel, 1761 pour le premier et 1748 pour le second. Viennent ensuite les deux œuvres consacrées au combat de Minerve contre Mars et réalisées à l'occasion du concours du Grand prix de Rome de 1771. Le Musée de Lille possède le tableau du gagnant, Joseph Benoit Suvée ainsi qu'une esquisse du tableau ayant obtenu le deuxième prix, du célèbre Jacques-Louis David. Nous passons ensuite à la partie réservée aux peintures du XIX^e siècle qui montrent une dizaine d'œuvres consacrées à notre sujet. La figure centrale est bien sûr, *La Médée Furieuse* de Delacroix dans la salle n°8. Autre caractéristique de cette partie du musée, la présence de statues dans les salles qui servent à appuyer les thématiques abordées. Ainsi, dans la salle consacrée au Néoclassicisme, est placé *Ganymède* du sculpteur Jean-Pierre Cortot qui représente très bien cette mouvance.

Dans le sens de visite, nous retournons au rez-de-chaussée qui expose les collections d'arts décoratifs et de sculpture du Musée. On y retrouve dans l'aile Nord consacrée aux faïences, une plaque en émail peint représentant le Jugement de Pâris. Les autres œuvres mythologiques sont placées le long de quatre allées. Trois regroupements sont intéressants à relever. Le premier, dans l'allée la plus à notre gauche, concerne les deux plaques de Castelli

représentant Neptune et Amphitrite. Puis au centre se détache le buste de Cérès, d'autant plus qu'il est une des seules œuvres à ne pas être sous verre. Sur sa droite, se trouve tout un ensemble d'assiettes et de plats creux. On y retrouve Hercule et l'hydre, Marsyas, une assemblée de dieux.

Passons maintenant dans l'aile Sud, où se trouvent les sculptures du XIX^e siècle. Elles sont classées de manière chronologique. Nous pouvons distinguer trois étapes dans notre vision des œuvres mythologiques. Tout d'abord en arrivant, se trouve sur notre droite l'*Hermaphrodite* de François-Dominique Milhomme et à gauche *Ulysse* de Théophile Bra. Il s'agit de montrer des exemples du courant néoclassique dont *Spartacus* de Denis Foyatier est aussi un bel exemple. Puis une fois au premier tiers de la salle, on passe au style plus réaliste du Second Empire avec *Satyre et Bacchante* de Jean-Jacques Pradier, *L'Amour piqué* de Jean-Antoine Idrac, et *Narcisse* d'Ernest-Eugène Hiolle. Ces trois figures montrent des sentiments très différents allant du désir à la mélancolie puis à l'humour. Puis nous finissons la salle avec la fin du XIX^e siècle dont l'inspiration est marquée par un intérêt renouvelé pour l'Art grec, tendance illustrée par la *Pallas* de Rodin ou encore la *Pénélope* d'Antoine Bourdelle. Cette dernière se détache du reste des œuvres par sa pose monumentale et la teinte sombre du bronze.

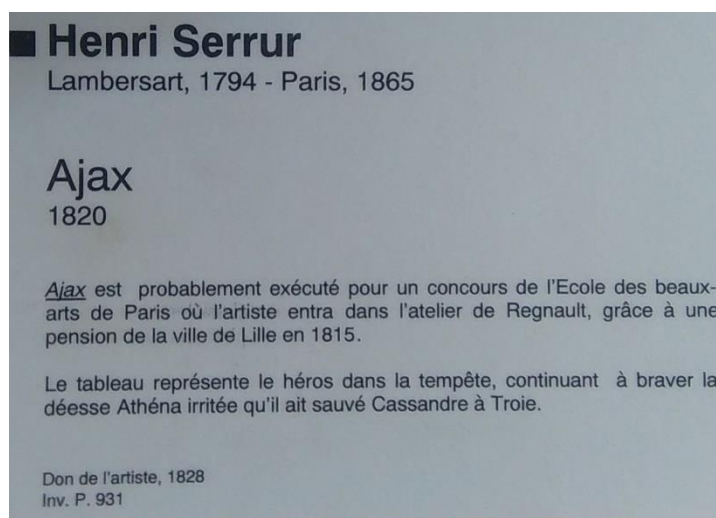
Intéressons-nous plus précisément aux discours des cartels. Sur les trente cartels retenus lors de notre visite⁴¹², les 5/6 avaient une notice explicative et les 2/3 faisaient justement référence aux mythes présentés. Est-ce à dire que le musée rend ainsi accessibles ces notions au public ? Celles-ci sont assez courtes, étant composées de deux à trois phrases. Les références aux mythes représentent ainsi la moitié du discours. Il décrit de la manière la plus succincte mais aussi complète possible, les mythes dont il est question. Ainsi par exemple, le cartel du tableau de Suvée se présente ainsi (ill. 64).



64- Cartel de l'œuvre de Joseph-Benoît Suvée, *Le combat de Minerve contre Mars*, 1771, 142 x 108, huile sur toile, Palais des Beaux-Arts, Lille.

⁴¹² Le 27 mars 2017. À cette date, la collection de vases grecques du sous-sol n'était pas visible.

Une analyse plus poussée de ce corpus nous amène à quelques réflexions. Tout d'abord, concernant le sérieux des informations données. Nous n'avons trouvé qu'une seule erreur, avec le tableau d'Henri Serrur sur Ajax (ill. 65). Il est dit que le châtement d'Athéna infligé au héros est dû à l'aide qu'il apporta à la princesse Cassandre. Or c'est justement le contraire puisque c'est le viol de Cassandre par Ajax dans le temple de la déesse qui est la cause de son courroux⁴¹³. Ensuite, nous pouvons constater que le fait que ces œuvres et références fassent partie des mythes antiques va de soi. En effet, les termes « mythologie » et « grec(que) » n'apparaissent que quatre fois chacun dont deux fois ensemble. Ensuite, la fonction ou l'identité des personnages n'est précisée que la moitié du temps. On ne sait ainsi pas qui sont Ulysse, Médée ou Hercule⁴¹⁴, quand bien même d'autres cartels le précisent pour d'autres personnages avec des qualificatifs tels que « héros », « dieu », « fils de... ».



65- Cartel de l'œuvre d'Henri Serrur, *Ajax*, 1820, 127 x 94, huile sur toile, Palais des Beaux-Arts, Lille.

Il en va de même pour les références littéraires. *Les Métamorphoses*, *L'Iliade* et *L'Odyssee* sont cités chacun deux fois mais pour la dernière œuvre, le nom d'Homère n'est pas mentionné. Il n'en reste pas moins que le musée a tenté un réel effort pour inscrire les mythes dans les salles. Cela est-il vrai dans les autres notices du musée que l'on peut retrouver dans deux médias : le Visioguide® et le site internet ?

Le visioguide® permet tant de donner des explications audio, que d'ajouter du support visuel sur un certain nombre d'œuvres du musée mais aussi sur son histoire, les départements, les collections... Comment sont alors visibles les œuvres mythologiques en leur sein ?

⁴¹³ Apollodore, *La Bibliothèque*, Epitomé. Nous en avons informé le musée mais n'avons pas eu de réponse.

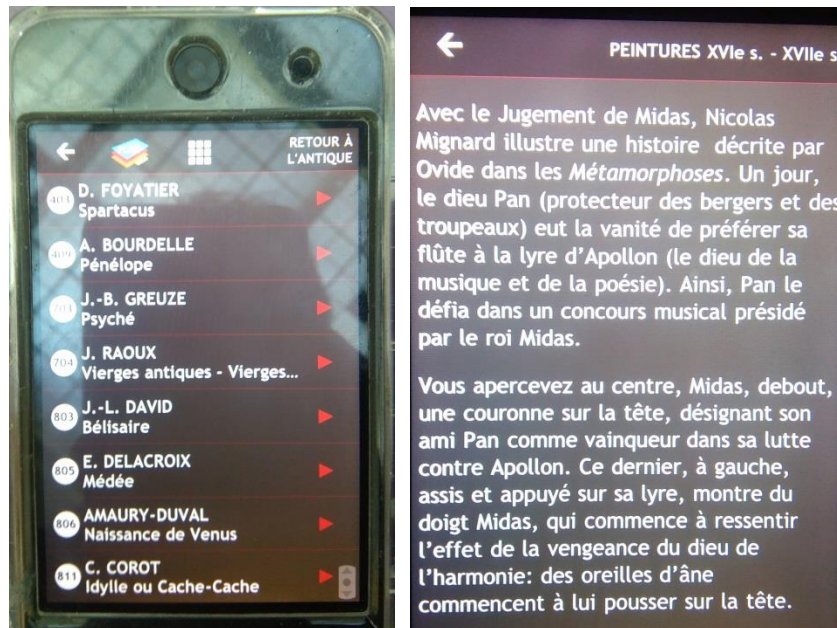
⁴¹⁴ Rétrospectivement dans la sculpture de Théophile Bra et les peintures de Delacroix et Halle.

Elles sont au nombre de neuf sur les cent œuvres présentées, soit presque 10% de l'ensemble. Pour les découvrir : deux façons. On peut inscrire sur l'écran le numéro parfois présent dans le cartel des œuvres présentées. Ou alors, suivre un des nombreux parcours proposés aux visiteurs de langue française⁴¹⁵. Le premier de la liste est le « Parcours Passion » qui permet d'accéder à un ensemble important d'œuvres. On peut noter que celles-ci sont toujours classées à l'intérieur du parcours, de manière spatiale et chronologique, partant du niveau - 1 jusqu'au premier étage. Ainsi nous pouvons découvrir, suivant cet ordre les œuvres mythologiques suivantes :

- *l'exaleptrion* du Peintre C
- le *skyphos* du Peintre de Lewis
- le *lécythe* à fond blanc avec Charon
- *Pénélope* d'Antoine Bourdelle
- *Buste de Cérès*, faïence de Bruxelles
- *Le jugement de Midas* de Nicolas Mignard
- *Psyché* de Jean-Baptiste Greuze
- *Médée* d'Eugène Delacroix
- *Naissance de Vénus*, d'Eugène Amaury-Duval

Le second parcours est celui des « chefs-d'œuvre » et ne retient que la moitié des œuvres. Aussi, nous n'en retrouvons que trois déjà mentionnées ci-dessus : *l'exaleiptron* et les peintures de Delacroix et Amaury-Duval. À ce sujet, les versions anglaises et néerlandaises ne diffèrent pas, tant dans les œuvres présentées que dans le contenu lié. Le parcours famille réservé aux enfants, en contient deux sur quinze, mais nous y reviendrons car un des personnages centraux de cette visite est le *Cupidon* de Jean-Antoine Idrac (ill. 68). Le visioguide® propose ensuite plusieurs parcours thématiques. Celui intitulé « Le retour à l'antique » nous intéresse puisqu'à côté du *Bélisaire* de David ou du *Spartacus* de Denis Foyatier se trouve encore une fois la sculpture de *Pénélope* et les peintures de Greuze, Delacroix et Amaury-Duval (ill. 66). La thématique « Histoire de bête » traite, elle, du Jugement de Midas. Le parcours enfant mais aussi les tablettes tactiles proposées au jeune public mettent, elles, au centre, la sculpture d'Idrac sur *Cupidon piqué*. La présence des œuvres mythologiques est donc bien réelle, mais le discours sur les mythes est lui plus fluctuant.

⁴¹⁵ Pour les anglophones et néerlandophones, seul le parcours « chefs d'œuvre » est disponible.



66 et 67- Œuvres de la visite thématique « Retour à l'Antique » et discours du Visioguide® concernant l'œuvre de Nicolas Mignard, *Le Jugement de Midas*, vers 1667, 83 x 155, huile sur toile, Palais des Beaux-Arts, Lille.

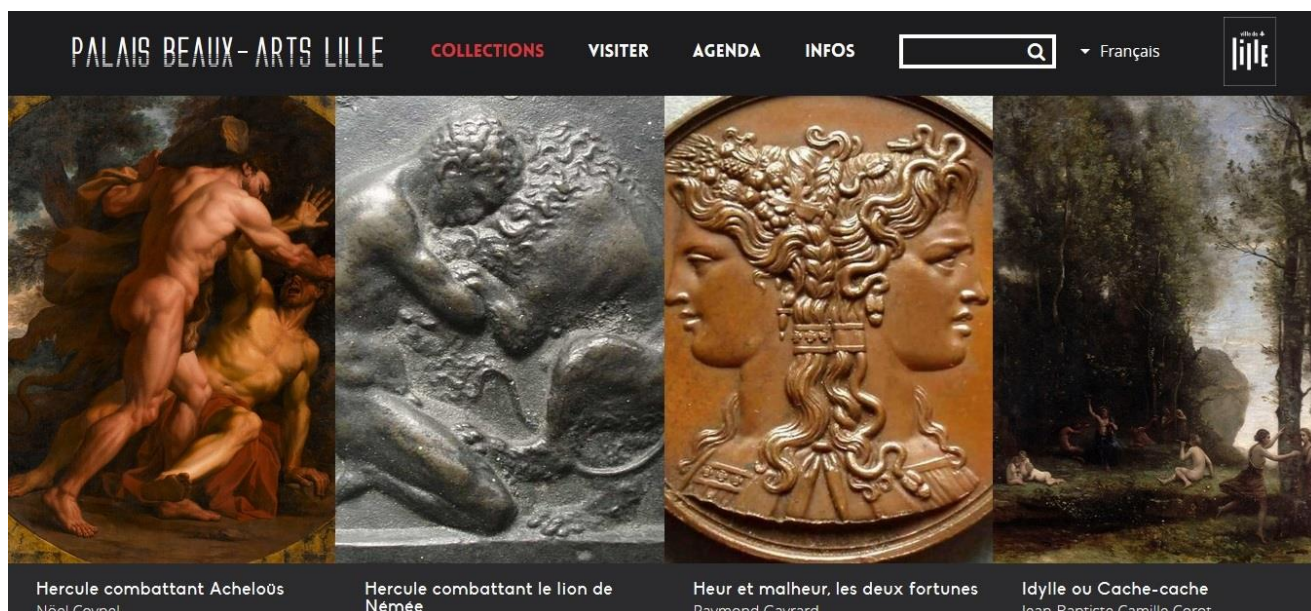
Si le mythe du jugement de Midas (ill. 67), l'attente de Pénélope ou le crime de Médée sont expliqués en plusieurs phrases voir paragraphes d'autres ne sont que survolés voir absents comme Psyché et Cupidon ou la naissance de Vénus qui traitent du contexte de création et de la composition du tableau. Seul l'exaleiptrion du Peintre C fait l'objet d'une attention spéciale avec un développement spécifique sur les épopées homériques.

Concernant les enfants, on peut se demander pourquoi le personnage de Cupidon est privilégié ? Celui-ci est représenté par le sculpteur comme étant assez jeune et pouvant avoir, à peu près, l'âge d'un enfant. De plus, la sculpture est assez parlante, et est propice à raconter une histoire simple et compréhensible. Celle d'un jeune enfant qui se fait piquer par un insecte. L'œuvre est aussi bien placée, au rez-de-chaussée, proche de l'accueil dans la galerie des sculptures du XIX^e siècle. Au sein même de cette salle, elle est au centre et face aux visiteurs quand ils entrent. Elle est donc très identifiable et peut être un bon point de départ pour découvrir le reste du musée. Nous pourrions presque dire que dans le visioguide®, Cupidon joue le même rôle qu'un guide dans le musée. Il emmène l'enfant vers les œuvres en lui donnant des informations, mais aussi des clefs et des questions pour qu'il réfléchisse de lui-même à ce qu'il voit.



68- Jean-Antoine Idrac, *L'Amour piqué*, 1876, 132 x 88 x 45, bronze, Palais des Beaux-Arts, Lille.

En complément, le site internet de l'institution, rénové en 2016, comporte plus de deux-cents cinquante notices « chefs-d'œuvre »⁴¹⁶ que l'on pourrait lier au parcours Passion du Visioguide®. Nous en avons dénombré dix-neuf de mythologique. Le musée en profite ainsi pour montrer et valoriser des œuvres non exposées comme un dessin de Raphaël ou des sculptures de l'époque romaine. Il y a trois niveaux de lectures possibles des œuvres. Tout d'abord, les images des œuvres qui se succèdent par l'ordre alphabétique des titres. On remarque ici, deux combats d'Hercule (ill. 69).



69- Collections numériques du Palais des Beaux-Arts, Lille, extrait p. 6.⁴¹⁷

⁴¹⁶ www.pba-lille.fr, consulté en avril 2017.

⁴¹⁷ www.pba-lille.fr, Consulté le 21 avril 2017.

Puis quand on clique une première fois, un titre et un paragraphe à la fois accrocheur⁴¹⁸ et complet avec sur la gauche, les informations essentielles : matière, dimensions, artiste, période, lieu (ill. 70).



70- Accroche de la Notice de l'Autel de Bermerain, III^e siècle ap. J.-C., pierre blanche d'Avesnes, Palais des Beaux-Arts de Lille.

Puis, si on clique sur l'onglet « plus d'infos », apparaît un développement beaucoup plus complet de plusieurs paragraphes sur deux colonnes tout en gardant les informations essentielles sur le bandeau gauche.



71- Notice numérique du buste de la faïence de Bruxelles, Cérès, fin XVIII^e siècle, buste, Palais des Beaux-Arts, Lille.

⁴¹⁸ Réalisé en partenariat avec une start-up de vulgarisation artistique : <http://www.artips.fr/>

Un mythe est alors expliqué dans plus de la moitié des cas (10 sur 19), de manière là aussi plus ou moins complète. Cela peut ainsi se résumer en trois phrases comme pour la *Naissance de Vénus* d'Amaury-Duval : « Vénus, déesse de l'Amour, est née, d'après la légende, de l'écume de la mer, près de Cythère en Grèce. » ou inversement peut prendre l'ensemble du cartel dans le cas de l'explication du mythe de Midas dans la peinture de Nicolas Mignard.

Enfin, concernant les catalogues ou présentations des collections, nous avons pu en analyser huit : des années 1970 à aujourd'hui⁴¹⁹. Il apparaît déjà que ce sont les peintures qui sont le plus mises en avant avec dans l'ordre : La *Médée furieuse* de Delacroix, *L'Enlèvement d'Europe* de Jordaens, et *Psyché couronnant l'Amour* de Greuze. On y retrouve occasionnellement Pénélope de Bourdelle ou l'exaleiptron du Peintre C. Les mythes sont alors aléatoirement racontés même si on dénote une certaine évolution. En effet, dans le catalogue de 1970, aucun mythe n'est expliqué alors que les derniers ouvrages de 2014 y font référence même de manière succincte. Les catalogues sont plus le lieu de l'exhaustivité, dénombrant les œuvres plus que les précisant. Enfin dans les quelques visites guidées que nous avons pu suivre pour le jeune public au sein du musée⁴²⁰, les mythes sont toujours expliqués devant les œuvres en question.

Nous pouvons alors nous demander si ces outils de médiations se complètent ou au contraire se répètent. Lorsqu'ils expliquent les mythes, quelles sont leurs approches, et quelles informations donnent-ils ? Nous prendrons ici un exemple que nous étudierons en détail. Les discours centrés autour de la sculpture, *Pénélope* d'Antoine Bourdelle. Les couleurs correspondent aux éléments suivants : Référence à [Homère et/ou L'Odyssée](#), [femme fidèle d'Ulysse](#), [épisode des Prétendants](#), [tromperie de la tapisserie](#).

- Cartel : « D'après l'*Odyssée*, Pénélope [attend vingt ans le retour d'Ulysse, son mari](#), refusant toute nouvelle union. »
- Visioguide® : « Pour réaliser cette sculpture, Bourdelle puise son inspiration dans [l'Odyssée d'Homère](#). Il figure ainsi Pénélope, [l'épouse d'Ulysse, qui a attendu le retour du héros pendant vingt ans](#), tout en [djouant les avances de ses prétendants qui souhaitaient remplacer son époux et devenir le roi d'Ithaque à ses côtés](#). »

⁴¹⁹ Laurent Chatelet, *Cent chefs-d'œuvre du musée de Lille*, Lille, 1970 ; deux ouvrages de Jean-Dominique Siegel, *Chefs-d'œuvre du Musée des Beaux-Arts de Lille*, Beaux-Arts Magazine et Réunion des Musées nationaux, Paris, 1995 ; Alain Tapié, *Le Palais des Beaux-Arts, Lille*, Réunion des Musées nationaux, Paris, 2006 ; Amandine Jeanson, *Palais des Beaux-Arts de Lille : chefs-d'œuvre*, Scala, Paris, 2014 ; François Reynaert, *L'art et l'histoire du Nord-Pas-de-Calais*, Flammarion, Paris, 2014 ; Vera Dupuis, *Lille, Palais des Beaux-Arts*, Scala, Paris, 2014 ; Hors-série, *Lille et le Palais des beaux-arts*, Connaissance des arts, Paris, 2014.

⁴²⁰ Visites du 17 janvier et 6 février 2014.

- Notice - Site Internet 1 : « Sous les traits de cette figure mythologique bien connue pour être l'épouse d'Ulysse,... »

Notice - Site Internet 2 : « Pénélope incarne dans l'*Odyssée* d'Homère l'épouse fidèle qui attend le retour d'Ulysse pendant plus de vingt ans. »

- Guide des collections : « Dans l'*Odyssée* d'Homère, Pénélope incarne l'épouse demeuré fidèle à Ulysse⁴²¹ ».

- Visite scolaire⁴²² :

Guide : ... Qui est-ce ?

Elève : Pénélope

G : Comment vous l'avez-vu ?

E : le cartel.

G : Que savez-vous de sa vie ?

E : Elle attend Ulysse, (l'élève raconte l'histoire des prétendants)

G : Très bien, Je complète par... (le guide raconte le mythe de la tapisserie...)

(Homère vu auparavant avec la sculpture d'Ulysse de Bra)

Deux informations apparaissent dans chacun des outils de médiations : la référence à la source et le statut de Pénélope. La référence au mythe se limite à une ou deux phrases et seule la visite guidée et le Visioguide® permettent un approfondissement. On retrouve cela dans le mythe de Midas. Là aussi deux informations sont présentes dans les cinq sources : les personnages du concours et la raison des oreilles de Midas tandis que des informations supplémentaires sont fournies par la médiation humaine et numérique. La place prise par le mythe est alors beaucoup plus importante puisque quasiment l'ensemble du contenu du visioguide® et de la notice internet est consacré au mythe ce qui permet d'expliquer notamment la passion de Midas pour l'or, ou l'épisode du secret répété par son serviteur. On assiste donc ici à une complémentarité et à différentes fonctions de ces outils. Si le cartel ou les catalogues visent à résumer le mythe, les autres médiations peuvent avoir un contenu plus riche et diversifié.

Que conclure ainsi de cette présence mythologique au Palais des Beaux-Arts et sur les dispositifs de médiation la valorisant ? Tout d'abord au niveau de la muséographie et comme

⁴²¹ Amandine Jeanson, *Palais des beaux-arts de Lille: chefs-d'œuvre*, Nouvelles éditions Scala, Paris, 2014, p. 60-61.

⁴²² 17 janvier 2014.

souvent, une césure est visible entre la période antique et moderne avec l'absence d'œuvre médiévale. Coupure accentuée par le fait qu'il n'y a pas non plus d'œuvres romaines. Aussi cette lacune d'œuvres mythologiques couvre une période de plus de 2000 ans entre les céramiques grecques du V^e av. J.-C. siècle présentes au rez-de-chaussée et les peintures flamandes du XVII^e siècle. Le musée comme « machine à mémoire »⁴²³ ininterrompue, ne fonctionne que partiellement. S'il est le lieu qui présente le plus d'œuvres mythologiques de la région, ses collections concernent des fonds bien précis : la céramique grecque du V^e siècle av. J.-C., la peinture française du XVIII^e siècle, la sculpture et la peinture françaises du XIX^e siècle. Ces œuvres sont très localisées dans le musée et forment des îlots mythologiques qui font d'autant plus ressentir les lieux où les mythes sont absents. Ils restent valorisés dans le musée par des visites guidées que le musée propose sur les « Mythes et légendes de l'Antiquité » pour les scolaires⁴²⁴ et groupes d'adultes. Ceci reste partiel puisque la mythologie n'est par exemple pas présente dans les fiches thématiques réservées aux enseignants. Néanmoins les mythes sont bien présents au sein du musée par les cartels des œuvres qui résument dans la majorité des cas le contenu des légendes du tableau. Cette approche est, de même, accentuée au sein des autres outils de médiations mais pas pour toutes les œuvres. Qu'elles soient numériques ou humaines, les supports de médiations apportent un complément logique et permettent de préciser et approfondir les aventures des différents personnages. Au visiteur d'explorer ainsi selon ses souhaits, ces différentes possibilités.

Venons-en maintenant au Musée du Louvre-Lens. Son étude est plus complexe que dans un musée traditionnel puisque ce lieu n'a pas de collections permanentes. Ouvert à partir du 4 décembre 2012, tous les mois de décembre, environ 5% de ses collections sont modifiées⁴²⁵. Sur plus de deux cents œuvres présentées, les œuvres à sujet mythologique sont autour de quinze, soit un peu plus de 5 %⁴²⁶. De quelle manière la mythologie est-elle alors représentée dans cet unique espace ? Dans quelle mesure ce renouvellement annuel, propre à cette institution, en transforme-t-il la perception ?

⁴²³ Jacques Hainard, « Le musée. Cette obsession... », *Terrain*, n° 4, mars 1985, §8.

⁴²⁴ Des ateliers sont aussi proposés à ces derniers : « Dieux et Héros » pour les Maternels et Primaires.

⁴²⁵ Sur la base suivante : la Galerie du Temps exposait 207 œuvres entre le 4 décembre 2012 et 3 décembre 2013 ainsi que dans la période suivante. Entre celles-ci, 13 changements et échanges d'œuvres ont eu lieu.

⁴²⁶ 16 œuvres en 2013 et 2014, 15 œuvres en 2015, 14 en 2016, 16 en 2017.



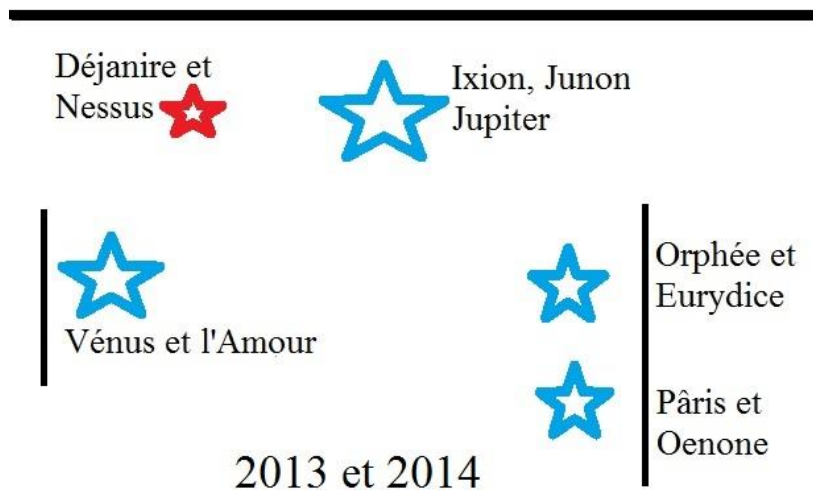
72- Pierre Paul Rubens, *Le roi Ixion trompé par Junon qu'il voulait séduire*, vers 1615, 175 x 245, huile sur toile, Musée du Louvre.

Tout d'abord, il apparaît clairement, tout au long de la période, qu'il existe une nette coupure entre les périodes antiques et modernes. La moitié des œuvres à sujet mythologique prenant place dans les bornes temporelles – 4000 av. J.-C. / 300 ap. J.-C. et la seconde entre le XVI^e et XIX^e siècle. Le Moyen-Age et ses inspirations mythologiques ne sont représentées par aucune œuvre. Au sein même des périodes, nous pouvons remarquer certaines caractéristiques. Dans la période antique, il y a une surreprésentation des œuvres romaines par rapport aux grecques. Il se trouve une majorité de sculptures romaines mais aucune céramique attique montrant des sujets mythologiques. Le seul vase sur ce sujet, qui représente le concours entre Apollon et Marsyas, provient de Lucanie. Cette impression est renforcée par le fait que la muséographie concentre les œuvres par sphère géographique et temporelle. Ainsi les statues de *Nike*, Hermaphrodite et Jupiter sont-elles très proches et contribuent à donner une impression massive d'art mythologique romain. Dans la partie moderne, on peut constater que la mythologie est absente du XVIII^e siècle. Il y a de plus un glissement entre 2013 et 2017 du XVI^e vers le XVII^e siècle. Ce dernier concentre alors la quasi-majorité⁴²⁷ des œuvres mythologiques autour de figures centrales comme Rubens ou Poussin. La thématique de la peinture galante et des amours des dieux est absente tout comme le retour des figures héroïques issues de l'Antiquité, exceptée une œuvre néoclassique, *La Vénus à la pomme* de Thorvaldsen. Le Louvre possède pourtant dans ce domaine nombre d'œuvres de Watteau, Boucher, David ou Vien. Quant au parcours dans son ensemble, il reste jalonné d'œuvres

⁴²⁷ Sept œuvres tout au long de la période.

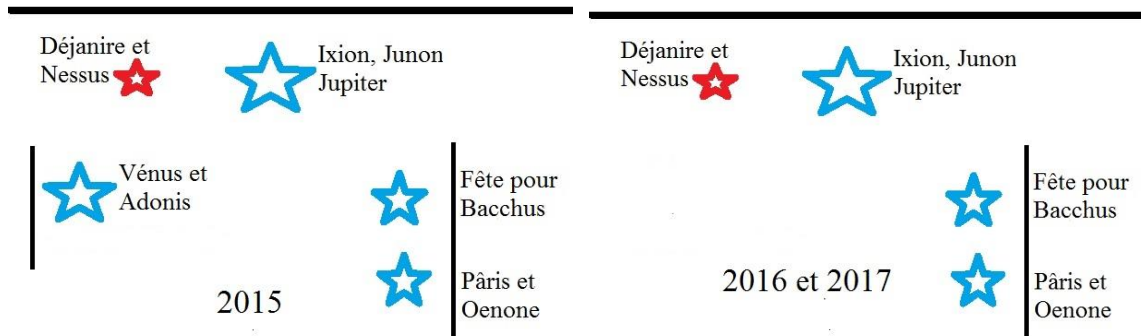
fortes qui n'ont pas été changées en cinq ans, si on excepte la présence en 2014 de l'Ingres précédemment étudié. Celles-ci contribuent à l'identité du musée, apparaissant presque comme des éléments permanents. Aussi dans la première partie, la statue de Jupiter de plus de 1m85 et celle d'Hermaphrodite d'1m49 jalonnent l'espace et donnent des points de repères visibles. Puis après le Moyen-Age, c'est l'œuvre de Rubens, *Ixion, roi des Lapithes, trompé par Junon qu'il voulait séduire* (ill. 72), de 1m75 de haut sur 2m45 de long qui permet lui aussi de structurer et jalonner l'espace. Il est d'ailleurs au centre d'un espace que l'on pourrait nommer une « niche mythologique » :

En effet, au côté du Rubens, se trouve une petite sculpture de Giambologna représentant Déjanire se faisant enlever par Nessus puis sur le côté, une peinture de Claude Le Lorrain avec un Paysage où se trouve Pâris et Œnone. Le reste permet d'aborder la question des changements d'œuvres qui n'ont affecté la mythologie principalement qu'à cet endroit et qui montrent ainsi les logiques internes à ces transformations. En 2013 et 2014 (ill. 73) était présenté sur le côté gauche un tableau de Lambert Sustris sur l'Amour et Vénus.



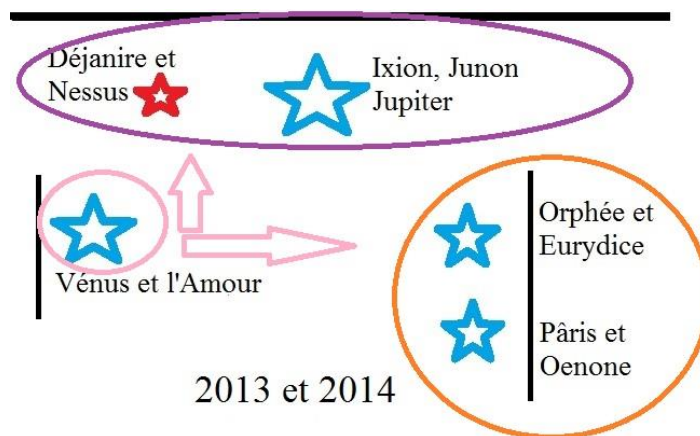
73- « Niche mythologique », Galerie du Temps, Louvre-Lens, 2013 et 2014.

Puis en 2015, celui-ci fut remplacé pendant un an par un tableau de Luca Cambiaso sur Vénus, lui-même remplacé en 2016 par un tableau religieux : *Suzanne au bain* du Tintoret. Sur le côté droit, il y a toujours eu un tableau de Poussin exposé à côté du Lorrain, mais en 2013 et 2014 il s'agissait d'un *Paysage avec Orphée et Eurydice*, remplacé à partir de 2015 par une *Fête en l'honneur de Bacchus* (ill. 74)



74- « Niche mythologique », Galerie du Temps, Louvre-Lens, évolution entre 2015 et 2017.

La thématique de cet espace avait alors un sens en 2013 et 2014 qu'elle n'a plus eu par la suite, celle du désir physique et tragique : qu'il soit non partagé et violent avec Ixion et Nessus qui vont mourir et souffrir par leurs actions, ou qu'il soit partagé mais promis tout de même à un destin funeste avec Eurydice et Œnone. Ces histoires sont patronnées par Vénus et Cupidon, à l'origine des passions. Nous pourrions préciser cela ainsi par l'illustration 75 :



75- « Niche mythologique », Galerie du Temps, Louvre-Lens, sous-thématiques.

Mais cette subdivision ne prend tout son sens que dans ces deux années, le remplacement en 2015 du tableau sur Orphée et en 2016 de la représentation de Vénus ne permet plus une lecture aussi claire.

En dehors de cet endroit central de la vision de la mythologie au Louvre-Lens, un autre espace est visible réuni autour de quelques sculptures vers la fin du parcours avec les Vénus de Coysevox et Thorvaldsen et deux statuettes de Jupiter et Junon d'après Michel Anguier.

Concernant les cartels de nos œuvres étudiées, ils sont assez différents de ceux du Palais des Beaux-Arts de Lille. En effet, rares sont ceux qui possèdent une notice explicative. Cependant les titres sont volontairement longs, descriptifs et « développés pour que les visiteurs puissent

mieux comprendre les sujets qui sont représentés »⁴²⁸. Ils font ainsi références aux personnages présentés et aux mythes dont ils font l'objet. Par exemple concernant la statue d'Hermaphrodite, le titre est le suivant : « Hermaphrodite, fils d'Hermès et d'Aphrodite devenu un être double après son union avec la nymphe Salmacis ». Il est alors à peine plus long que la notice explicative présente sur l'Ixion de Rubens : « Le roi Ixion tente de séduire Junon, la femme de Jupiter. Rubens représente avec sensualité le moment où Jupiter confond Ixion en créant une image de sa femme faite de fumées ».

Aussi la mythologie gréco-latine est bien présente dans la Galerie du temps du Louvre-Lens réunie autour d'œuvres centrales et majeures. Cependant de grandes lacunes sont visibles et cette petite analyse ne peut être que provisoire étant donné les changements annuels de l'institution. Concernant la médiation, celle-ci est très liée à l'événementiel comme on l'a vu avec *Œdipe et le Sphinx* ou comme on l'analysera pour l'exposition *Métamorphoses*. Une visite thématique est proposée sur la mythologie (mais dans son sens large, en lien avec celles d'Égypte, de Babylone...) Il n'y a pas alors de médiations permanentes concernant leur fonds de mythologie grecque : ni visites-guidées ou ateliers ou dossiers pédagogiques proposés. Nous pouvons néanmoins remarquer une présence *de facto* sur leur « brochure groupe 2016 » (ill. 76)



76- Capture d'écran brochure groupe du Louvre-Lens⁴²⁹

Sur les sept visites thématiques proposées, trois sont représentées par une image d'une œuvre mythologique, signe du caractère attractif de ces œuvres. La cinquième visite consacrée aux mythes et légende mélange les histoires des différentes civilisations : égyptiennes, mésopotamiennes et grecques. La volonté est de montrer les liens entre elles par les mythes.

⁴²⁸ Asheley Xianting Gao, *La Galerie du temps du Musée du Louvre-Lens : étude du dispositif de présentation*, Mémoire de l'École du Louvre sous la direction de Cécilia Hurley-Griener, 2015, p. 44.

⁴²⁹ <http://www.louvre-lens.fr>, consulté le 21 avril 2017.

Ainsi est parfois pris au cours de la visite l'exemple du dieu Osiris, du satyre Marsyas et du centaure Nessus pour expliquer la nature mi-animale/mi-humaine des divinités de ces religions⁴³⁰.

Ainsi, que pouvons-nous conclure sur les collections du Palais des Beaux-Arts de Lille et du Louvre-Lens ? La richesse de leur fonds important est mise en valeur de manière réfléchie dans la muséographie. On y découvre des « îlots d'œuvres » mythologiques. Or cette thématique n'est jamais la première chose prise en compte. Les œuvres sont avant tout placées de manière chronologique et en fonction de leur lieu de création. C'est donc dans un troisième temps que le thème de la mythologie entre en ligne de compte⁴³¹. Cette division est clairement marquée par les étages et la succession des salles à Lille, par la frise chronologique et le placement de gauche à droite à Lens. La mythologie serait donc de « troisième main » dans ces musées ? Il est vrai qu'elle est rarement vue comme un tout à l'exception de quelques visites guidées et ateliers. Elle est le plus souvent intégrée dans d'autres thématiques comme l'amour, les chefs-d'œuvre, le portrait...etc. Si le Louvre-Lens a eu une programmation plus étoffée en 2014, il s'agissait plus de valoriser le chef-d'œuvre clôturant la Galerie du Temps que de vouloir se centrer plus spécialement sur le mythe d'Œdipe et du sphinx. Il n'en reste pas moins que ces musées ont été le théâtre ces dernières années de riches expériences sur des œuvres mythologiques qu'il convient d'analyser.

II.A.1.b. Des chefs-d'œuvre exposés

Après avoir analysé la médiation sur l'ensemble des œuvres de ces deux institutions, concentrons-nous sur deux œuvres qu'elles ont exposées et considérées comme des peintures mythologiques majeures du XIX^e siècle : *Médée furieuse* de Delacroix (ill. 77), exposée à Lille et *Œdipe explique l'énigme au sphinx* d'Ingres (ill. 78), qui fut exposée à Lens entre décembre 2013 et novembre 2014. Il s'agit de véritables chefs-d'œuvre au sens où l'entend Matthias Waschek⁴³², liés à leur contexte culturel. Mais pour quelles raisons ces deux œuvres constituent-elles des références sur l'inspiration mythologique en peinture et comment sont-elles médiatisées ?

⁴³⁰ Asheley Xianting Gao, *La Galerie du temps du Musée du Louvre-Lens : étude du dispositif de présentation*, Mémoire de l'École du Louvre, *op. cit.*, p. 44.

⁴³¹ Cela n'est pas vrai pour d'autres sujets, puisque par exemple, la peinture de paysage possède sa propre salle à Lille.

⁴³² Jean Galard et Matthias Waschek, *Qu'est-ce qu'un chef-d'œuvre?*, Gallimard, Paris, 2000, p. 25.



77 et 78- Eugène Delacroix, *Médée furieuse*, 1838, 260 x 165,1, huile sur toile, Palais des Beaux-Arts, Lille et Jean-Auguste-Dominique Ingres, *Œdipe explique l'énigme au sphinx*, 1808, 189 x 144, huile sur toile, Louvre.

La *Médée* de Delacroix est face à l'ouverture de la salle n°8 du Palais au premier étage. Une petite banquette est placée en face pour permettre aux gens de s'asseoir et de prendre le temps de l'admirer. Elle est accompagnée sur son côté gauche d'une esquisse de l'œuvre de Delacroix qui permet de saisir l'approche du peintre et la genèse de l'œuvre. Celle-ci fut d'ailleurs exposée au Louvre-Lens dans le cadre de l'exposition sur *Les Métamorphoses* d'Ovide. Tout est donc fait pour permettre aux visiteurs de profiter, *in situ*, pleinement de ce chef-d'œuvre. En est-il de même dans les différents outils de médiations et de valorisation du musée ?

Après un examen approfondi, il apparaît en effet qu'elle est l'œuvre mythologique la plus valorisée du musée et un des « chefs-d'œuvre » les plus en vue de l'institution. Cette notion apparaît d'ailleurs à plusieurs reprises : dans le cartel, la notice Web et le Visioguide®. Elle figure sur le site web dans les douze œuvres incontournables ainsi que dans la visite thématique « Love etc. ». Son succès est aussi bien visible dans les catalogues des collections et ouvrages concernant le Palais des Beaux-Arts. D'ailleurs, elle est aussi présente dans les collections de la région à travers une copie conservée au Musée Benoît De Puydt de Bailleul.



79- Présence de *Médée Furieuse* de Delacroix dans les ouvrages sur le Palais des Beaux-Arts de Lille⁴³³.

⁴³³ Voir liste p. 163

Elle a alors toujours le droit à une pleine page (ill. 79) dans les ouvrages sur les collections et le mythe est toujours résumé en une à deux phrases et cela dans tous les supports de médiations, contrairement à ce que nous avons vu pour les autres œuvres mythologiques du musée. Le visioguide® ou les notices approfondies insistent alors moins sur le mythe que sur Delacroix et le courant du Romantisme. Les informations données sont principalement centrées sur trois éléments qui forment un discours cohérent et logique :

- Qui ? le statut de Médée : héroïne, épouse, magicienne.
- Élément perturbateur : abandonnée par Jason pour la fille du roi de Corinthe
- Résolution : meurtre de ses deux fils.

Parfois deux précisions sont apportées concernant le lien des personnages avec le mythe de la Toison d'Or et l'empoisonnement de Créuse, seconde femme de Jason, par Médée. Peu représentatif de ces médiations, le dossier pédagogique de l'œuvre⁴³⁴ (seule œuvre mythologique du Palais à en avoir un) est quant à lui très complet sur le mythe en question rappelant les origines de la magicienne, ses meurtres de son frère et de Pélidas... Il donne aussi les sources littéraires du mythe : Euripide, Sénèque, Corneille.

Cependant elle reste cependant en retrait par rapport à d'autres œuvres dans le cadre des dernières expositions temporaires où les intervenants extérieurs des *Open Museum*⁴³⁵ préfèrent donner leur vision de *La Descente de la croix* de Rubens, du *Concert dans l'œuf* d'après Jérôme Bosch ou du *Festin d'Hérode* de Donatello. Sa dernière valorisation d'importance fut une exposition organisée en 2001 au Musée Eugène Delacroix à Paris⁴³⁶.

Concernant le Louvre-Lens, *Œdipe et le Sphinx* (ill. 78) se trouvait à la fin de la Galerie du temps. Cet espace de 3000m² et 120m de long permet de voir dès son entrée, l'ensemble des pièces présentées. Il est modifié tous les ans à la date anniversaire d'ouverture de l'établissement, le 4 décembre. Aussi l'accrochage du 4 décembre 2013 au 4 décembre 2014 a permis de mettre en valeur tout un discours autour du tableau d'Ingres. Mais ce qui a intéressé ici le musée n'est pas l'épisode mythologique mais la place de l'artiste. En effet le tableau mythologique est mis en relation avec une autre de ses peintures, un portrait de Ferdinand-Philippe, duc d'Orléans, qui a acheté l'*Œdipe*. À ses côtés sont présents une sculpture de lion terrassant le serpent (symbole de la monarchie) d'Antoine-Louis Barye et des portraits de souverains iraniens. Delacroix et Ingres ont souvent été opposés dans l'éternel débat entre la

⁴³⁴ <http://www.pba-lille.fr/Musee-prive/Fiches-pedagogiques>

⁴³⁵ Initiative lancée en 2014 par le directeur Bruno Girveau et permettant à une personnalité du monde artistique de donner son point de vue sur les collections permanentes du musée.

⁴³⁶ *Médée furieuse*, [Musée Delacroix de Paris du 24 avril au 30 juillet 2001], *op. cit.*

ligne et la couleur, qui existe en France depuis la querelle au XVII^e entre Poussinistes et Rubénistes. Or comme l'a montré l'historien Jacques Le Rider⁴³⁷, cette opposition ne tient pas vraiment (Ingres mettant effectivement la ligne au-dessus de tout, mais Delacroix étant plus pour un équilibre). De plus, une approche comparative de leurs deux œuvres tant à montrer beaucoup plus de points communs que de différences et peut expliquer les raisons de leur succès et de leur mise en valeur par les établissements. Etant présente sur un temps plutôt court, une grande médiation a été réalisée autour de l'*Œdipe* comme en témoigne la programmation :



80- Page de garde programmation Louvre-Lens.



81- Théâtre sur la thématique d'Œdipe.

Tous les secteurs de médiation du musée ont donc été sollicités pour mettre en valeur cette œuvre pendant l'année où elle était en place. Notamment, centré sur l'œuvre, une conférence de Vincent Pomarède, directeur du département des Peinture du Louvre fut organisée. Puis le théâtre et cinéma furent convoqué pour traiter de ce mythe fécond, dans « La Scène » du musée : *Sœur de...*, de Lot Vekemans faisant parlé la sœur d'Antigone, une mise en scène de l'*Œdipe-roi* de Sophocle par Antoine Caubet et une conférence autour du film *Œdipe-roi* de Pasolini. Enfin, trois ateliers étaient prévu pour le jeune public :

- le premier pour les 4-11 ans, « Le sphinx et moi » : en recréant l'œuvre en grand format.

⁴³⁷ Jacques Le Rider, « Ligne et couleur : histoire d'un différend », *Revue germanique internationale*, n°10, 1998, p. 173-184.

- Le second pour les 12-16 ans, « L'énigme du sphinx » : autour d'une mise en bande dessinée du chef d'œuvre.
- Le dernier, également pour les 12-16 ans, « Sphinge » sur la création d'une sculpture de cet être hybride.

Le musée a donc pensé tant au public spécialisé qu'au jeune public en cernant l'œuvre d'Ingres sous ses très nombreux aspects : artistique, philosophique, théâtrale, tout en le rendant accessible en le rattachant par exemple avec les adolescents, à la bande dessinée.

Aussi, *Médée furieuse* comme *Œdipe et le sphinx*, par leur histoire et leur influence dans l'Histoire de l'art, sont similaires mais non dans la vision qu'elles ont laissée dans la région ces dernières années. *Médée* est considérée comme un chef-d'œuvre établi, mis en avant de manière traditionnelle par Lille tandis que l'œuvre d'Ingres a eu le statut pendant un an d'œuvre « en exposition » et donc bénéficié d'une visibilité accrue avant d'être à nouveau placée depuis 2015, salle Daru de l'Aile Denon au Musée du Louvre. D'ailleurs, une copie de 1862 de Delacroix de sa *Médée Furieuse* est aussi conservée au Louvre, salle 62 de l'aile Sully. Si dans les Hauts-de-France, les deux œuvres sont considérées et montrées comme des chefs d'œuvres, cela n'est pas le cas dans le grand musée parisien. Si la salle Daru est parcourue par de nombreux touristes venus voir notamment les chefs-d'œuvre de David, l'*Œdipe* est mis de côté, à la fin de la salle et n'est que peu admiré. Quant à la *Médée furieuse*, les salles du deuxième étage de l'Aile Sully sont elles aussi souvent vides.

II.A.2. Étude de cas : L'exposition sur *Les Métamorphoses* d'Ovide au Louvre-Lens, dans le Pavillon de Verre entre 2015 et 2016.

Du 1er juillet 2015 au 21 mars 2016 a eu lieu au Musée du Louvre-Lens une exposition intitulée *Métamorphoses*. Elle liait le texte des *Métamorphoses* d'Ovide aux œuvres très riches des musées de l'ancienne région du Nord-Pas-de-Calais. Le thème était alors double comme l'explique dans le catalogue Bruno Gaudichon, directeur de la Piscine de Roubaix et commissaire de l'exposition⁴³⁸, car « *Les Métamorphoses* inspirèrent toute l'histoire de l'art occidental de notre ère, mais aussi parce que la métamorphose elle-même exprime magnifiquement ce que la Culture apporte au quotidien d'un territoire et de ses habitants »⁴³⁹.

⁴³⁸ Avec Monsieur Luc Piralla Heng Vong. Le principe des expositions dans le Pavillon de Verre est de donner une carte blanche à un directeur de musée de la région. L'idée d'une exposition sur *Les Métamorphoses* d'Ovide vient d'une proposition que nous avons faite à M. Gaudichon.

⁴³⁹ Bruno Gaudichon, Luc Piralla-Heng Vong, *Métamorphoses*, op. cit., p. 5.

Cela est d'autant plus vrai dans la municipalité de Lens qui se proclame « en mutation » et en « métamorphose »⁴⁴⁰. La ville a, depuis l'arrivée du musée, connu de nombreux travaux et accueille par exemple un Pôle Numérique et Culturel : le Louvre-Lens Vallée. L'exposition a pris place dans l'espace du Pavillon de verre, et ce n'est pas un hasard puisque dès l'origine cet endroit est prévu pour « faire dialoguer les œuvres du Louvre avec celles de la région »⁴⁴¹. Entouré de grandes vitres, il permet d'avoir un regard sur l'extérieur et la ville. Comme nous l'avons vu dans notre première partie, la mythologie bénéficie d'un regain d'intérêt dans notre culture actuelle et le livre d'Ovide a connu ces dernières années de nombreuses adaptations tant en littérature qu'au cinéma⁴⁴², lui donnant là encore toute son actualité. L'établissement a alors couplé cette manifestation avec un ensemble très diversifié de médiations pour un public essentiellement scolaire. La question se pose des modalités de cette double transposition : proposer une illustration en œuvres d'art d'un texte littéraire très ancien. Permettre que ces œuvres et leur contenu mythologique soit compréhensible auprès du plus grand nombre, le tout avec ce souci constant d'un dialogue entre des œuvres provenant de différentes structures. Nous pouvons alors nous demander de quelle manière le musée du Louvre-Lens a cherché à rendre accessibles les mythes ovidiens, et comment tant par le placement des œuvres, la textualité des cartels ou les médiations proposées, les mythes sont transmis ?

II.A.2.a. Valoriser les mythes ou les œuvres ?

L'architecture du Pavillon de verre implique une division de l'espace en trois parties. Il est, en effet, composé de trois cavités rondes qui ne peuvent être changées de place. L'intérieur peut être aménagé mais non les trois structures en elles-mêmes. L'espace autour peut être utilisé pour les textes, la médiation ou mettre en valeur une ou deux œuvres en particulier.

La majeure partie de notre discours pour cette analyse est basée sur notre visite en juillet 2015, en sachant que certaines œuvres ont changé au cours des neuf mois d'exposition, que cela soit pour des raisons de conservations (dessins) ou suite à des accords avec les musées

⁴⁴⁰ <http://www.villedelens.fr/rubriques-a-la-une/lens-en-mutation/lens-en-mutation.html>

⁴⁴¹ Xavier Dectot, Jean-Luc Martinez, Vincent Pomarède[et al.], *Louvre Lens: le guide 2014*, Paris / Lens, Somogy, Musée du Louvre-Lens, Paris et Lens, 2013, p. 21.

⁴⁴² Notamment le film *Les Métamorphoses* de Christophe Honoré en 2014 ou *La flûte de Pan* de Mallory Grolleau en 2008.

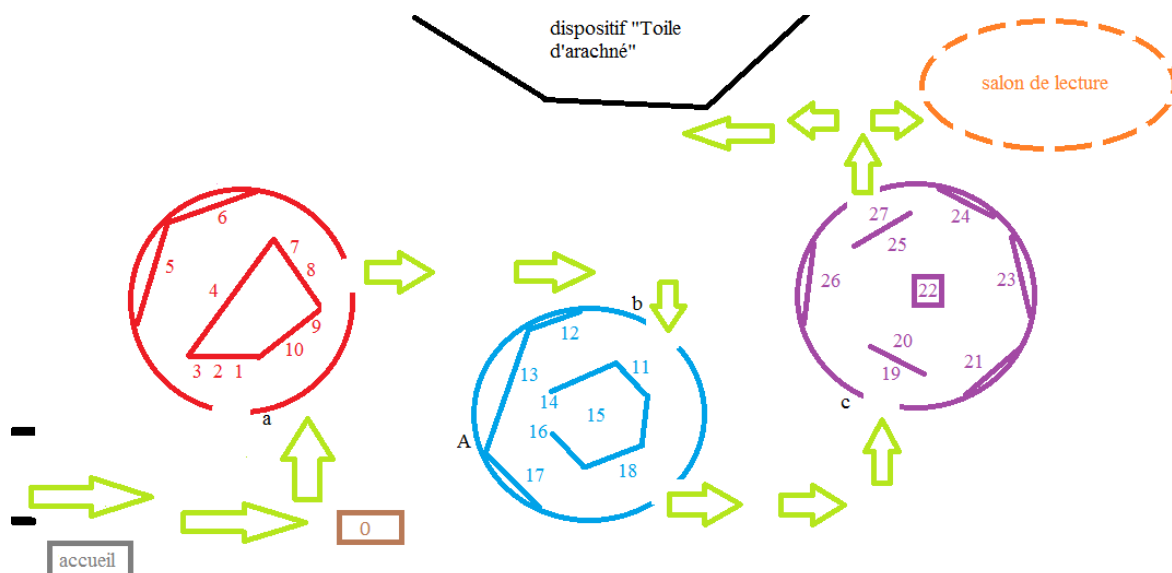
partenaires⁴⁴³. L'exposition montrait vingt-neuf œuvres, deux en introduction, neuf dans la première partie, huit dans la deuxième et neuf dans la troisième (ill. 82). Quinze musées étaient alors représentés⁴⁴⁴ soit une moyenne de deux œuvres par musée, de l'ensemble des deux départements du Nord et du Pas-de-Calais. Plus des $\frac{3}{4}$ sont des musées des beaux-arts et font partie de notre étude. Aussi, il n'y a rien d'étonnant à ce que le type d'œuvres le plus représenté soit les peintures qui représentent $\frac{1}{3}$ de l'ensemble, $\frac{2}{3}$ si nous prenons en compte les sculptures et dessins. Il en va de même pour l'ancienneté des œuvres exposées : vingt-trois des vingt-neuf œuvres ont été réalisées entre le XVI^e et le XX^e siècle. Ainsi, il s'agit d'une exposition principalement de beaux-arts, et les œuvres des différents musées sont organisées de manière thématique. Les deux seules exceptions sont présentes au début. En guise d'introduction, Bruno Gaudichon et Luc Piralla-Heng Vong ont souhaité exposer deux fossiles de fougères (0⁴⁴⁵) datant de 300 millions d'années montrant toute les métamorphoses que notre planète a déjà connues. Ceci rejoint l'idée d'Ovide qui veut exposer toutes « les métamorphoses des êtres en des formes nouvelles »⁴⁴⁶. Puis, à l'entrée de la première cavité se trouvent des statuettes du musée archéologique de Bavay avec Jupiter (1), Vulcain (2) et Neptune (3). L'idée était de faire comprendre comment les mythes étaient perçus au temps d'Ovide, avec des statuettes datant de son époque. Le reste de l'exposition ne présentait dès lors que des œuvres d'art de l'époque moderne et contemporaine, sauf un tympan médiéval de Pyrame et Thisbé (18) du XII^e siècle conservé au Musée de Cambrai. En partant de ce contexte, comment, dans ce cas, le placement de ces œuvres peut-il renvoyer aux différents épisodes ovidiens ?

⁴⁴³ Par exemple l'esquisse de la *Médée Furieuse* de Delacroix au Palais des Beaux-Arts de Lille, qui ne fut présente qu'au début de l'exposition, fut remplacée par une autre œuvre du musée : *Le jugement de Midas* de Nicolas Mignard.

⁴⁴⁴ Par ordre d'apparition dans le sens d'exposition : le Centre Historique minier de Lewarde, le Musée archéologique de Bavay, le Musée Benoît De Puydt de Bailleul, le Musée des Beaux-Arts de Dunkerque, le Musée de la Chartreuse de Douai, le LaM de Villeneuve d'Ascq, Le Musée du dessin et de l'estampe de Gravelines, Le Musée de Boulogne-sur-Mer, le Musée des Beaux-Arts de Calais, La Piscine de Roubaix, le Musée des Beaux-Arts de Valenciennes, le Musée des Augustins d'Hazebrouck, Le Musée de Cambrai, le Palais des Beaux-Arts de Lille, le Musée du Mont-de-Piété de Bergues.

⁴⁴⁵ Nous lui avons donné ce chiffre car ces fossiles ne faisant pas partie à proprement parler des différents cycles de l'exposition mais étant en marge.

⁴⁴⁶ Ovide, *Les Métamorphoses*, I, 1-2.



82- Plan de l'exposition *Métamorphoses* au Louvre-Lens.

La première partie de l'exposition a mis en relation le cabinet peint flamand conservé au Musée Benoît De Puydt de Bailleul (4), attribué à l'atelier d'Isaac Van Oosten avec deux peintures anonymes françaises du XVII^e siècle de Dunkerque sur le thème de Vénus et Adonis : *La Mort d'Adonis* (5) et *Vénus faisant naître l'anémone du sang d'Adonis* (6). Cette mise en place était intéressante à plus d'un titre. Déjà parce que le Musée des Beaux-Arts de Dunkerque a fermé ses portes depuis février 2015 et que l'exposition était donc un moyen pour les visiteurs de redécouvrir des œuvres qui ne sont plus visibles dans leur lieu de conservation. Mais surtout, elle incluait une narration logique dans le mythe de Vénus et Adonis tel qu'il est décrit dans le livre X des *Métamorphoses* d'Ovide. Le panneau g du Cabinet traite de ce mythe et montre Vénus implorant Adonis de ne pas partir à la chasse funeste qui l'attend. Nous avons donc l'épisode qui précède la mort. Puis en face du cabinet, la première peinture de Dunkerque nous montrait le « moment fatidique », à savoir la mort du héros (ill. 83). Et enfin le deuxième tableau à la suite, exposait la séquence suivante où Vénus pleure et crée l'anémone (ill. 84). Les deux œuvres de Dunkerque fonctionnaient déjà comme un diptyque, et grâce à l'ajout du cabinet, nous avons le début de l'histoire. Cette logique autour de ce mythe était-elle volontaire ? On peut en douter.

Tout d'abord car le titre de la première des trois parties de l'exposition était consacrée à « Lire Ovide avec les artistes », par les cycles mythologiques dans l'art. Le terme cycle était alors traduit dans la muséographie par des associations d'œuvres provenant d'un même musée : les statuettes de Bavay, les différentes scènes du cabinet peint, le diptyque de Dunkerque... et

non autour d'un mythe en particulier. Pourtant l'exploration du mythe d'Adonis continuait juste après le diptyque avec deux vases de la Manufacture Leperre-Durot dont l'un présente *La Naissance d'Adonis* (8). L'enfant est entouré de Naïades tandis que sa mère Myrrha est transformée en arbre. Or si les commissaires avaient vraiment voulu donner une lecture chronologique du mythe, le vase aurait dû être installé avant le cabinet de Bailleul. Le lien aurait pu être plus précisément explicité dans les cartels ou le catalogue d'exposition sur la chronologie de la vie du jeune héros ; ce qui n'était pas le cas.



83 et 84- Anonyme, *La Mort d'Adonis* et *Vénus faisant naître l'anémone du sang d'Adonis*, deuxième moitié du XVII^e siècle, 106,8 x 125,9 et 106,8 x 125,9, huiles sur toile, Musée des Beaux-Arts, Dunkerque.

Dans la deuxième cavité, la muséographie cherchait en deux occasions la comparaison entre des œuvres d'un même mythe. Ici, la volonté est claire : montrer la différence. Mais cela à quelle fin ? Montrer les différentes versions d'un mythe ou les diversités stylistiques des œuvres ?

Tout d'abord autour de l'enlèvement d'Europe représenté par une peinture de Sébastien II Leclerc (12) (ill. 85) et une sculpture de Jean-René Gauguin (14) (ill. 86) Tout concourait à la séparation :

- Elles ne sont pas du même matériau.
- Plus de deux cents ans séparent les deux créations qui sont dans un contexte de réalisation différente : les sujets légers de la peinture d'histoire au début du XVIII^e siècle et un retour vers l'Antiquité dans les années 1920.
- Les auteurs sont de deux nationalités différentes.
- Spatialement, elles ne sont pas ensemble mais de chaque côté du cheminement du visiteur.
- Du point de vue iconographique: Chez Leclerc, Europe est consentante, habillée, près de ses suivantes, entourée de fleurs et de coquillages avec un Zeus docile. *A contrario*, dans la

version de Gauguin, Europe est nue, seule, en « position mal assurée »⁴⁴⁷, le taureau se cabre... Pourtant le mythe de l'enlèvement d'Europe est très représenté⁴⁴⁸ dans les musées de la région et il aurait été facile pour les commissaires de choisir d'autres œuvres plus proches.



85- Sébastien II Leclerc, *L'enlèvement d'Europe*, avant 1714, 80 x 100,3, huile sur toile, Musée des Beaux-Arts, Dunkerque.

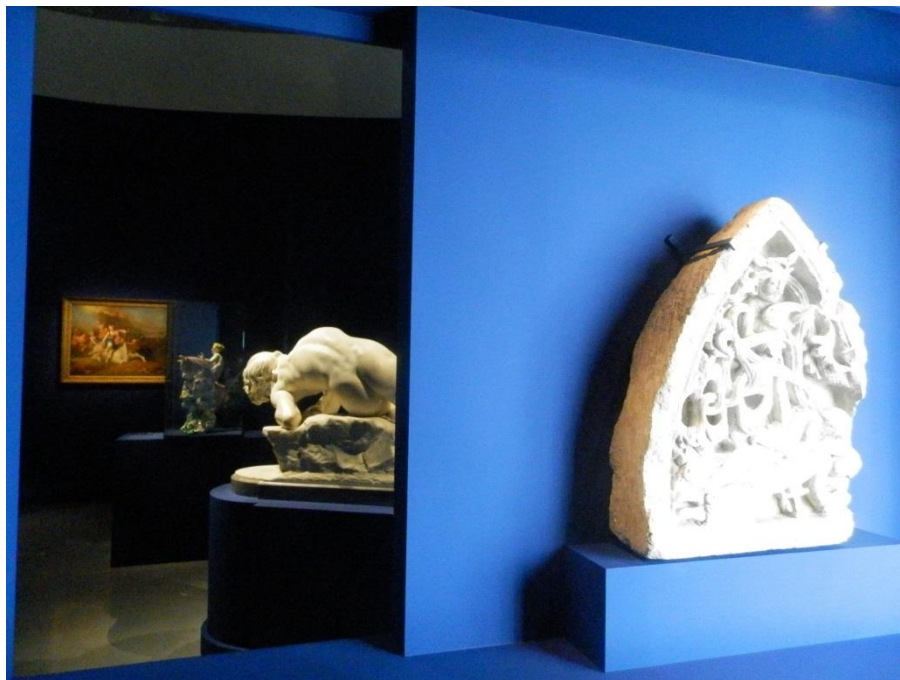


86- Jean-René Gauguin, *L'enlèvement d'Europe*, 1925, 70 x 51 x 26, faïence émaillée, Musée de la Piscine, Roubaix.

⁴⁴⁷ Bruno Gaudichon, Luc Piralla-Heng Vong, *Métamorphoses*, op. cit., p. 59.

⁴⁴⁸ Comme le précise d'ailleurs le catalogue d'exposition en citant à la fin de l'ouvrage, le sujet traité par Jacob Jordaens à Lille ou par Hendrick van Balen à Valenciennes.

Il en va de même avec deux sculptures représentant la passion solitaire de Narcisse. La première est celle présente sur l'affiche de la manifestation ; il s'agit du grand marbre, réalisé par Eugène Hiolle en 1868 (15). Le visiteur pouvait tourner autour pour l'admirer dans ses moindres détails. En tant qu'œuvre propulsée par la communication comme symbole de l'exposition, une place de choix lui a donc été réservée. Ce qui n'est pas le cas de la seconde qui est une version quasi abstraite de Narcisse par Jean Chauvin (16). Présentée sur le côté, elle nécessite une capacité de lecture du mythe plus grande, que l'exposition n'a pas cherché à expliciter. Elle faisait partie des sept œuvres de l'exposition n'ayant pas un paragraphe d'explication au sein de son cartel. Mythe de Narcisse à peine rappelé dans le cartel de l'œuvre d'Eugène Hiolle. Ce qui montre une double logique de la muséographie. À la fois exposer le riche héritage du mythe qui a inspiré des artistes tant d'une tradition classique que relevant de l'art contemporain ; et en même temps faire le choix de favoriser le premier type d'œuvre, *a priori*, plus facile d'accès. Les deux parallèles de l'enlèvement d'Europe et de Narcisse étaient aussi liés au thème fort de la seconde section qui exprimait la différence et la diversité. Celle-ci est très visible spatialement à la fin de cette deuxième partie quand par le jeu des ouvertures et différents plans, quatre œuvres sont visibles en décalé (ill. 87) Multiplicité de l'amour chez Ovide, mais aussi par la muséographie, multiplicité des artistes et des formes de représentations. L'exposition semblait assez clairement choisir son camp vers la représentation classique et narrative.



87- Muséographie de l'exposition *Métamorphoses* au Louvre-Lens, 2^e cavité.

La troisième thématique explicitait « Les grandes figures mythologiques » et cherchait par là une approche plus dynamique afin de montrer les héros et héroïnes en action. La muséographie ne voulait plus comparer mais isoler chacune des histoires. Les tableaux étaient installés sur des murs qui divisaient d'autant l'espace. Ainsi d'un côté Achille et Ulysse (19), de l'autre *Médée* (20), ou Icare et Dédale (27) et derrière, Orphée descendu aux Enfers (25). Certes, la comparaison restait possible comme avec les deux œuvres représentant *Ulysse et Diomède chez Lycomède pour récupérer Achille* conservées à Dunkerque (19) (ill. 88) et à Valenciennes (26) (ill. 89). Les deux œuvres se ressemblent fortement dans l'organisation (Ulysse et Diomède d'un côté, Achille qui sort du groupe des femmes pour tenir fermement une épée...) mais c'était la figure de leurs héros et leur dynamisme qui étaient mis en valeur. Volonté de mouvement qui trouvait alors, *in fine*, une manifestation concrète en fin d'exposition avec une œuvre participative sur le mythe d'Arachné où le visiteur était invité à récupérer un fil de laine et à le placer sur une grande structure afin de tisser lui aussi sa toile et devenir ainsi par mimétisme, un personnage des *Métamorphoses*.



88- Atelier d'Antoon Van Dyck, *Achille et Ulysse parmi les filles de Lycomède*, vers 1630, 127, 8 x 138,7, huile sur toile, Musée des Beaux-Arts, Dunkerque.



89- Jean-Baptiste Carpeaux, *Achille et Ulysse à la cour de Lycomède*, 1854, 32 x 37, terre cuite, Musée des Beaux-Arts, Valenciennes.

On a ainsi vu les logiques propres et internes à cette exposition qui, par le rassemblement thématique d'œuvres mythologiques, a créé un discours offrant plusieurs niveaux de lecture. Ceci rejoint ce que nous avons déjà relevé dans l'exposition de l'*Œdipe* d'Ingres, ce qui intéressait les concepteurs n'était pas tant les mythes que les œuvres en elles-mêmes et les beaux-arts plus particulièrement. Un choix très clair a été fait pour isoler certaines œuvres afin de pouvoir s'en « délecter »⁴⁴⁹. On peut alors se demander si ce discours n'est pas plutôt adapté à un certain type de public déjà familier des mythes et d'Ovide. Comme l'affirmait Pierre Bourdieu et Alain Darbel ; le « coup de foudre » pour des œuvres ne va pas de soi pour les classes socialement moins élevées, ils prennent alors précisément le témoignage d'un ouvrier de Lille : « Aimer à mort du premier coup, oui, ça existe, mais pour ça, faut avoir lu d'abord, surtout pour la peinture moderne »⁴⁵⁰. D'où la nécessité d'outils de médiations pour rendre accessibles les histoires d'Ovide.

La toile d'Arachné, médiation la plus visible du lieu nous invite à réfléchir sur l'ensemble des médiations proposées dans cette exposition et en premier lieu sur la médiation *in situ* présentée *de facto* vis-à-vis de toutes les œuvres : les cartels. Que nous disaient-ils sur le message à faire passer en regard de ces mythes et à quels visiteurs s'attachaient-ils exactement ? L'élément central de l'exposition était un texte antique, inspirateur de ces représentations figurées. Quels éléments ont été privilégiés, l'explication des mythes ou des œuvres ? Comment créer un équilibre et une compréhension entre sources visuelles et littéraires ?

II.A.2.b. Un discours pour quoi ? Un discours pour qui ?

Nous nous intéressons ici aux sources textuelles qui étaient disponibles au sein de la visite de l'exposition, elles nous donnent ainsi des indications sur le sens de l'exposition, ses thématiques profondes ainsi que sur le ou les publics visés, au sens où l'entend Marie-Sylvie Poli dans son ouvrage, *Le texte au musée : une approche sémiotique* : « de matériau langagier anonyme servant au scientifique à nommer et identifier des objets placés dans des vitrines, le texte dans l'exposition est ainsi devenu un propos d'acteur, une interface entre le médiateur et le visiteur »⁴⁵¹. Aussi, en tant qu'acteur à la fois indépendant et médiateur, que nous dit-il sur les mythes ?

⁴⁴⁹ Pour reprendre l'un des objectifs de la loi de 2002 sur les Musées de France.

⁴⁵⁰ Pierre Bourdieu et Alain Darbel, *L'amour de l'art: les musées d'art européens et leur public*, op. cit., p. 91.

⁴⁵¹ Marie-Sylvie Poli, *Le texte au musée: une approche sémiotique*, Harmattan, Paris, 2002, p. 21.

Nous avons inventorié quatre sources textuelles qui étaient disponibles dans l'exposition. Tout d'abord les textes inscrits sur les murs qui présentaient l'exposition et les trois cavités en deux à trois paragraphes chacun. Puis à un pôle d'accueil, un agent était présent et nous proposait un petit livret de visite. Dans notre pérégrination nous lisions les cartels, dont une majorité (22/29) possède une petite explication en plus des informations techniques habituelles. Enfin, un espace lecture était installé après la troisième sphère de l'exposition. Le petit livret de visite ainsi que les textes de l'exposition regroupaient un certain nombre d'informations⁴⁵² présentes dans le catalogue d'exposition et ne sont donc pas intéressants pour notre analyse des épisodes mythologiques car n'expliquant ou ne narrant aucun mythe. Le livret ne situe d'ailleurs que six œuvres dans son plan sans trop de détails.

Les cartels, par leur diversité, donnaient à voir les manières d'appréhender les œuvres mythologiques. Nous pouvons les diviser en quatre catégories, à partir des vingt-sept œuvres répertoriées dans l'exposition⁴⁵³.

Tout d'abord les cartels sans notices qui ne donnaient que les informations de bases⁴⁵⁴ :

- Artiste (prénom, nom, dates de naissance et mort avec lieux)
- Œuvre (titre, technique, date de création) en trois langues : Français, Anglais, Néerlandais
- Musée (nom, numéro d'inventaire)

Cette absence de notices explicatives s'explique par certains mythes apparaissant deux fois, et dont il est effectivement logique de ne pas redonner la même information. Mais même en retranchant ces cas précis⁴⁵⁵, des mythes comme ceux d'Icare et Dédale ou Diane surprise par Actéon n'étaient pas explicités.

Les cartels possédant des explications⁴⁵⁶ mais ne mentionnant en rien l'épisode d'Ovide auquel ils font référence⁴⁵⁷. Par exemple, la gravure de Picasso représentant *La chute de Phaéton* (ill. 90 et 91)

⁴⁵² Livret qui : résume le propos de l'exposition, explique le dispositif de la « Toile d'Arachné », fait la publicité du catalogue, reprend les textes écrits sur les murs, dresse un plan de l'espace avec des photographies d'œuvres phares et donne un plan d'autres œuvres liées aux *Métamorphoses* dans les musées du Nord-Pas-de-Calais.

⁴⁵³ Nous excluons de fait les deux fossiles, qui ne sont pas liés à une représentation d'un mythe tel qu'il fut raconté par Ovide.

⁴⁵⁴ *Telles que celles décrites notamment dans un texte de Jean-Christophe Vilatte, « Le texte au musée », Formation « Evaluation » 23 - 25 mai 2007 Castres, p. 7. : auteur, date, lieu, technique...etc.*

⁴⁵⁵ Quatre sur les sept œuvres faisant partie de cette catégorie.

⁴⁵⁶ Traduites elles aussi en trois langues.

⁴⁵⁷ Ils sont huit dans ce cas.



90 et 91- Pablo Picasso, *Les Métamorphoses illustrées*, 1931, 33 x 26,2, gravure à l'eau forte, LAM de Villeneuve d'Ascq et son cartel de l'exposition *les Métamorphoses* au musée du Louvre-Lens.

Le cartel expliquait les raisons pour lesquelles Picasso avait illustré l'ouvrage. Nous sommes alors ici dans le processus de création de l'œuvre elle-même. Aucune phrase n'était donc liée à la mort de Phaëton et à la métamorphose de ses sœurs, les Héliades.

Les cartels décrivant le tableau mais ne donnant que peu d'explication sur le mythe en tant que tel. Par exemple dans *l'Enlèvement d'Europe*, peinture de Sébastien II Leclerc (ill. 85), le mythe était traité ainsi :

Une scène de séduction sensuelle, dans laquelle Europe cède volontiers aux plaisirs de l'amour avec Jupiter transformé en taureau dont le pelage d'un blanc éclatant vient mettre en valeur le beau bleu de la robe.

Ici, le cartel nous décrit simplement ce qui est présent sur le tableau. On ne nous apprend pas qu'Europe est une princesse de Tyr dans le Liban actuel, que normalement Mercure est présent, que Jupiter l'emmène sur les flots jusqu'en Crète...

Enfin, les cartels qui nous narraient véritablement le mythe auquel l'œuvre fait référence⁴⁵⁸. Il y en a de deux types, ceux qui en grande majorité⁴⁵⁹ font références à la transformation en tant que tel comme par exemple la peinture *Apollon et Midas* de Noël Hallé :

⁴⁵⁸ Ils sont huit dans ce cas aussi.

⁴⁵⁹ Six sur huit.

Cette esquisse montre la punition du roi Midas à qui Apollon reproche d'avoir désigné Pan vainqueur d'un concours musical : des oreilles d'âne poussent sous sa couronne.

Mais aussi deux, qui narrent le mythe en omettant totalement la transformation. Voyons la manière dont le cartel est rédigé avec la peinture de Van Dyck consacrée à *Achille et Ulysse parmi les filles du roi Lycomède* (ill. 88) :

Ulysse démasquant Achille, caché parmi les filles de la cour de Lycomède par sa mère pour qu'il évite de combattre à la guerre de Troie, est un épisode très populaire auprès des artistes.

Le mythe est ici⁴⁶⁰ résumé en moins d'une phrase et donne les éléments essentiels. Or il n'est pas fait mention de la métamorphose en tant que telle. Si l'on se réfère à Ovide, ce qu'il est important de saisir ici c'est la transformation d'Achille : étant femme à la cour du roi Lycomède et redevenant homme et guerrier par le plan d'Ulysse et de Diomède.

Ainsi, un peu moins d'un tiers des cartels des œuvres raconte les mythes auxquels ils font référence, et cela de manière, on l'a vu assez succincte. On peut l'expliquer par les contraintes de place dut aux cartels qui doivent souvent faire une économie de mots et de signes⁴⁶¹. D'ailleurs le Louvre-Lens proposait des approfondissements par le biais du « Salon de lecture » mis à disposition du public à la fin de l'exposition. Il regroupait un certain nombre d'ouvrages parmi lesquels, un catalogue de l'exposition, six éditions anciennes des *Métamorphoses* d'Ovide puis trois livres pour enfants. La cible était alors résolument le public spécialiste et désireux de connaître le texte ovidien sous ses différentes versions depuis le XVI^e siècle. Pendant l'exposition⁴⁶² ont été rajoutées des fiches liant certaines œuvres de l'exposition avec la retranscription des passages correspondants dans l'ouvrage d'Ovide.

L'exposition posait ainsi la question de la complémentarité des médiations. Dans une exposition sur la mythologie, l'explication des mythes ovidiens apparaissait, à première vue, comme secondaire. La plupart des cartels des œuvres partant du principe qu'une connaissance minimale des légendes ovidiennes était acquise et qu'il convenait par conséquent de se concentrer davantage sur l'Histoire de l'Art et des anecdotes autour des œuvres et des artistes

⁴⁶⁰ Et c'est le cas dans les autres cartels de ce type.

⁴⁶¹ Or, comme on l'a vu dans le cas des cartels des collections permanentes du Palais des Beaux-Arts de Lille : on peut réaliser de courts cartels tout en explicitant de manière succincte et complète les mythes des œuvres associées.

⁴⁶² Fiches non présentes lors de notre première visite en juillet 2015 mais mises en place lors d'une seconde visite en mars 2016.

plutôt que sur l'histoire des mythes. À l'individu ne maîtrisant pas ces connaissances, plusieurs solutions lui étaient proposées : Tout d'abord, le coin lecture où l'accès aux sources premières (le texte d'Ovide), au catalogue et à des ouvrages jeunesse de vulgarisation lui étaient proposées. Puis la programmation culturelle du musée lié à cette manifestation. Pour le Grand Public était ainsi proposé des petites médiations « Repérages » de 10 minutes tous les jours à 16h30 ainsi que des lectures du texte d'Ovide entre décembre 2015 et février 2016 par l'Association « Lire et faire Lire ». Le jeune public ne fut pas non plus oublié avec de nombreux ateliers et visites contées mettant au centre certaines métamorphoses en commençant toujours par une visite de l'exposition en compagnie d'un médiateur.

Cette expérience pose alors la question de la présence de la mythologie dans ces deux musées étudiés. Les mythes sont (re)présentés dans des œuvres d'importance de l'Antiquité au XIX^e siècle. Le sujet intéresse, passionne le public et Lille comme Lens le prennent en compte notamment par leurs actions en direction du public scolaire, mais aussi par quelques événements comme la venue de l'*Œdipe* d'Ingres ou l'expérience du *Vase qui parle*. Cependant ce n'est pas tant la thématique mythologique qui est prise en compte pour elle-même dans son contexte narratif que l'intérêt des musées pour leurs propres chefs-d'œuvre. La thématique mythologique apparaît alors aléatoirement, au cas par cas, sans véritables logiques de valorisation. Si elle est plus visible que les œuvres mythologiques d'autres musées, cela tient avant tout à la force de frappe communicationnelle⁴⁶³ de ces musées, importants sur le plan régional et national. Cette logique se retrouve-elle dans une moindre mesure dans les autres musées de la région ? Ont-ils une logique propre de valorisation de leurs fonds mythologiques ou restent-ils eux aussi dans une approche globale et indifférenciée de leurs collections ?

⁴⁶³ Jean-Michel Tobelem, *Le nouvel âge des musées: les institutions culturelles au défi de la gestion op. cit.*.

II.A.3. Le projet du *Vase qui parle*



92- Dispositif *Le vase qui parle*, face A, exposé au Palais des Beaux-Arts, Lille.

Voyons maintenant un exemple temporaire mais concret montrant l'importance des nouvelles technologies et leur possible apport scientifique et pédagogique en lien avec la mythologie grecque. Il s'agit du projet du *Vase qui parle* (ill. 92), conçu par l'université Lille 3 et l'entreprise Devocité Celui-ci fut présenté au Palais des Beaux-Arts de Lille du 14 au 25 septembre 2013 et concerne une œuvre mythologique de cette institution. Étudions d'abord plus précisément le sujet choisi, avant d'entrer dans la réalisation de ce projet, puis sa mise en application dans l'établissement.

II.A.3.a. Pourquoi valoriser un vase grec ?

L'œuvre au centre de cette expérience est donc un vase grec tripode à figures noires⁴⁶⁴, aussi appelé *exaleiptron*. Il servait de boîte à onguents et huiles parfumées, et faisait partie du nécessaire de toilette féminine. C'est un vase de petite taille, d'une hauteur de 12,1 cm et d'un diamètre de 21,2 à 22,5 cm. Il fut réalisé vers -565 av. J.-C., par le Peintre C⁴⁶⁵. Le « C » faisant référence au style de Corinthe, bien que le vase fut façonné dans les ateliers du quartier du Céramique à Athènes. Le Musée du Cinquantenaire à Bruxelles et Le Louvre possèdent

⁴⁶⁴ Référence 763.

⁴⁶⁵ Attribution due à l'historien de l'art allemand Dietrich von Bothmer.

chacun un vase de ce peintre ayant un sujet en commun : le jugement de Pâris. Ces céramiques ont chacune trois faces qui sont l'occasion de représenter des scènes.



93- Faces A, B et C de l'exaleiptron tripode du Peintre C, 570-560 av. J.-C., 120 x 250, céramique à figures noires, Palais des Beaux-Arts, Lille.

Celles du Palais des Beaux-Arts de Lille furent notamment étudiées par l'archéologue française Juliette de La Genière, qui occupa la Chaire d'archéologie grecque à Lille 3 de 1969 à 1996. Ces trois scènes concernent le cycle troyen avec le jugement de Pâris sur la face A, deux guerriers tenant chacun deux chevaux sur la face B et, sur la face C (ill. 93), une scène de bataille entre deux guerriers encadrée de chaque côté par une déesse. Juliette de La Genière propose Memnon et Achille avec leurs mères Thétis et Eos ; mais cela n'est pas tout à fait certain⁴⁶⁶.

Pourquoi avoir choisi cette œuvre pour une expérience multimédia ? Ce vase permet d'appréhender les causes et les aboutissements de la guerre décrite par Homère par le biais de

⁴⁶⁶ Christophe Hugot, Isabelle Westeel (dir.), *Le vase qui parle : Un dispositif numérique de médiation pour le patrimoine culturel*, op. cit., p. 27-28.

« moments clés du récit » où « tout peut encore arriver »⁴⁶⁷. Pâris n'a en effet pas encore donné la pomme et l'issue des deux combats demeure incertaine. C'est donc une œuvre parfaite pour raconter des histoires à la manière d'Homère qui fait d'ailleurs référence à ce jugement dans *L'Illiade*⁴⁶⁸ pour expliquer pourquoi Athéna et Héra détestent Troie. En effet, sommé par Zeus de devoir donner une pomme d'or à la plus belle déesse, Pâris hésite. Chacune des divinités lui propose alors un présent : Athéna, l'art de bien gouverner ; Héra, l'Asie et Aphrodite la plus belle femme du monde, Hélène. Pour George Dumézil ce mythe illustre son schéma de tri-fonctionnalité entre le développement démographique, le gouvernement et la guerre. Pâris choisissant Aphrodite, il a enlevé Hélène à Sparte, causant ainsi l'expédition des Grecs pour la reprendre. Les deux autres scènes de combat montrent les conséquences néfastes d'un tel choix. C'est donc, avant tout par son sujet que l'œuvre intéressa les acteurs du projet. Le but étant de donner à voir l'ensemble de ces histoires. Que cela soit le Palais des Beaux-Arts de Lille, ou le Musée du Louvre pour l'autre vase du Peintre conservé, dans ses collections, aucun ne décrit ou ne met en avant l'histoire du jugement de Pâris dans leurs notices en ligne. Sur celle de Lille⁴⁶⁹, c'est l'artefact qui prime : sa méthode de production, sa fonction, sa destination, l'origine de l'artiste. Les mythes ne sont pas évoqués, si ce n'est rapidement Athéna, et une seule face du tripode est visible. Les objectifs de celle du Louvre⁴⁷⁰ sont à peu près similaires, mais plus de place ayant été accordée au texte, tous les mythes sont mentionnés et pris en photographies. Cependant c'est le mythe de la naissance d'Athéna qui est explicité. Que cela soit *in situ* ou numériquement, les mythes représentés rencontrent donc un réel problème de visibilité.

L'emplacement du vase de Lille se trouve au niveau -1 du musée, et peut être un bon point de départ pour découvrir les œuvres mythologiques du musée. Celui-ci n'ayant pas d'œuvres relatives à la création du monde et à la Théogonie, le jugement de Pâris, lié aux écrits d'Homère, apparaît comme indispensable pour comprendre un des cycles les plus importants de la mythologie grecque. On peut d'ailleurs noter que ce sujet est aussi présent sur une plaque peinte en faïence au Niveau 0. Mais le vase interpelle par sa forme même. Le dossier de presse⁴⁷¹ énonce comme enjeu de « Valoriser une œuvre - objet fragile, donc délicat à mettre en scène - issu des collections permanentes du Palais de Beaux-Arts de Lille, souvent négligé par le visiteur au profit des manifestations temporaires ». Un vase avec des

⁴⁶⁷ *Ibid.*, p. 29.

⁴⁶⁸ Homère, *L'Illiade*, XXIV, 26-30.

⁴⁶⁹ Visible au lien suivant : [http://www.pba-lille.fr/Collections/Chefs-d-OEuvre/Antiquites/Exaleiptron/\(plus\)](http://www.pba-lille.fr/Collections/Chefs-d-OEuvre/Antiquites/Exaleiptron/(plus))

⁴⁷⁰ Visible au lien suivant : <http://www.louvre.fr/oeuvre-notices/exaleiptron-tripode-attique-figures-noires>

⁴⁷¹ Disponible sur <http://bsa.biblio.univ-lille3.fr/>

représentations de chaque côté est en effet difficile à montrer. L'objet est aussi « petit, peu éclairé et ne peut être examiné aisément sous toutes ses faces »⁴⁷². Il faut forcément décider des côtés à exposer si l'objet est placé contre un mur, ce qui est le cas aujourd'hui. De plus, sa fragilité impose une certaine distance, ce qui explique qu'il soit souvent mis sous vitrine. Or avec les effets d'éclairages et de reflets, certaines figures et parties de l'œuvre sont difficilement observables. C'est à ces problématiques que le projet a tenté d'apporter des réponses.

II.A.3.b L'apport du numérique

Le Vase qui parle fut lancé par un appel à projet du Ministère de la Culture et de la Communication en 2010 puis 2012 : « services numériques culturels innovants ». Il s'agissait de réunir autour de la thématique de la culture et des nouvelles technologies : collectivités locales, services de l'Etat, entreprises privées, laboratoires de recherches. L'université Lille 3 a alors répondu en associant divers acteurs autour de la valorisation de ce vase grec du peintre C. Parmi eux, de nombreux acteurs de l'Université furent associés au projet porté par Isabelle Westeel et le Service commun de Documentation et la Bibliothèque Universitaire centrale ainsi que la Bibliothèque des Sciences de l'Antiquité. Afin de donner une assise scientifique à des problèmes spécifiques, les deux bibliothèques associèrent les laboratoires de recherches GERiiCO et Halma-Ipel ainsi que le Learning Center. Parmi les acteurs institutionnels, on retrouve le Palais des Beaux-Arts, le Conseil régional du Nord-Pas-de-Calais et le Ministère de la Culture et de la communication, qui a retenu le projet. Enfin la structure Devocité œuvre à la réalisation d'outils numériques dans la valorisation du patrimoine pour le grand public. L'avancement du projet est constamment disponible sur le blog de la Bibliothèque des Sciences de l'Antiquité : <http://bsa.biblio.univ-lille3.fr/blog>. Le numérique sert autant à réaliser la médiation qu'à la médiatiser elle-même. Tous ces acteurs concourent ainsi depuis 2010 à la réalisation de cette expérience liant multimédia, muséologie et archéologie.

Mais comment se manifeste le numérique réellement ? Tout d'abord dans la réalisation d'une reproduction en toile du vase, à l'échelle dix-sept. Soit avec une hauteur de 2,04 m et un diamètre allant de 3,60 à 3,82 m. Cette reproduction fit appel à la technologie 3D pour travailler au niveau des pixels et ne pas perdre en détail malgré l'agrandissement. Le but premier étant que les visiteurs puissent se déplacer autour de l'œuvre où les différents

⁴⁷² *Le vase qui parle: Un dispositif numérique de médiation pour le patrimoine culturel, op. cit., p. 37.*

personnages sont à hauteur d'homme. Il devient alors possible de découvrir les nombreux détails et de mieux se rendre compte du travail du Peintre C. Mais cette reproduction a aussi pour intérêt d'être interactive. Concrètement, le visiteur possède une télécommande qu'il peut pointer vers une des zones qui l'intéresse. Le mécanisme lui renvoie dans son casque audio des informations concernant la technique, les légendes... Ces textes furent écrits par des étudiants de lettres classiques sous la houlette de Madame Séverine Clément-Tarantino. Un important travail a alors été mené sur ces discours : à qui doit parler le vase ? De quelle manière ? Quel serait le parcours du visiteur ? Après que les textes eurent été harmonisés par Christophe Hugot, responsable de la bibliothèque des Sciences de l'Antiquité, ils furent enregistrés par des comédiens. Voici par exemple un extrait de la version enfant faisant parler Héra :

Toi qui me regardes sache que je suis Héra, fille des Titans Cronos et Rhéa. Je suis mariée à Zeus, le plus grand de tous les dieux. Remarque qu'ici je suis représentée en premier dans le groupe, ou cortège, que je forme avec Aphrodite et Athéna... c'est bien normal puisque je suis la reine des dieux ⁴⁷³ !

Cette expérimentation repose sur la technologie optique. Le pointeur envoyant des tags (informations) en infra-rouge qui sont reconnus par des caméras et renvoient une information spécifique. Il existe plusieurs versions d'une même information, le tout étant traduit en anglais, néerlandais et disposant d'un parcours enfant. Tous les outils informatiques sont placés à l'intérieur de la reproduction. L'objectif est que l'expérience soit instinctive et que la technologie s'efface derrière la connaissance du vase. Arnaud Waels, designer développeur chez Devocité, l'exprime ainsi :

Il n'y a pas de comédiens cachés à l'intérieur du vase, mais bien des ordinateurs avec des processeurs très sollicités, trois vidéoprojecteurs, des caméras infra-rouge, des émetteurs radio FM, des lecteurs RFID, une multitude de câbles. Le numérique est bien là mais il s'efface pour ne laisser en apparence qu'une expérience macroscopique avec un vase, dont les personnages sont désormais à taille humaine et nous apparaissent bien plus familiers⁴⁷⁴.

Il s'agit donc d'une expérience tout à fait singulière concernant une œuvre du Palais des Beaux-Arts de Lille. Mais la médiation textuelle et humaine peut-elle être tout à fait absente

⁴⁷³ *Ibid.*, p. 39.

⁴⁷⁴ <http://bsa.biblio.univ-lille3.fr/blog/2013/05/experience-non-numerique/>

de ce genre de projet ? En prenant réellement place au sein de sa présentation en 2013 à la Bibliothèque centrale de Lille, au Musée et au Conseil Régional, les concepteurs se sont rendu compte de la nécessité de lier leur prototype à une médiation *in situ* importante.

II.A.3.c. L'apport des médiations humaines et textuelles

Le Palais des Beaux-Arts a accueilli *Le Vase qui parle* à l'occasion des Journées européennes du patrimoine du 14 et 15 septembre 2013, jusqu'au mercredi 25 septembre. Ce ne fut pas la première fois que le prototype fut présenté au public. En effet, il le fut tout d'abord dans le hall de la bibliothèque universitaire de Lille 3 du 10 avril au 10 juin 2013. Puis après le Palais des Beaux-Arts, du 22 octobre au 8 novembre 2013 au Conseil régional Nord-Pas-de-Calais. Mais intéressons-nous à la façon dont il fut présenté au sein du musée. Le prototype fut installé dans la salle réservée aux petites expositions au niveau - 1, juste en face de la galerie des Antiquités. On peut d'ailleurs parler d'exposition car en plus de la reproduction du grand vase, étaient installés celui d'origine et de nombreux panneaux explicatifs afin de contextualiser l'œuvre. L'outil numérique fait entrer dans l'œuvre mais n'apporte pas toutes les informations nécessaires à sa compréhension. *Le Vase qui parle* n'est alors en tant que tel qu'un élément parmi d'autres de l'exposition et la muséographie sert un propos d'ensemble sur l'œuvre en question. Elle était construite autour d'une progression dans l'exposition en quatre étapes. La première était le contact avec l'œuvre elle-même. Elle n'était pas présentée comme d'habitude, le long d'un des murs, mais au centre de l'allée. Cela permettait de se déplacer autour et de voir toutes les scènes. Il est alors assez logique de la part des concepteurs de vouloir présenter l'œuvre avant la reproduction. Ils montraient ainsi que le cœur du sujet restait ce vase à l'intérêt tant artistique, qu'archéologique et iconographique. D'ailleurs, depuis le vase, nous pouvions apercevoir la reproduction un peu plus loin dans la salle. Mais avant d'arriver à l'expérience proprement dite, six panneaux furent placés le long de l'allée, trois de chaque côté. Ils comportaient chacun une thématique particulière en lien avec le vase, du plus général au particulier allant de la présentation globale du projet, la forme du vase, le Peintre C, la poésie épique et ses représentations... Les textes étaient relativement courts et permettaient une progression assez rapide. Ces explications servaient à renseigner le visiteur sur tous les enjeux du vase et donc légitimaient les intérêts de l'expérience. Ensuite le visiteur pouvait passer dans la salle avec l'expérience proprement dite. Cependant, il n'était pas laissé seul et après la médiation textuelle, de la médiation humaine avait été prévue. En effet, sur le côté, une médiatrice était présente pour nous remettre un pointeur et un casque

audio. Ceci fut d'ailleurs perçu comme une contrainte⁴⁷⁵ par les créateurs de l'expérience. Or la médiation humaine était ici nécessaire. En effet, lors de notre venue, le dispositif présentait quelques dysfonctionnements dus à l'usure⁴⁷⁶ et les casques marchaient difficilement. La médiatrice était donc là pour expliquer l'outil et installer le son avec des haut-parleurs. Elle expliquait aussi le sens de visite, matérialisé au sol par des flèches. Un dialogue était ainsi entretenu autour de l'œuvre même si cela n'était pas l'objectif principal de l'expérience. Les casques audio permettaient aussi à la communication de se réaliser. Les chercheuses en communication Juliette Dalbavie et Michèle Gellereau notent ainsi que si le casque empêche « une forme de communication orale », « Les visiteurs trouvent alors d'autres solutions pour se comprendre, des mimiques, des gestes, des regards, des sourires... »⁴⁷⁷. Enfin l'exposition se terminait avec le visionnage, sur un petit écran, de photos montrant le montage du prototype, toujours dans une logique de médiation et de valorisation des travaux humains autour de l'expérience.

II.A.3.d. Exposer autrement : le vase au Musée Saint-Raymond de Toulouse

Plus de quatre ans après son exposition au Palais des Beaux-Arts de Lille, le dispositif fut reconduit au Musée Saint-Raymond de Toulouse, le musée des antiques de la ville, du 4 mars au 17 septembre 2017. Ce Musée se distingue depuis quelques années par son fort dynamisme concernant l'accueil du public et la présentation de ses collections : forte présence sur les réseaux sociaux, visites « pour ceux qui n'aiment pas les musées », ateliers « délirants » expériences interactives... Aussi, comment le Service des Publics du Musée⁴⁷⁸ s'est-il emparé de l'outil interactif du *Vase qui Parle* ? De quelle manière les missions d'ouvertures et d'accessibilité du musée y ont trouvé un sens ?

Comme à Lille, l'exaleiptron est présent au début de l'exposition (ill. 94), mais les explications sont reléguées à la fin et sur les côtés. On arrive ainsi plus rapidement à l'expérience proprement dite. Le programme sonore du dispositif passe alors en boucle et le visiteur peut se déplacer comme il le souhaite autour. Deux éléments supplémentaires, non présents à Lille sont également apportés par le musée Saint Raymond. Tout d'abord, sont

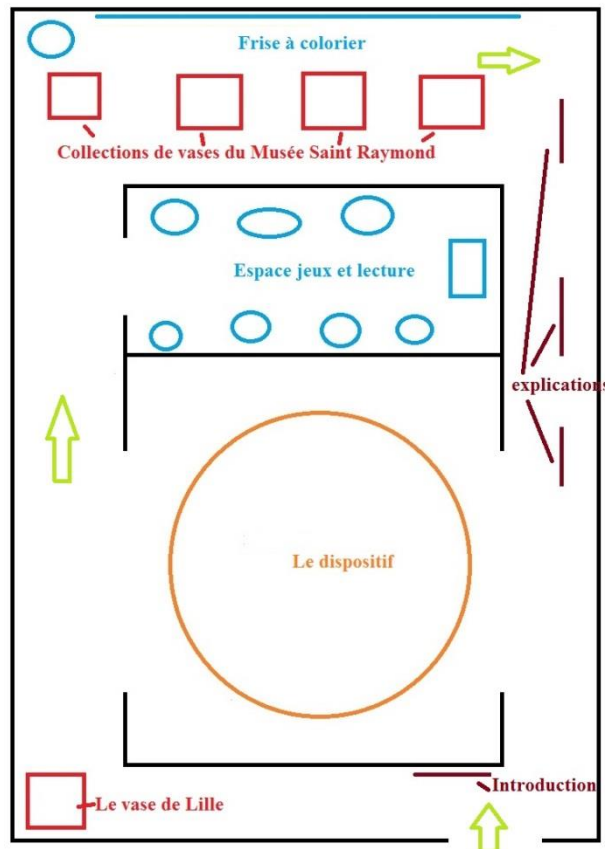
⁴⁷⁵ Lettre de l'InSHS, n°42, juillet 2016, p. 23. Ceci fut surtout perçu comme une contrainte car ce choix occasionnait une dépense supplémentaire.

⁴⁷⁶ Nous avons réalisé l'expérience en fin de journée le 15 septembre.

⁴⁷⁷ Christophe Hugot, Isabelle Westeel (dir.), *Le vase qui parle : Un dispositif numérique de médiation pour le patrimoine culturel*, op. cit., p. 60.

⁴⁷⁸ Un grand merci à Mme Lydia Moysset et M. Mathieu Scapin pour leur accueil dans leur institution et leurs explications sur la création et les buts de cette exposition.

exposés sept vases issus des réserves du musée. Celui-ci n'expose que rarement sa collection de céramiques antiques, faute de place, et cette manifestation était l'occasion d'en faire découvrir quelques-uns au grand public. Ils correspondent chacun à une thématique particulière développée dans de grands cartels en formes de vases : le cheval, la beauté féminine, la citoyenneté, Dionysos, être guerrier, les dieux, l'homosexualité.



94- Plan de l'exposition *Vase que Parle*, Musée Saint-Raymond de Toulouse.

L'exposition se distingue ensuite par la large place laissée à la médiation. Tout d'abord, un espace était réservé, juste après le dispositif, avec des jeux faisables en autonomie pour tous : comme un memory ou un « jeu du cheval » (version adaptée du jeu de l'oie avec une stylisation tirée de vases grecs) ainsi qu'un espace lecture avec de nombreux ouvrages jeunesse sur la mythologie grecque comme les ouvrages d'Yvan Pommaux⁴⁷⁹. Puis, sur le mur de fond de l'exposition se trouvait une grande frise à colorier. Elle était constituée d'images célèbres tirées de céramiques à figures noires et rouges célèbres. Le tout raconte la Guerre de Troie du jugement de Pâris au cheval de bois (ill. 95). Des crayons de couleurs étaient disposés sur le côté et la frise était recouverte d'un papier calque pouvant se remplacer une fois que l'ensemble était crayonné.

⁴⁷⁹ Comme Yvan Pommaux, Nicole Pommaux et Homère, *op. cit.*, p. 59. *cit.*



95- Frise de la Guerre de Troie – Musée Saint-Raymond de Toulouse.

Cette nouvelle exposition se voulait par ses créateurs, pédagogique et réalisable en autonomie par le spectateur. C'est pour cela qu'aucune médiation supplémentaire n'a été créée comme des visites guidées ou ateliers, le dispositif se suffisant à lui-même. Si l'objectif comme à Lille était de mettre l'œuvre au centre du dispositif, l'accompagnement du visiteur est ici plus large et variée, permettant une visite active. Après vu le vrai vase et écouté le dispositif, le visiteur, quel que soit son âge, peut agir : en jouant aux jeux, lisant ou coloriant. Les autres vases permettent un dialogue. N'ayant pas de céramiques relatives au cycle troyen, Mathieu Scarpin a ainsi opté pour une approche thématique pouvant entrer en résonances avec les portes ouvertes par le dispositif numérique. Sans toujours de véritable médiation humaine, à la médiation numérique, se succède celle *in situ* où le visiteur est seul acteur face à des morceaux de cartons, de papier, des livres et des crayons de couleurs. Cette complémentarité était absente du Palais des Beaux-Arts de Lille où l'exposition était uniquement centrée sur le vase, son dispositif et les connaissances s'y rapportant. À Toulouse, chacun vient ainsi prendre dans l'espace ce qu'il veut : n'expérimentant que le dispositif ou n'allant que dans l'espace médiation.

Ainsi, on voit bien l'intérêt des nouvelles technologies dans le processus de médiation des mythes. Par le récit, la narration d'un mythe invoque donc la parole et implique, dans le cadre de sa médiation, une réflexion globale. Celui qui parle, qu'il soit la voix dans le casque audio ou le médiateur en face du visiteur, crée une médiation. Le numérique est un outil du mythe, l'ordinateur remplaçant la lyre mais l'aède est lui aussi toujours présent, remplacé par le médiateur. Si nous restons dans la métaphore, il nous reste alors à trouver les mythographes

pour organiser le tout. Conservateurs et muséographes sont alors là pour proposer par le biais des expositions de nouvelles organisations du savoir.

Nous venons de voir comment la mythologie gréco-latine se donne à voir dans deux des grandes institutions de la région. Il n'en reste pas moins qu'elle reste souvent difficilement décelable car noyé dans l'extrême diversité et richesse de ces institutions. Nous pourrions dire de même avec d'autres grandes institutions muséales de la région telle que le Musée de la Piscine de Roubaix ou le Musée de Picardie d' Amiens. Sans avoir une richesse de médiations et d'œuvre mythologiques similaire, il n'en demeure pas moins que les mythes sont présent à condition de bien savoir les identifié. Elargissons donc notre spectre et tentons de dresser un état des lieux des œuvres mythologiques dans les établissements muséaux du Nord de la France.

II.B. « La grandeur des Petits Musées »

Ce titre issu d'une série de courts-métrages sur des musées du Nord de la France réalisés par le cinéaste Alain Fleischer⁴⁸⁰ à la demande du Conseil régional, illustre bien la richesse des nombreux musées émaillant le territoire des Hauts-de-France malgré leur taille et influence *a priori* réduites. En comparaison avec les établissements de Lille et Lens, les différences sont en effet nombreuses. Sans parler du nombre de visiteurs⁴⁸¹, rares sont ceux qui possèdent une offre permanente de médiation, un site Internet propre ou une large communication. On ne peut donc pas analyser avec la même précision leur discours mythologique car rares sont ceux ayant des notices explicatives sur Internet ou des audioguides. Leur visibilité est régionale voir locale. Les œuvres mythologiques sont souvent noyées dans leurs collections et leurs valorisations plurielles. Cependant, plusieurs chercheurs et directeurs de musées ont montré qu'il s'agit moins d'avoir des « pièces de prestige »⁴⁸² que de savoir les valoriser. Ainsi l'exprimait l'historien de l'art Georges Salles :

⁴⁸⁰ Visibles ici : https://www.youtube.com/channel/UC8oxarchNBB3_mAILPbR7eQ

⁴⁸¹ Exception faite de la Piscine de Roubaix, le nombre de visiteurs par an de ces établissements oscille de 4 000 à 54 000.

⁴⁸² Jacques Hainard, « *Le musée. Cette obsession...* » *op. cit.*, p. 106.

Point n'est besoin pour cela d'avoir à sa disposition des chefs-d'œuvre. Le moindre bibelot chantera sa petite chanson aux oreilles d'une foule. La seule condition, pour que chacun l'entende, est de permettre à l'objet de parler son langage⁴⁸³.

De plus, ces musées conservent des œuvres en grand nombre et variées allant de l'Antiquité au XX^e siècle, et ils pourraient représenter au sens de Catherine Salles, un « musée de la mythologie⁴⁸⁴ » plus complet qu'à Lille et Lens, avec des pièces méconnues du grand public et pourtant reconnues par les spécialistes. De quelle manière est donc rendu visible le fonds mythologique de ces institutions ? Les œuvres sont-elles présentées et sont-elles l'objet de véritables préoccupations ? Plutôt que de nous limiter à un banal inventaire des différentes institutions, il nous a semblé plus judicieux de tenter de les faire dialoguer au gré de leurs collections, muséographies et actions de valorisation.

II.B.1. Des collections très spécialisées qui façonnent la muséographie

Comme le rappelle la professeure en sciences de l'information et de la communication Martine Regourd « Il semble que l'appellation des musées se soit ainsi déterminée par strates, sans toujours rendre parfaitement identifiable la nature de la collection mais avec, le plus souvent, un fort point d'ancrage local »⁴⁸⁵. Cela est d'autant plus vrai si on cherche à saisir l'origine des œuvres mythologiques dans les Musées du Nord de la France. Il faut ainsi, tel un archéologue, fouiller dans l'histoire de ces institutions pour tenter d'y trouver des cohérences au gré de la constitution des différentes collections.

II.B.1.a. La question des donateurs

La présence d'ensembles d'œuvres mythologiques dans les musées de la région s'explique par l'histoire des collections. Que ce soit l'œuvre de collectionneurs ou le hasard de donations, nous pouvons remarquer la présence dans plusieurs établissements de fonds cohérents réunis autour d'un mythe, d'un matériau ou d'un artiste.

Deux fonds d'art antique ont ainsi été constitués par des hommes passionnés : Charles-Louis-Fleury Panckouke à Boulogne-sur-Mer et Paul Marguerite de La Charlonie à Laon.

⁴⁸³ Georges A. Salles, *Le regard*, Réunion des Musées Nationaux, nouv. éd., 1992, p. 55.

⁴⁸⁴ Catherine Salles, *La mythologie grecque et romaine*, [Paris], Pluriel, 2013, p. 30.

⁴⁸⁵ Martine Regourd, *Musées et communication : recherche au regard des musées de Beaux-Arts de province*, *op. cit.*, p. 17.

La quasi majorité des vases de Boulogne est due à l'achat de la collection Panckoucke réalisé en 1861 par la ville. Riche éditeur d'origine lilloise et installé à Paris, cet homme voyageait beaucoup et a réuni au fur et à mesure, une importante collection de céramiques grecques. Son projet était très lié à la mythologie puisqu'il se spécialisa notamment dans l'achat de vases ayant pour sujet Héraclès. En 1835, il fit rédiger un petit catalogue qu'il nomma *Héracléide. Histoire d'Hercule par C.L.F Panckoucke, d'après les vases grecs de sa collection et de diverses collections avec un texte explicatif par le même et l'indication de tous les monuments de l'art relatifs aux travaux d'Hercule*⁴⁸⁶.

La collection fut vendue suite au décès de la femme de l'éditeur en 1861, par les marchands parisiens Rollin et Feuardent. Dans une lettre du 22 juillet 1861 le conservateur du Louvre Adrien de Longpérier affirma au Musée de Boulogne que « Je ne voudrais pas vous faire concurrence, et je serais heureux de voir le Musée de Boulogne en possession de ce bel ensemble »⁴⁸⁷. Les quatre-cent vases furent vendus pour 12 000 francs et arrivèrent dans vingt-trois grandes caisses le 6 décembre 1861.

La Charlonie était un riche manufacturier habitant près de Laon. Il s'est, au début du XX^e siècle, pris de passion pour l'art antique et a rassemblé une grande collection cohérente autour des céramiques et des statuettes de la Grèce entre le VI^e et III^e siècle av. J.-C. Le donateur souhaitait créer un Musée de l'Hellénisme qui ne vit jamais le jour. Mais en 1937, la ville de Laon acquiert ce fonds, seize ans après la mort de Paul Marguerite de La Charlonie. Les œuvres sont enfin présentées au public en 1954.

Les fonds antiques de Boulogne et Laon ne se résument cependant pas à ces deux hommes. On retrouve à Laon des œuvres de la collection Campana, mises en dépôt par le Louvre. Quant à Boulogne, sa pièce la plus connue, *Le suicide d'Ajax* d'Exékias (ill. 96) ne vient pas de la collection Panckoucke. Entré au Musée en 1884, aucune information n'est restée dans les archives sur sa provenance. D'autres vases de styles chypriotes et corinthiens ont aussi été donnés au musée par des archéologues et passionnés⁴⁸⁸.

⁴⁸⁶ *Héraclès: héros grec aux 12 travaux, op. cit.*, p. 15.

⁴⁸⁷ *Ibid.*, p. 13.

⁴⁸⁸ Olivier Blamengin, « La Collection de vases grecs du musée de Boulogne », *Bononia*, n°14, 1er semestre 1989, p. 4-8.



96- Exékias, *Suicide d'Ajax*, vers 530 av. J.-C. 54,5 x 36,8, céramiques à figures noires, Musée, Boulogne sur Mer.

En dehors de ces collectionneurs, les musées peuvent récupérer des fonds d'artistes particulièrement versés dans la mythologie. Cela fut le cas du Musée de la Piscine de Roubaix qui a reçu par décret ministériel en 2006, le transfert de l'atelier d'Henri Bouchard (1875-1960) avec 1 296 œuvres. Ce grand sculpteur figuratif français de la première moitié du XX^e siècle a réalisé un nombre conséquent d'œuvres liées à la mythologie comme une *Atalante*, plusieurs *Muses*, *Ceïpe et Antigone*, *Apollon* ou encore *La fuite d'Énée*.

Le donateur peut aussi être l'Etat. Au Musée des Augustins de Hazebrouck, deux des trois œuvres mythologiques exposées proviennent de dépôts MNR du Louvre : *Vertumne et Pomone* de Cornelis de Vos (ill. 97) et *Pan et Syrinx* d'après Rubens. « MNR » est un sigle pour « Musées Nationaux Récupérations ». Il s'agit d'œuvres spoliées par les Nazis à des privés pendant la Seconde Guerre mondiale et retrouvées par les Alliés, récupérées par l'Etat et données ensuite au Musée du Louvre. N'ayant pour l'instant pas encore retrouvé leur propriétaire, le grand musée les laisse en dépôt dans certains musées qui sont tenus de les exposer le plus souvent possible dans l'espoir qu'un jour les anciens propriétaires se manifestent et les récupèrent. Un site internet servant de base de données a aussi été créé afin de donner toutes les informations complémentaires⁴⁸⁹. À ces deux œuvres, le musée en a ajouté, par achat avec l'aide du FRAM, une troisième : *L'enlèvement des Sabines* de Frans Franken II. Les trois peintures forment un tout cohérent réuni autour de plusieurs thématiques.

⁴⁸⁹ <http://www.culture.gouv.fr/documentation/mnr/pres.htm>

Il s'agit de peintures du début ou milieu du XVII^e siècle, peintes à Anvers par des artistes du cercle de Rubens et traitant toutes, de mythologie romaine.



97- Cornelis de Vos, *Vertumne et Pomone*, 1631-35, 139 x 180, huile sur toile, Musée des Augustins, Hazebrouck.

Enfin, la richesse mythologique d'un musée peut ressurgir au sein d'une technique particulière comme au Muba Eugène Leroy de Tourcoing avec leur riche collection de gravures. Celle-ci a été constituée tout au long du XX^e siècle et comporte notamment deux gravures de tableaux mythologiques de François Lemoyne par Laurent Cars : *Hercule et Omphale* (ill. 98) et *Iris au bain*. Laurent Cars fut élève dans l'atelier de François Lemoyne et se spécialisa ensuite dans la gravure, technique qui lui permit d'être reçu par l'Académie. Par le lien entre les deux hommes, les deux gravures de Tourcoing montrent tout l'art de la gravure et la continuité entre le pinceau et le burin. Cars connaissait la manière de peindre de Lemoyne et il put réaliser des planches qui « semblent l'ouvrage d'un même artiste qui aurait conçu et exécuté le sujet »⁴⁹⁰. Afin de valoriser et compléter cette collection conséquente, neuf gravures de Hendrick Goltzius représentant les Muses furent acquises en 2005 par le musée avec l'aide du FRAM. Après un voyage en 1590 et 1591 en Allemagne, Goltzius eut « la révélation des antiques romains »⁴⁹¹, et réalisa de nombreuses œuvres d'inspiration mythologique.

⁴⁹⁰ *Collection d'estampes du Musée des Beaux-Arts de Tourcoing: école des Pays-Bas, XVI^e-XVII^e siècles* [Musée des Beaux-Arts de Tourcoing du 28 avril au 25 juillet 1988], Tourcoing Musée des Beaux-Arts de Tourcoing, 1988, p. 93.

⁴⁹¹ *Ibid.*, p. 18.

Comme le rappelle le professeur de lettres classiques Catherine Salles, la mythologie reste « de belles histoires, à mi-chemin de la réalité et du fantastique, [...] un monde où des lieux familiers servent de cadre à des aventures amoureuses »⁴⁹². Lieux proches pour les personnages mythologiques, pour les peuples de l'Antiquité mais aussi pour les visiteurs d'aujourd'hui. Cette proximité se traduit même dans les tableaux. Dans le *Pan et Syrinx* d'après Rubens, n'est-ce pas en effet un marais flamand qui est représenté ? Les rapprochements sont donc nombreux et toute cette richesse des œuvres, pour qu'elle soit révélée auprès du grand public, doit être exposée. Certains musées proposent un vrai parcours muséographique afin de les insérer pour qu'elles fassent sens, tant envers l'histoire du musée que pour l'intérêt des visiteurs.



98- Laurent Cars, *Hercule et Omphale*, 1728, 385 x 280, gravure eau forte et burin sur vergé, MUba Eugène Leroy, Tourcoing.

II.B.1.b. Des thématiques fortes : Boulogne-sur-Mer où la tension Héraclès/Ajax

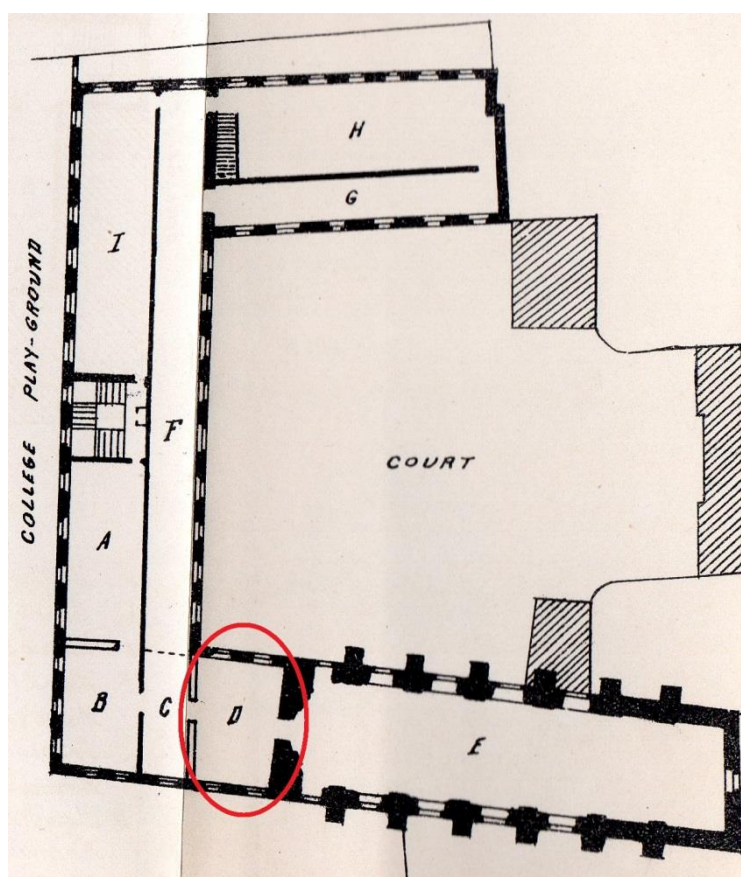
Ces regroupements existent dans la plupart des musées. Le Musée de Laon a ainsi un grand espace spécialement rénové au rez-de-chaussée en 2010 pour exposer la collection de La Charlonie⁴⁹³. Certaines thématiques y sont explicitées comme les dieux et déesses ou Héraclès. De même le Musée d'Hazebrouck a regroupé ses trois peintures mythologiques côte à côte au début de l'espace d'exposition. Le musée de la Piscine de Roubaix quant à lui a

⁴⁹² Catherine Salles, *La mythologie grecque et romaine, op. cit.*, p. 15.

⁴⁹³ Voir l'article de Christophe Hugot du 6 novembre 2010 sur le blog Insula : « Musée de Laon : nouvelle salle d'archéologie »

débuté une phase de travaux se déroulant de fin 2016 au Printemps 2018⁴⁹⁴ pour installer notamment l'atelier d'Henri Bouchard et faire découvrir de nouvelles œuvres en plus de celles déjà présentes dans les collections permanentes.

Afin de bien rendre compte de ce processus, nous nous proposons ici d'étudier en détail l'évolution de la muséographie de la collection de vases grecs du Musée de Boulogne-sur-Mer. Celui-ci nous a en effet donné accès à de nombreux documents permettant une analyse assez complète des transformations de présentation de ses vases grecs. Dans les archives du Musée nous avons pu découvrir une description et un plan plus ou moins précis de la disposition des céramiques en 1899, 1977, 1989 que nous comparerons avec la disposition de l'espace actuel. Nous montrerons que les sujets mythologiques noyés au départ au milieu de la riche collection du Musée, ont acquis au fur et mesure des modifications une forte prédominance. Comment sont apparus ces changements au cours de ces quatre dates ? En quoi sont-ils liés à un certain équilibre entre le discours et la disposition de deux pôles principaux : les vases sur Héraclès et *Le Suicide d'Ajax* d'Exékias ?



99- Plan du Musée de Boulogne-sur-Mer en 1899⁴⁹⁵.

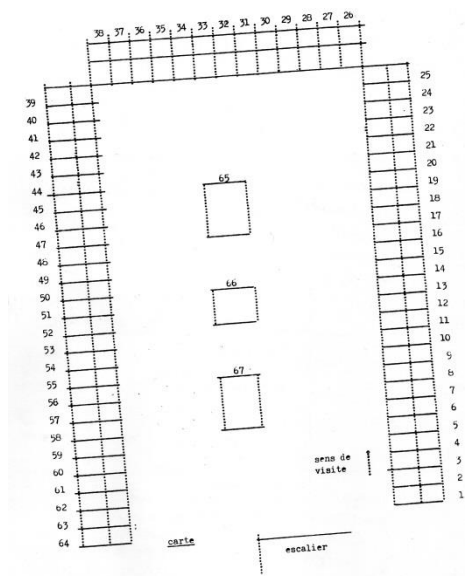
⁴⁹⁴ Source : <http://www.roubaix-lapiscine.com>

⁴⁹⁵ *Guide to the General and Industrial Museums of Boulogne-sur-Mer* ville de Boulogne-sur-Mer, 1899, plan, p. 0.

En 1899, le musée était alors situé dans un édifice, Grande Rue. Un guide de visite en anglais nous indique que les Antiquités grecques étaient conservées dans la salle D (ill. 99) en compagnie des œuvres issues de l’Égypte antique et des Mérovingiens. Sept vitrines étaient consacrées aux vases grecs. Le vase d’Exékias en compagnie des amphores panathénaïques et des sujets dionysiaques était dans la première et déjà considéré comme « the most remarkable piece of that collection »⁴⁹⁶ tout comme dans la septième, les vases d’Héraclès « the best specimens of the collection »⁴⁹⁷ avec les vases d’Héraclès. Le reste des vitrines était dédié aux fonctions ou aux styles spécifiques de la céramique (style orientalisant, vase à parfum, figures rouges...).

On voit donc, dès le départ, une séparation entre les vases d’Héraclès et l’œuvre d’Exékias ; qui sont néanmoins reconnus comme des pièces maitresses.

Un plan de 1977 et ses légendes⁴⁹⁸ indiquent une division en soixante-sept thématiques séparées en trois grandes parties : les formes, les styles, les thèmes.



100- Plan d’une exposition du Musée de Boulogne-sur-Mer en 1977⁴⁹⁹.

La mythologie est placée dans cette dernière (ill. 100). Les numéros 39 à 48 sont consacrés aux dieux et héros de la mythologie et 65 à 67 à l’*Héraclède*. *Le suicide d’Ajax* est placé dans la partie sur les styles pour illustrer la céramique à figures noires avec le vase d’Héraclès

⁴⁹⁶ *Guide to the General and Industrial Museums of Boulogne-sur-Mer*, op. cit., p. 15.

⁴⁹⁷ *Guide to the General and Industrial Museums of Boulogne-sur-Mer*, op. cit., p. 17.

⁴⁹⁸ Le musée n’a pas pu nous préciser s’il s’agissait d’une nouvelle muséographie de l’espace d’exposition ou de la mise en place d’une exposition temporaire dans un autre lieu, l’espace du plan semble en effet assez conséquent.

⁴⁹⁹ Archives du Musée.

contre Géryon. Au contraire, la collection de Panckouke reçoit vraiment une place importante puisque les numéros 65 à 67 sont en fait trois séries de vases situés en plein centre de l'exposition, après la conclusion du propos. On peut en faire le tour et admirer les deux faces des vases avant de repartir. Par rapport à l'exposition de la fin du XIX^e siècle, un vrai discours scientifique est apparu en tentant de classer la riche collection de 676 vases du Musée. Les travaux d'Héraclès sont les œuvres les plus mises en avant, pouvant être admirées pour elles-mêmes par rapport à leur iconographie alors que le chef-d'œuvre d'Exékias ne semble être que la simple illustration d'une technique. Ces alignements malgré leurs divisions logiques n'ont pas dû être commodes pour le visiteur. Au bout du quarantième ou cinquantième numéro ne devait-il pas ressentir des symptômes proche de celui de « museum fatigue » tel qu'explicité en 1917 par le secrétaire du Museum of Fine Arts de Boston⁵⁰⁰ notamment vis-à-vis d'œuvres antiques du musée comme des vases grecs (ill. 101).



VIII. Stretching up.

FIG. 26. Object.—A vase on upper shelf of case. The observer was asked to read the label and notice the pattern.

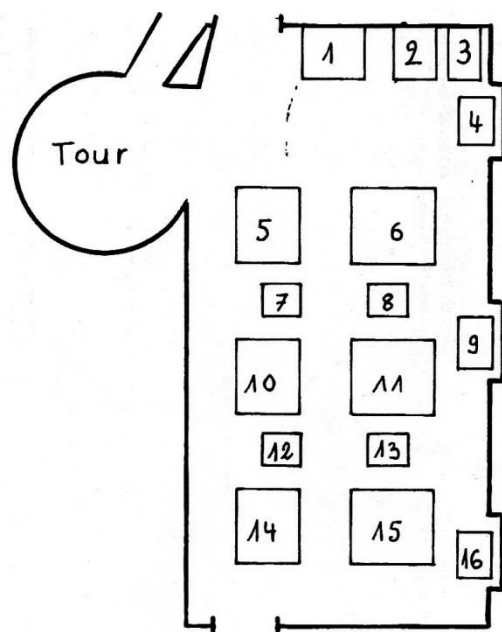
101- Figure 26, de l'article de Benjamin Gilman « Museum fatigue »⁵⁰¹

En 1988, le Musée déménage et prend place dans l'ancien château comtal construit au XIII^e siècle. Aussi une nouvelle exposition des œuvres est-elle de mise. Le plan et les informations de 1989 sont issus de la Revue *Bononia* (ill. 102), conçue par les Amis des Musées et de la

⁵⁰⁰ Benjamin Ives Gilman, « Museum Fatigue », *The Scientific Monthly*, 1916, p. 62-74.

⁵⁰¹ *Ibid.*, p. 70.

Bibliothèque de Boulogne-sur-Mer⁵⁰². La Muséographie a été réalisée par le chercheur François Lissarague. Il y a seize vitrines exposées dans une salle, plus une dans le petit espace de la tour.



102- Plan de la salle d'art grec en 1989.

Les sept premières vitrines sont destinées aux différents styles et formes des vases. Puis des thématiques apparaissent après la vitrine huit, la plupart mythologiques, mais pas uniquement (comme la vitrine dix sur les concours). Les personnages de Dionysos, la Gorgone et Héraclès sont spécifiés. Les vitrines quatorze à seize sont dédiées à ce dernier avec les huit travaux conservés par le Musée. Le suicide d'Ajax, défini dans la revue comme la « Joconde des vases grecs à figure noire »⁵⁰³ est exposé seul dans la tour située en retrait par rapport à l'entrée de la salle. Si la chercheuse en muséologie Marie-Sylvie Poli précise que « L'écrit est en effet un formidable outil tactique dont dispose le muséographe pour faire réagir son public »⁵⁰⁴, ceci est vrai aussi pour d'autres acteurs de la vie muséale. En osant faire cette comparaison entre un de leurs vases et l'une des œuvres d'art les plus connues au monde, l'Association des Amis du Musée cherche à s'approprier tant l'œuvre d'Exékias que la nouvelle muséographie. Ce vase est considéré comme un fleuron de la collection et ils le font savoir. On assiste ici à un retournement complet par rapport à 1977. Si la division entre formes, styles et thématiques des céramiques est restée, la muséographie donne une place d'importance à l'œuvre d'Exékias et permet un rééquilibrage avec l'*Héracléide* de

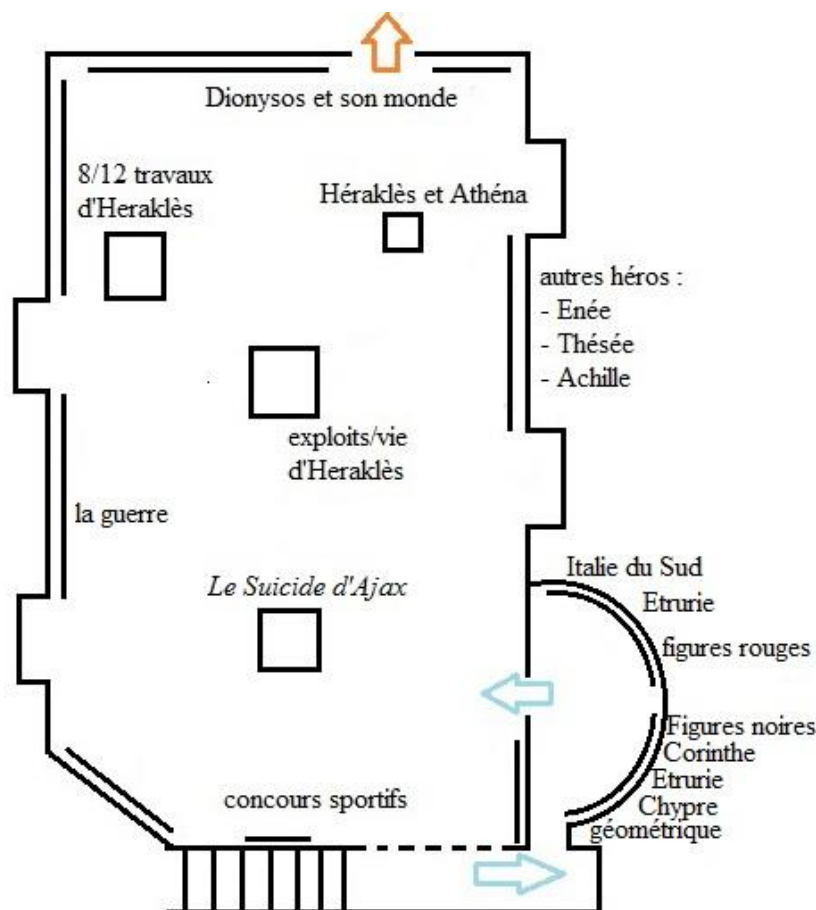
⁵⁰² Olivier Blamengin, « La Collection de vases grecs du musée de Boulogne », *Bononia, op. cit.*, p. 4.

⁵⁰³ *Ibid*, p. 6.

⁵⁰⁴ Marie-Sylvie Poli, *Le texte au musée : une approche sémiotique, op. cit.*, p. 50.

Panckouke. On doit cette transformation à l'intervention de l'helléniste François Lissarrague qui a rédigé de nombreux écrits⁵⁰⁵ sur la collection de Boulogne-sur-Mer.

La muséographie actuelle (ill. 103) se situe dans le prolongement du changement initié en 1988. Aujourd'hui la collection de vases grecs est disposée autour de deux salles. La première prend place dans une tour, elle permet de débiter la visite avec des vitrines consacrées aux différents styles de vases de l'époque géométrique aux vases italiotes. Puis nous entrons dans une grande salle organisée de manière thématique, avec dans l'ordre du sens de visite : les concours sportifs (avec les amphores panathénaïques), la guerre, Héraclès, les autres héros, Dionysos. *Le Suicide d'Ajax* est seul dans une vitrine au centre du début de la visite, placé entre la thématique de la guerre et celle des héros. Il est ainsi clairement démarqué. Les vases d'Héraclès sont divisés en trois sous-parties non explicitées: sa vie, ses travaux, son lien avec Athéna.



103- Plan de la salle d'art grec, Musée, Boulogne-sur-Mer, 2016.

⁵⁰⁵ « Entre livre et musée : la collection Panckoucke », in Annie-France Laurens et Krzysztof Pomian, *L'Anticomanie : La collection d'antiquités aux XVIII^e et XIX^e siècles*, Editions de l'EHESS, Paris, 1992, p.219-240 et « D'Athènes à Boulogne-sur-Mer : petite histoire d'une collection », in *Héraclès, héros grec aux 12 travaux*, op. cit., p. 11-15.

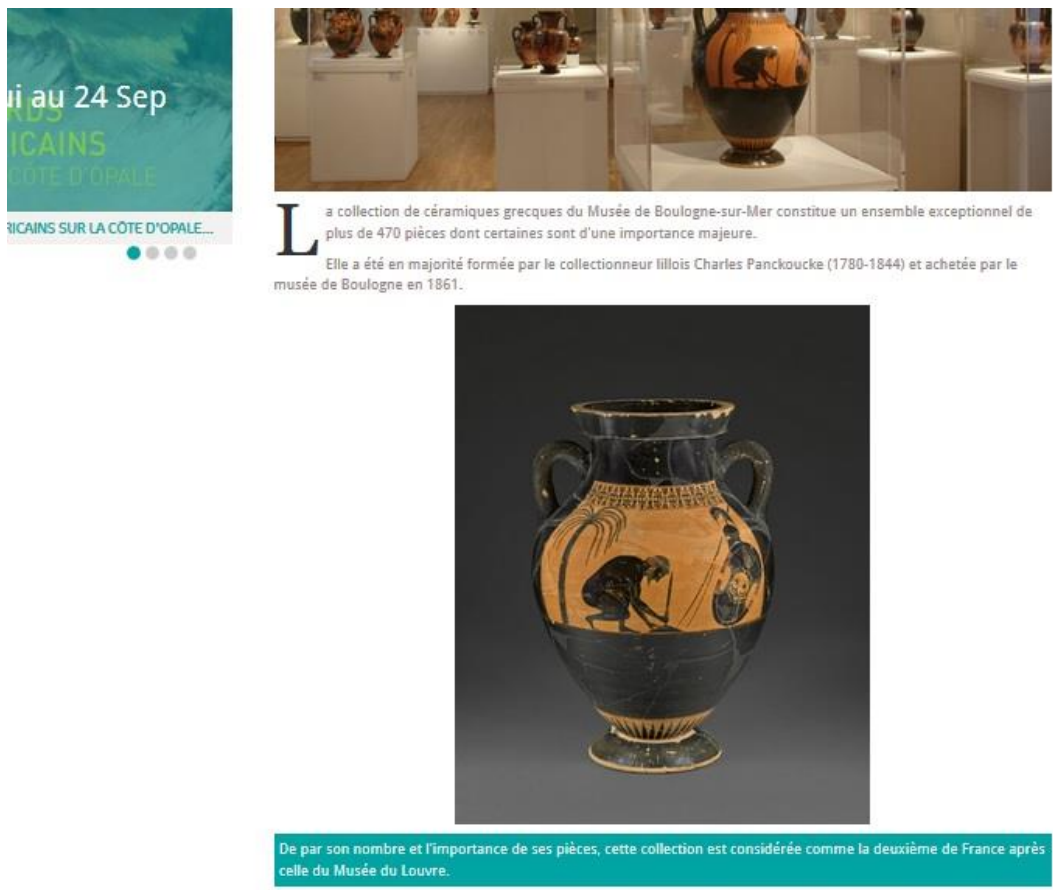
En l'espace de plus d'un siècle il est alors intéressant de noter les nombreuses évolutions de la muséographie et l'importance qu'a prise, de plus en plus, la thématique mythologique dans l'exposition de ce fonds. Dès 1899, toutes les thématiques sont là ou presque (les amphores Panathénaïques, Dionysos, Héraclès) mais sont mises toutes ensemble. L'évolution stylistique des vases et leurs différentes fonctions prédominent. En 1977, les formes et les fonctions des vases sont illustrées en premier, le vase d'Exékias est alors utilisé non pour le mythe mais pour illustrer une technique. Héraclès prend cependant une plus grande place et la thématique des douze travaux s'affirme comme étant une des spécificités attractives de la collection. En 1988, par le déménagement des collections au château et l'apport de la recherche universitaire, la thématique de la mythologie prend le pas sur les autres (avec dix vitrines contre sept pour les styles et formes) ainsi que la reconnaissance de l'œuvre d'Exékias. Enfin aujourd'hui, c'est le regroupement par l'imagerie mythologique qui prédomine. La chronologie des vases est reléguée dans une première petite salle en guise d'introduction tandis qu'Ajax, Héraclès, Dionysos et consorts se dévoilent par la suite.

Le statut du *Suicide d'Ajax* peut faire penser aujourd'hui à lui comme un chef-d'œuvre mythologique à l'égal dans la région de la *Médée furieuse* de Delacroix. De multiples éléments permettent d'étayer ce propos. Tout d'abord au sein du musée depuis 2016, une copie en trois dimensions de l'œuvre est placée dans la salle, afin qu'il puisse être touché par les différents publics. Ensuite dans la boutique, au niveau des cartes postales puisque elle est la seule œuvre du musée à être proposée en deux versions : vase de plein pied et zoom sur le mythe. Sur le site internet du musée aussi car, si celui-ci ne donne pas des notices des œuvres, le vase d'Exékias est tout de même mis en valeur et cité explicitement (ill. 104). On note aussi une valorisation par les guides du musée avec par exemple cette explication d'une guide lors d'une visite guidée pour enfants⁵⁰⁶ : « Vous pouvez vous installer devant (vase d'Ajax), on pourrait faire une conférence rien que sur ce vase. Le clou de la collection des vases grecs, connu dans le monde entier, fabriqué et peint par Exékias ».

De plus ce vase est présent dans de nombreux ouvrages tant sur l'art grec que comme illustration de la fameuse pièce de Sophocle. Dans l'ouvrage de l'ancienne région sur les œuvres des Hauts-de-France, il bénéficie d'une pleine page⁵⁰⁷ et d'une explication du mythe.

⁵⁰⁶ Le 3 octobre 2015.

⁵⁰⁷ François Reynaert, Vincent Brocvielle et Philippe Chancel, *L'Art et l'Histoire du Nord-Pas-de-Calais : la région des musées*, op. cit., p. 31.



Le 24 Sep
Grecs
sur la Côte d'Opale

La collection de céramiques grecques du Musée de Boulogne-sur-Mer constitue un ensemble exceptionnel de plus de 470 pièces dont certaines sont d'une importance majeure.
Elle a été en majorité formée par le collectionneur lillois Charles Panckoucke (1780-1844) et achetée par le musée de Boulogne en 1861.

De par son nombre et l'importance de ses pièces, cette collection est considérée comme la deuxième de France après celle du Musée du Louvre.

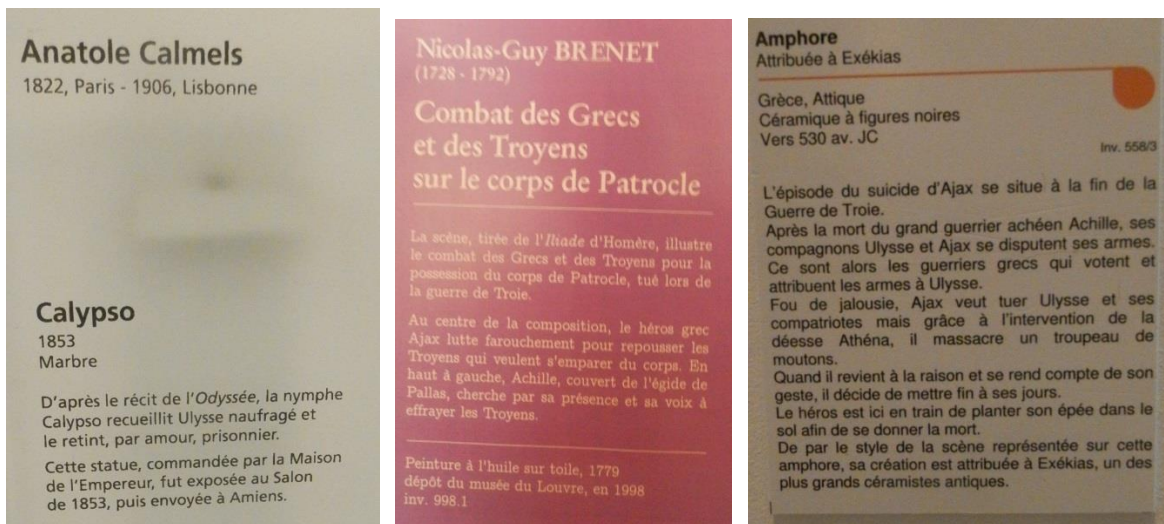
104- Page internet consacrée au musée de Boulogne-sur-Mer⁵⁰⁸.

Ainsi les musées de la région sont riches d'œuvres mythologiques, mais sont-elles aussi bien valorisées que l'œuvre d'Ajax ?

II.B.2. Etudes des outils de médiations *in situ*

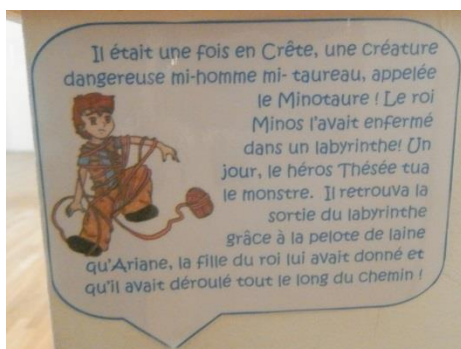
Concernant les cartels, seul le Musée des Beaux-Arts d'Arras possède des cartels explicatifs sur tous les épisodes mythologiques comme le Palais des Beaux-Arts de Lille. Puis quatre autres institutions en placent de manière ponctuelle près de leurs œuvres : pour leurs peintures, sculptures mais pas pour leurs vases grecs à Amiens, pour leur seule peinture du *Jugement de Pâris* à Douai, pour certaines œuvres à Boulogne-sur-Mer et Beauvais. Afin d'analyser un corpus cohérent, arrêtons-nous ici sur sept cartels du Musée d'Arras correspondant à sa salle sur la peinture du XVIII^e siècle, sept cartels du Musée de Boulogne dans leur salle de céramiques grecques, huit de la salle de sculpture du musée de Picardie d'Amiens (ill. 105).

⁵⁰⁸ <http://musee.ville-boulogne-sur-mer.fr>, avril 2017.



105- Cartels des musées de Picardie d'Amiens, des Beaux-Arts d'Arras et Boulogne-sur-Mer.

Les mythes occupent une grande place dans les cartels, de la moitié à la totalité des explications leur sont consacrées. Leur contenu dépend largement de leur longueur, variable selon les institutions. Les explications du musée de Boulogne font en moyenne sept lignes contre environ trois ou quatre pour Amiens et Arras. Cependant ces derniers musées présentent un véritable effort de contextualisation, le terme de « mythologie grecque » étant très régulièrement cité pour introduire les histoires, notamment à Amiens. Celui-ci adopte dans ses cartels un format suivant une trame type : rappeler la source, décrire le mythe en une ou deux phrases puis donner d'autres éléments d'information sur la sculpture en question. Les cartels d'Arras partent quant à eux de la description du tableau pour aller ensuite vers le mythe. On le retrouve dans le cas d'une sculpture d'Hercule et Omphale de Pierre Degand où il y a une description de la posture du couple avant de reprendre au paragraphe suivant « dans la mythologie... », tandis qu'à Boulogne, on raconte d'abord le contexte mythologique et l'identité des personnages avant de décrire ce qui se voit sur les vases. Leurs cartels plus longs permettent de développer l'histoire des protagonistes, Thésée est ainsi « le plus important des héros attiques » et Enée est « un des chefs troyens, fils de Vénus et d'Anchise, il a épousé la fille du roi de Troie Priam » pour arriver *in fine* à « La scène figurée ici... » Ce musée est aussi le seul de ceux étudiés qui possède un parcours de cartels spécifiquement pour le jeune public. Deux sont alors consacrés à la mythologie grecque, le premier est centré sur les vases d'Héraclès et le second sur Thésée (ill. 106).



106- Cartel enfant du Musée de Boulogne-sur-Mer⁵⁰⁹.

Les phrases sont plus courtes avec de nombreux points d'exclamation. Il s'agit moins de décrire une œuvre que d'expliquer ici un mythe pour le plus grand nombre. En lien avec les cartels se trouvent parfois des fiches ou panneaux de salles qui les remplacent, complètent ou précisent. Ainsi, trois musées parlent de mythologie avec cet outil, il s'agit des musées de Bailleul, Boulogne et de l'ancien Musée de Dunkerque. Dans celui-ci, ces fiches faisaient aussi office de cartels et pouvaient au verso décrire les tableaux. À Bailleul, des cartels sont présents mais restent très informatifs. Aussi pour prolonger et développer certaines thématiques, le visiteur peut utiliser de grandes feuilles plastifiées et découvrir par exemple le mythe de *Médée Furieuse* dans une copie de Delacroix (ill. 107). Le musée se sert véritablement de cet outil pour parler de mythologie, il explique ainsi plusieurs mythes que l'on retrouve dans ses cabinets comme la guerre de Troie et la fuite d'Enée. Enfin à Boulogne, si, nous l'avons vu, les cartels peuvent expliquer certains mythes, ce n'est pas le cas des vases sur Héraclès. Un panneau est alors présent au centre de la salle et présente les douze travaux du héros.



107- Fiche explicative de salle, Musée Benoît De Puydt, Bailleul.

⁵⁰⁹ Présence dans le texte du cartel de deux coquilles : « pelote de laine qu'Ariane [...] lui avait donnée et qu'il avait déroulée ...). »

Enfin, regardons du côté des sites internet de ces différentes institutions. Plusieurs musées proposent des notices de leurs œuvres. Le plus riche à cet égard est le Mudo de Beauvais suivi de la Piscine de Roubaix et du Musée des Beaux-Arts de Valenciennes. Les œuvres mythologiques sont présentes même si elles ne sont pas majoritaires parmi les œuvres présentées. Ainsi sur les cent-quatre vingt notices du Musée de Beauvais, cinq œuvres sont mythologiques où l'histoire est rappelée à chaque fois comme dans le cas de la *Psyché* d'Eugène-Antoine Aizelin. Dans les autres musées, les références sont plus sporadiques. Il n'y a qu'une œuvre mythologique présentée au Musée de Valenciennes et à la Piscine de Roubaix et si la première bénéficie d'une explication de son mythe (Narcisse, ill. 108), ce n'est pas le cas de la seconde (*L'Enlèvement d'Europe* de Jean-René Gauguin, ill. 86). L'ensemble est donc très fluctuant et la mythologie n'est qu'un sujet parmi d'autres, qui n'est pas spécialement valorisé.

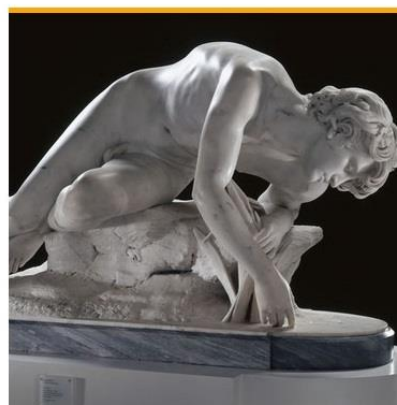
Narcisse

Ernest Hiolle
Paris, 1834 – Bois-le-Roi, 1886

Marbre
H. 0,87 ; L. 1,6 ; Pr. 0,64
S.D., au dos sur le rocher :
E. HIOLLE/ 1868
Dépôt de l'État, 1891
Transfert de propriété de l'État
à la Ville de Valenciennes, 2005
Inv. 2005.6.36

L'attitude contemplative et langoureuse du jeune homme fasciné par sa propre image a inspiré un grand nombre d'artistes, et le thème fut souvent traité par des sculpteurs de la génération de Hiolle. Lauréat du prix de Rome en 1862, Ernest Hiolle séjourne à la villa Médicis de 1863 à 1868, et, pour son dernier envoi, il exécuta ce grand marbre, qui emprunte son sujet à la mythologie grecque. Dans les *Métamorphoses* d'Ovide, on lit comment Narcisse, jeune homme doué d'une grande beauté, s'attire la colère des dieux en repoussant l'amour de la nymphe Écho. Surprenant son reflet dans l'eau, il en tombe amoureux et se laisse mourir.

À partir d'un exercice académique imposé, Hiolle crée une sculpture pleine de vie dont la forme ondulante et souple évoque parfaitement la sensualité alanguie du héros. Le traitement de la nature (feuillage, nénuphars, mousses, rochers, etc.) fait preuve d'un réalisme dont la précision ne manque pas de surprendre. L'œuvre fut exposée au Salon de 1869 ; admirée, elle fut distinguée par une médaille d'honneur. L'année suivante, elle fut envoyée au musée de Valenciennes, d'où la famille du sculpteur était originaire. Hiolle contribua à l'édification à Valenciennes de la fontaine *Watteau*, projetée par Carpeaux, et sa personnalité artistique demeure bien représentée au musée.



108- Notice internet de l'œuvre d'Eugène Hiolle⁵¹⁰, *Narcisse*, 1868, 87 x 160, marbre, Musée des Beaux-Arts, Valenciennes.

⁵¹⁰ <http://valenciennesmusee.valenciennes.fr/collections/chefs-doeuvre/narcisse.html> consulté en avril 2017.

II.C. Un type de collection parmi d'autres, les raisons d'un désintérêt

Qu'est-ce qui distingue alors des œuvres de la mythologie gréco-latine des autres au sein des collections des musées de la région ? Pourquoi semblent-elles à la fois noyées et en même constitutives d'un tout ? Pour reprendre la terminologie de Marie-Sylvie Poli, « dans la majorité des cas, l'exposition de musée déploie un système pluri-sémiotique dans lequel trois registres fonctionnent en interaction dynamique : le registre des objets, le registre de la mise en espace, le registre du langage verbal »⁵¹¹. Aussi, il s'agit de voir comment se manifeste la mythologie tant par les œuvres elles-mêmes que par leur mise en espace ou le cheminement qui amène à elles et enfin le discours les annonçant ou les explicitant.

Cette différenciation est nécessaire en raison précisément de leur éclatement qui fait leur spécificité. Ces œuvres sont diverses puisque les musées de la région en conservent du VI^e siècle av. J.-C. jusqu'au milieu du XX^e siècle, réalisées par des artistes de différentes écoles et pays de l'art européen. Aucune autre thématique : art religieux, paysages, nature-mortes...etc., ne peut rivaliser avec cet espace-temps. Cette diversité fait la force et la faiblesse de ce fonds. Force car on l'a vu, la mythologie est forcément mise en valeur à un moment par un ou plusieurs musées et d'autant plus par ceux ayant une force de frappe d'importance régionale, faiblesse car à cette dispersion notamment dans le cas de petits musées, s'ajoutent un manque de visibilité et une méconnaissance de la part du public. Mais cela n'est pas pour autant réhabilitaire, le Musée d'Hazebrouck ne possède que trois œuvres mais exposées côte à côte, elles peuvent renforcer la présence mythologique et avoir un impact plus large sur le public que les nombreuses œuvres mythologiques de Douai disséminées dans plusieurs salles du musée. De même, le registre verbal fait, on le verra, beaucoup. Le musée de Bailleul énonçant une salle mythologique dans son plan lui donne *de facto* une grande visibilité. Comment se manifeste alors cette disparité ? De quelle manière prouver ces différences de visibilité ? Comment les analyser ? C'est donc par une observation et étude concrète des fonds, de la muséographie et du discours de chaque musée que nous pouvons apporter un certain nombre de réponses.

II.C.1. Des œuvres peu visibles

⁵¹¹ Marie-Sylvie Poli, *Le texte au musée : une approche sémiotique*, op. cit., p. 19.

Nous avons cherché précédemment à comprendre comment la mythologie était visible et constitutive d'un tout. Au contraire, il s'agit maintenant de tenter de saisir pourquoi elle n'est pas si visible et valorisée pour elle-même. Qu'est ce qui, dans les musées de la région, empêche celle-ci de prendre sens. Quels sont les outils dont disposent les musées pour valoriser les mythes et pourquoi ceux-ci les emploient-ils ou n'en font, au contraire, pas un grand usage ?

II.C.1.a. Les raisons d'une absence

Même si notre fonds d'œuvres mythologiques est très important et que tous les musées en possèdent et en exposent, certaines institutions en montrent peu ou parfois pas autant au regard de ce qu'ils possèdent dans leurs réserves. Des œuvres comme les moulages de statues antiques ou certains mythes pourtant présents dans les bases de données sont totalement absents des collections permanentes. Quelles peuvent en être les raisons ? Ceci dépend-il exclusivement de choix muséographiques, ou de raisons indépendantes de la volonté des conservateurs ?

La première raison et la plus logique est que certains musées ont, du reste, peu d'œuvres à sujet mythologique dans leurs collections. Il en va ainsi du Musée des Augustins d'Hazebrouck qui ne possède que trois œuvres qui sont indéniablement des épisodes de la mythologie gréco-latine et sont toutes exposées dans les salles du Musée. L'impression de « vide » mythologique peut aussi être liée au fait que certains établissements ont des œuvres mythologiques mais qui sont concentrées sur un seul type de collection et ne sont donc exposées que dans une ou deux salles comme dans les musées de Bergues ou de Boulogne. Le premier est très riche en dessins et gravures mythologiques mais ces derniers, lorsqu'ils sont exposés, sont présents dans une seule salle du premier étage. Ainsi, il n'y a aucune œuvre mythologique dans tout le rez-de-chaussée. À Boulogne-sur-Mer, si les salles du sous-sol sont remplies de statues romaines, le reste des collections mythologiques est quasi exclusivement de la céramique grecque présentée dans deux salles du premier étage. Concernant le fonds beaux-arts, les œuvres mythologiques exposées se réduisent à une peinture de *Psyché abandonnée par l'Amour* de Charles-Antoine Coypel et une sculpture de Rodin, *Glaucus*. Parfois, c'est aussi le type de collection qui peut poser problème pour son exposition, avec notamment les dessins et gravures. Celles-ci ne peuvent pas être exposées consécutivement plus de trois mois et doivent ensuite être « mises en repos » plusieurs années avant de pouvoir être réexposées. C'est pour cela que nous n'avons pas choisi dans notre étude le Musée du

dessin et de l'estampe originale de Gravelines. Pourtant, en réalisant un pré-inventaire sur la base de données Musenor⁵¹², nous avons trouvé quarante gravures mythologiques dans ce musée dont vingt-cinq traitants du mythe de la Toison d'Or par René Boyvin et huit d'Heinrich Aldegrever sur des épisodes de la vie d'Hercule. Or la plupart des musées de notre étude possède aussi des œuvres mythologiques sur ce support et certains en exposent parfois. C'est le cas du Musée du Mont-de-Piété de Bergues qui a présenté en 2016 une série de dessins sur la thématique d'Apollon. Les œuvres étaient rangées dans des meubles à tiroirs coulissants pour les protéger un maximum de la lumière. Pour les valoriser, ces œuvres peuvent faire aussi l'objet d'expositions, comme en 1988 au MuBA Eugène Leroy, sur la *Collection d'estampes du musée des beaux-arts de Tourcoing*, qui a montré la gravure *Hercule et Omphale* de Laurent Cars.

Si les collections ne sont pas mises en valeur, c'est aussi parfois à cause du choix des collectivités propriétaires des établissements, et dans notre cas des municipalités, toutes gérantes des musées de notre étude. Nous aurions voulu inclure le Musée Henri Boëz de Maubeuge mais celui-ci est fermé depuis 1993 alors qu'il est labélisé « musée de France » depuis 2002. Il possède dans ses fonds plusieurs œuvres mythologiques et notamment des tableaux : un *Mars et Vénus* de l'école d'Anton Van Dyck et une *Louve allaitant Rémus* et Romulus de Mathieu Bree. Puis au cours de nos recherches, le Musée des Beaux-Arts de Dunkerque a fermé ses portes sur décision municipale le 1er avril 2015. Nous avons compté lors de notre visite en décembre 2014, vingt œuvres dont quatorze étaient exposées. Il s'agissait principalement de peintures flamandes comme *Achille se trahissant devant Ulysse* d'après Anton Van Dyck, *Vénus et Pan* de Jan Brueghel dit de Velours ou *Eurydice conduite aux Enfers* de Andreas Cornelis Lens (ill. 109). L'ancienne municipalité avait même acquis en 2014 un tableau de Mathieu Elias sur *Les Noces de Thétis et Pelée*⁵¹³. Toutes ces œuvres sont donc invisibles au public sauf lors d'expositions hors les murs⁵¹⁴ comme celle qui eut lieu au Musée Sandelin de Saint-Omer « Chefs-d'œuvre en dialogue » du 22 juin au 28 août 2016 qui a permis de montrer des tableaux du musée dont l'œuvre de Mathieu Elias. Fermé afin de laisser le bâtiment à la médiathèque municipale, l'avenir de l'établissement est encore en discussion⁵¹⁵.

⁵¹² Sur le site Internet de l'Association des Conservateurs des musées des Hauts-de-France : <http://www.musenor.com/>

⁵¹³ Voir II.B.3.a.

⁵¹⁴ Qui ont eu lieu en 2015 et 2016 mais dont aucune n'est prévue en 2017 et 2018.

⁵¹⁵ Source : <http://www.musees-dunkerque.eu/accueil/>



109- Andreas Cornelis Lens, *Eurydice conduite aux Enfers*, vers 1775, 271 x 195, huile sur toile, Musée des Beaux-Arts, Dunkerque.

Enfin, il peut aussi s'agir d'un choix propre au musée, lié à son P.S.C. (Projet Scientifique et Culturel) et à ses nouvelles lignes directrices. Les choix que les musées des beaux-arts de Calais et Tourcoing ont faits au tournant des années 2010 ont alors modifié les objectifs de présentation de leurs œuvres. Le Musée des Beaux-Arts et de la dentelle de Calais a ainsi laissé une partie de ces collections à la Cité internationale de la dentelle et de la mode pour se tourner notamment vers l'art contemporain qui occupe une grande partie de son premier étage. Quant au MUba Eugène Leroy de Tourcoing, acceptant la donation Eugène Leroy en 2009, il s'attache dorénavant à des expositions centrées elles aussi sur l'art contemporain. Ces deux institutions ne sont certes pas réfractaires à la mythologie. De nombreux artistes tout au long du XX^e et XXI^e siècle se sont inspirés des mythes. Mais cette production est plus diffuse, moins facilement identifiable. À Tourcoing, les expositions temporaires modèlent aussi les espaces des collections permanentes du musée, l'accrochage changeant à chaque fois, comme l'affirme l'institution sur son site internet :

Depuis 1992, le musée interroge le lieu comme expérimentation de l'œuvre et fait dialoguer, par des confrontations stylistiques et thématiques, l'art contemporain et l'art des siècles précédents, mais aussi les arts vivants et les arts plastiques, tout en renouvelant l'accrochage régulièrement⁵¹⁶.

Les œuvres mythologiques sont donc bien présentes dans les réserves du musée mais rarement

⁵¹⁶ Source : <http://muba-tourcoing.fr/COLLECTIONS-ART-ET-ARTISTES/COLLECTIONS-DU-MUba-EUGENE-LEROY>

montrées notamment en raison de la thématique des expositions temporaires. Nous avons déjà abordé le problème des gravures mais le musée possède aussi des peintures comme *Circé* de Paul Rouffio, *Céphale et Procris* de François Picot ou une sculpture, *Narcisse*, de Géry Dechin. Il n'est cependant pas dans les lignes directrices du musée de présenter ce genre de thématiques, certaines apparaissant tout de même dans les salles au gré des accrochages comme une gravure de *Diane au bain* de Pierre Aveline en 2015 ou une grande peinture de la chasse de Didon de Guillaume-Guillon Lethière en 2016. De plus, le musée s'est séparé ces dernières années, d'œuvres mythologiques d'importance comme *Ulysse chez Circée* de Lagrenée qui était un dépôt du Musée de Picardie d'Amiens ou encore l'œuvre abstraite *Apollon-Dionysos* d'Auguste Herbin en dépôt au Musée départemental Matisse du Cateau-Cambrésis qui possède un fonds important de ce peintre.

II.C.1.b. Noyées dans les collections

Dans d'autres musées, les œuvres mythologiques sont bien présentes et en nombre mais semblent noyées et peu visibles. Quelles sont les raisons de cet éclatement ? Est-ce un problème inhérent aux collections permanentes ou propre à la muséographie des œuvres mythologiques ?

Face aux expositions temporaires de plus en plus importantes, il est vrai que les collections permanentes ont du mal à exister. Cela est par exemple très visible au Musée des Beaux-Arts d'Arras. L'ancienne région Nord-Pas-de-Calais et la ville ont en effet signé un partenariat en juillet 2011 pour créer cinq grandes expositions en dix ans au sein du musée. Les chiffres des visites de la première exposition, *Roulez Carrosses !*, ont bien montré le succès d'une telle entreprise mais aussi ses limites pour le musée : 174 049⁵¹⁷ visiteurs en 2012, 137 267 en 2013 pendant l'exposition et 54 412 en 2014 en période creuse avant la seconde exposition. Il en allait de même lorsqu'entre le 5 octobre 2007 et 20 janvier 2008, le Musée des Beaux-Arts de Valenciennes a accueilli en collaboration avec le Louvre, l'exposition, *Pharaon, Homme, Roi, Dieu*, le nombre de visiteurs du Musée est ainsi passé de 40 083 en 2006 à 140 743 en 2007 et est redescendu à 39 238 en 2009⁵¹⁸. Ainsi, le public peut se déplacer en nombre dans les musées mais surtout pour des expositions temporaires d'envergure, les collections permanentes sont alors mises de côté. Les musées de la région manqueraient-ils alors de

⁵¹⁷ Source : Site internet du Ministère de la Culture et de la Communication : <http://www.culturecommunication.gouv.fr/>

⁵¹⁸ L'année 2008 n'est pas vraiment représentative avec 85 583 visiteurs, surtout venus pour la fin de l'exposition en janvier.

chefs-d'œuvre à sujet mythologique qui soient reconnus et qui puissent attirer les foules ? On a vu lors de notre enquête que la seule œuvre régionale citée plusieurs fois est la *Médée Furieuse* de Delacroix conservée à Lille⁵¹⁹. Les gens connaissent les œuvres mythologiques du Louvre et des grands musées européens mais ignorent le *Suicide d'Ajax* d'Exékias à Boulogne, le tympan médiéval de Cambrai, les cabinets peints de Bailleul ou les tableaux des peintres flamands comme Hendrick Van Balen à Valenciennes ou Cornelis de Vos à Hazebrouck. Elles sont pourtant assez importantes pour, parfois, valoriser visuellement les institutions (*l'enlèvement d'Europe* du Grand Cabinet de Bailleul présent sur les billets d'entrée, les vases grecs de Boulogne insérés dans les programmes...), mais restent des collections parmi d'autres. Cette absence d'œuvres reconnues par le grand public touche aussi le reste des collections permanentes qui font que certains musées comme Bergues, Bailleul et Hazebrouck stagnent autour de 4 000 visiteurs par ans. Pourtant même certains musées qui attirent un nombre conséquent de visiteurs, avec par exemple plus de 200 000 visiteurs par an au Musée de la Piscine de Roubaix, ne permettent pas une bonne visibilité de leur fonds mythologique. Le Musée de la Piscine attire principalement par son lieu, ancienne piscine art-déco, ainsi que par ses expositions temporaires d'envergure, centrées autour des artistes des XIX^e et XX^e siècles. Rien n'est fait pour valoriser de manière spécifique les sculptures mythologiques qui trônent autour du bassin central de l'ancienne piscine, même si comme à Arras, Boulogne-sur-Mer⁵²⁰, Bailleul, des visites groupes et scolaires sur cette thématique sont proposées. En l'absence de médiations *in situ*, le rôle des médiateurs culturels est primordial puisque « Leur mission consiste à inviter les spectateurs à regarder le monde, à s'y situer, à se l'approprier »⁵²¹. Repérer les œuvres et saisir le mythe et le récit qui s'y cache. On comprend alors d'autant plus le rôle de la médiation quand elle est absente. Prenons l'exemple de musées où la muséographie empêche même toute espèce de rapprochement entre les œuvres. Nous pouvons par exemple l'observer dans deux musées qui ont opté pour un parcours chronologique et thématique de leurs collections permanentes, et où la mythologie prend place partout et est donc difficilement repérable.

Il en est ainsi au Musée de Cambrai. Au sous-sol nous retrouvons les collections d'antiquités et d'archéologie. Cambrai possède quelques œuvres de la collection Campana achetées par Napoléon III en 1861 notamment un vase grec représentant Héraclès et Athéna sur un char. De l'autre côté de la même salle, se trouve une série de statues romaines, toujours issues de la

⁵¹⁹ Voir I.C.3

⁵²⁰ Celle-ci n'est d'ailleurs pas exclusive à la mythologie grecque, traitant des « Mythologies du Monde ».

⁵²¹ Anik Meunier, *La muséologie, champ de théories et de pratiques*, op. cit., p. 167.

collection Campana. On y découvre une représentation de Vénus dont il manque la tête, un bras et le bas de la statue. Il s'agit sans aucun doute d'une copie d'une œuvre grecque tant le drapé rappelle quelques-unes des *Korè* de l'Acropole d'Athènes ou celui des déesses de l'autel de Pergame conservé à Berlin. Quelques salles plus loin, nous arrivons aux œuvres de la ville datant de l'époque médiévale. Il s'agit de quelques sculptures du XII^e siècle dont un tympan représentant le mythe de Pyrame et Thisbé. Il provient de l'ancienne abbaye de Saint Géry, au Mont des bœufs, une colline proche de la cité. C'est à notre connaissance, la seule sculpture/peinture médiévale représentant un épisode mythologique dans les collections des musées de la région. Provenant du même édifice, deux sirènes sont visibles dans le musée dont la forme est elle-même hybride, entre les femmes-oiseaux de la Grèce antique et les femmes-poissons des mythes nordiques. Ensuite, il convient au visiteur de monter jusqu'au premier étage pour retrouver une peinture de Jan Miel, *Enée et Didon à la chasse*. Nous passons ensuite dans l'espace XVIII^e siècle avec dans la première salle, deux œuvres illustrant des textes antiques. Tout d'abord, *Achille partant pour venger la mort de Patrocle* d'Étienne Jaurat (ill. 110) exposé au Salon de 1738. En face, le musée a placé *L'enlèvement des Sabines* de François Doyen qui reprend le début de l'*Histoire romaine* de Tite-Live.



110- Etienne Jaurat, *Achille partant pour venger la mort de Patrocle*, 1738, huile sur toile, 136 x 163, Musée des Beaux-Arts, Cambrai.

Au Musée de la Chartreuse de Douai, les mythes sont présents un peu partout à l'exception des premières salles centrées sur l'Art chrétien. On découvre cependant la *Vénus de Castello* du célèbre sculpteur Jean de Bologne dans la deuxième salle. Puis, avant de monter à l'étage se dresse un grand tableau de l'allemand Hans Von Aachen, *Le jugement de Pâris* (ill. 111). Puis nous montons pour découvrir un tableau sur les dieux de l'Olympe, seul sujet de ce type dans les musées du Nord, peint d'après Abraham Janssens. Juste en face, un tableau de l'Atelier de Paul Rubens se situe à la frontière entre portait et allégorie avec Pan et Cérés.

Dans la nef de l'ancienne église, plusieurs bas-reliefs sont placés sur le côté dont deux de l'artiste Louis-Joseph Deletrez illustrant un passage de la fin de *L'Iliade* avec la *Douleur de la famille de Priam sur le corps d'Hector*. Puis se sont dans les petites salles sur la droite que de nombreuses œuvres éclectiques sont visibles comme une chasse au sanglier de Calydon provenant de l'Atelier d' Orazio Fontana à Urbino, vers 1540-1550. Si le monstre se révèle être ici un minuscule sanglier, on reconnaît bien la guerrière Atalante avec son arc et ses flèches. Personnage que l'on retrouve un peu plus loin sous la forme d'une sculpture en bois de l'École Germanique du XVI^e siècle. On découvre enfin plusieurs petits objets dans les vitrines dont une salière qui représente l'Histoire de Jason mais dont l'iconographie reste complexe à identifier.



111- Hans van Aachen, *Le jugement de Pâris*, 1588, 875 x 133, huile sur toile, Musée de la Chartreuse, Douai.

Une plongée dans les œuvres mythologiques de ces deux musées montre bien toute l'étendue de leur hétérogénéité tant dans le temps que dans la diversité des médiums utilisés. Ces deux musées proposent un parcours muséographique assez long composé de vingt salles pour Douai et vingt-cinq pour Cambrai plus leurs salles d'expositions temporaires. Concernant les œuvres mythologiques elles ne sont jamais concentrées à plus de deux œuvres par salle. À Cambrai, les huit œuvres exposées du musée sont dans quatre salles⁵²² ainsi qu'une dans le jardin public de la ville⁵²³. À Douai, les quinze œuvres sont exposées dans six espaces différents⁵²⁴. Or certains musées de notre étude ont moins d'œuvres que Douai et Cambrai et pourtant les mythes sont plus présents, quels sont alors les outils utilisés ?

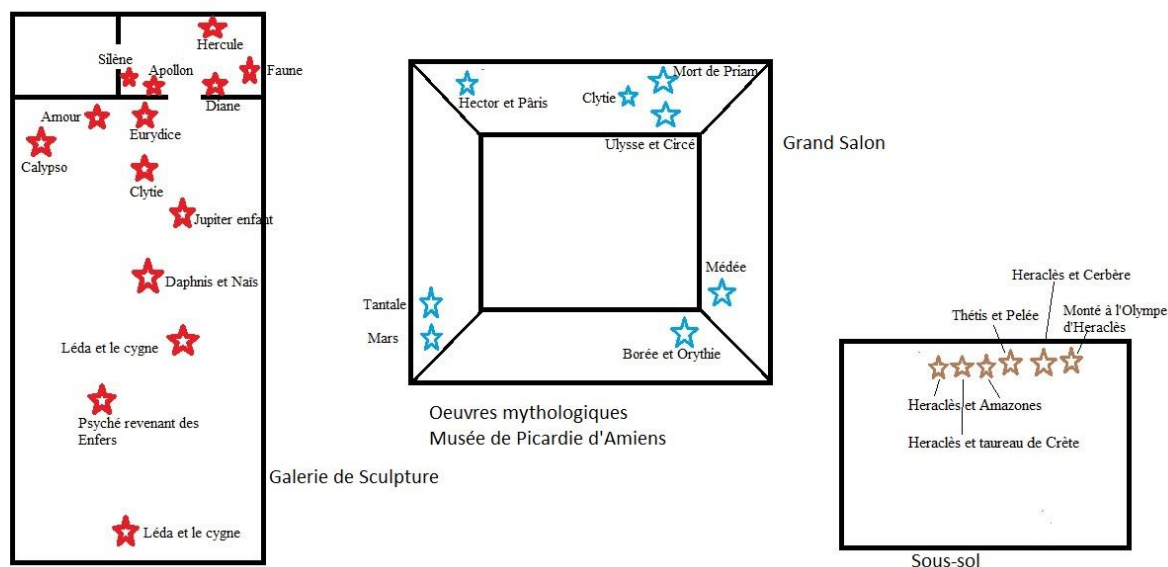
II.C.1.c. Où sont les salles « mythologiques » ?

⁵²² Salles 2, 10, 13 et 14.

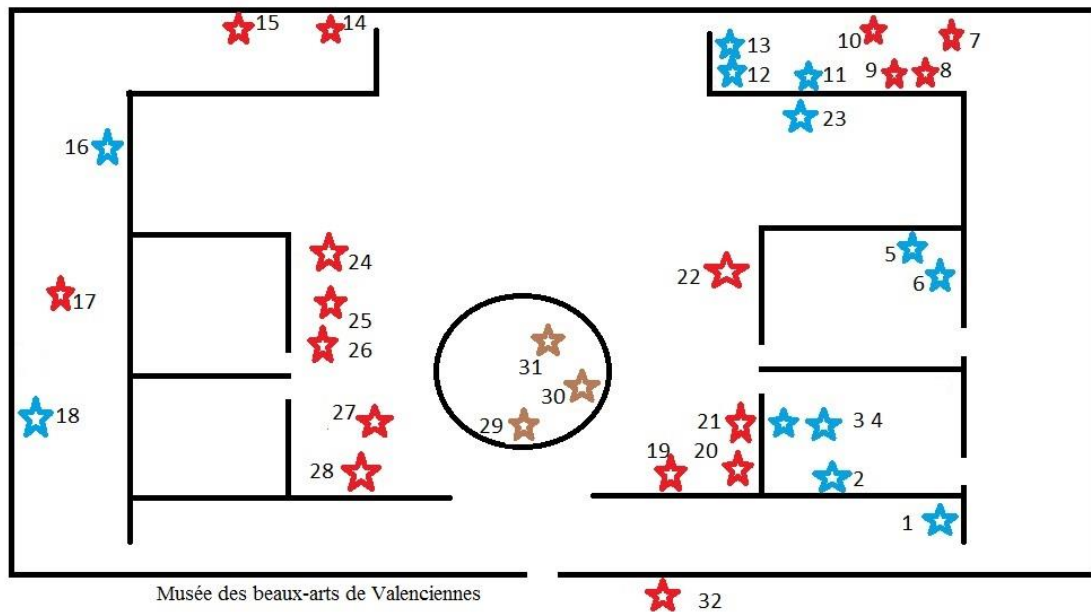
⁵²³ Il s'agit d'*Orphée endormant Cerbère* d'Henri Peinte.

⁵²⁴ Salles 3, 5, 7, 15,17 et 18.

La plupart des musées possèdent des œuvres mythologiques liées sinon par la thématique mythologique du moins par un type de matériau (sculpture...) ou une période chronologique (Antiquité...) et une aire géographique (l'Italie...). Or sur l'ensemble de nos musées étudiés seuls deux donnent un titre de salle avec la mention du caractère mythologique des œuvres exposées : le Musée des Beaux-Arts d'Arras et le Musée Benoît De Puydt de Bailleul. Une dénomination de ce type permet d'indiquer clairement au visiteur la présence d'œuvres mythologiques et marque ainsi une volonté affichée de l'institution de valoriser ces fonds. Pourquoi des musées avec des œuvres en grand nombre ne cherchent pas à donner cette dénomination à des salles, à des espaces présentant leurs collections ? Peut-il y avoir des critères qui puissent expliquer ce choix ou ceci reste-il de l'ordre du cas par cas ? Prenons tout d'abord comme exemple deux musées avec un important fonds d'œuvres mythologiques exposées : Le Musée de Picardie d'Amiens et le Musée des Beaux-Arts de Valenciennes.



112- Présence des œuvres mythologiques au Musée de Picardie d'Amiens avant fermeture en 2017.



113- Présence des œuvres mythologiques au Musée des Beaux-Arts de Valenciennes en 2017.

Ces deux institutions possèdent un grand nombre d'œuvres mythologiques et notamment des peintures (étoiles bleues) et des sculptures (étoiles rouges) ainsi que des œuvres archéologiques (étoiles marron) dans leur sous-sol. Elles essayent aussi de bien compartimenter ces différents mediums avec à Amiens une galerie de sculpture et un grand Salon dédié à l'accrochage de la peinture⁵²⁵ et à Valenciennes, la Place Carpeaux avec les œuvres de Carpeaux et de Crauk. De plus, on retrouve des thématiques assez visibles au sein de ces espaces. À Amiens :

- Héraclès dans les vases grecs : contre Cerbère, le taureau de Crète, les Amazones (deux fois), son ascension sur l'Olympe
- Les personnages féminins en sculpture avec Léda (deux fois), Psyché, Calypso, Eurydice, Clytie
- Trois grandes peintures du cycle troyen : *Hector adressant des reproches à Pâris* par Pierre Delorme, *la mort de Priam* par Jean-Baptiste Regnault et *Ulysse arrivant dans le palais de Circé* de Jean-Jacques Lagrenée (ill. 114)

⁵²⁵ Tout cela sera modifié, le Musée étant en travaux et rouvrira fin 2019.



114- Jean Jacques Lagrenée, *Ulysse arrivant le Palais de Circée*, 1787, 319 x 320, huile sur toile, Musée de Picardie, Amiens.

A Valenciennes :

- Des œuvres fonctionnent par paire : *L'enlèvement de Proserpine/Cérès et Cyané* de Jan Soens (ills. 115 et 116), *Mars et Rhéa Sylvia/ Faustulus recueillant Romulus et Remus* de Nicolas Vleugels, *Mars/Hercule* de Michel Anguier.
- Un ensemble iconographique centré sur *Les Métamorphoses* d'Ovide : Plusieurs enlèvements d'Europe, *Narcisse* d'Ernest Hiolle, *Léda* de Vincent Sellaer.
- Un ensemble iconographique centré sur les héros de la Guerre de Troie : *Philoctète/Hector et Astyanax* de Carpeaux, *Le Laocoon*, *Le rêve d'Enée* de Félix Auvray.

Or malgré tous ces éléments assez conséquents, la mythologie n'est jamais spécifiée dans les salles ou espaces de ces musées sauf dans quelques-uns des cartels des œuvres. Cela tient-il au fait que ces œuvres soient aussi mélangées avec d'autres thématiques ? A un problème de place pour mettre en œuvre une médiation *in situ* spécifique ? Dans le cas d'Amiens, à une simple transition avant sa rénovation totale ?



115- Jan Sons, *Cérès et la nymphe Ciané*, 1547-1611, 144 x182, huile sur toile, Musée des Beaux-Arts, Valenciennes.



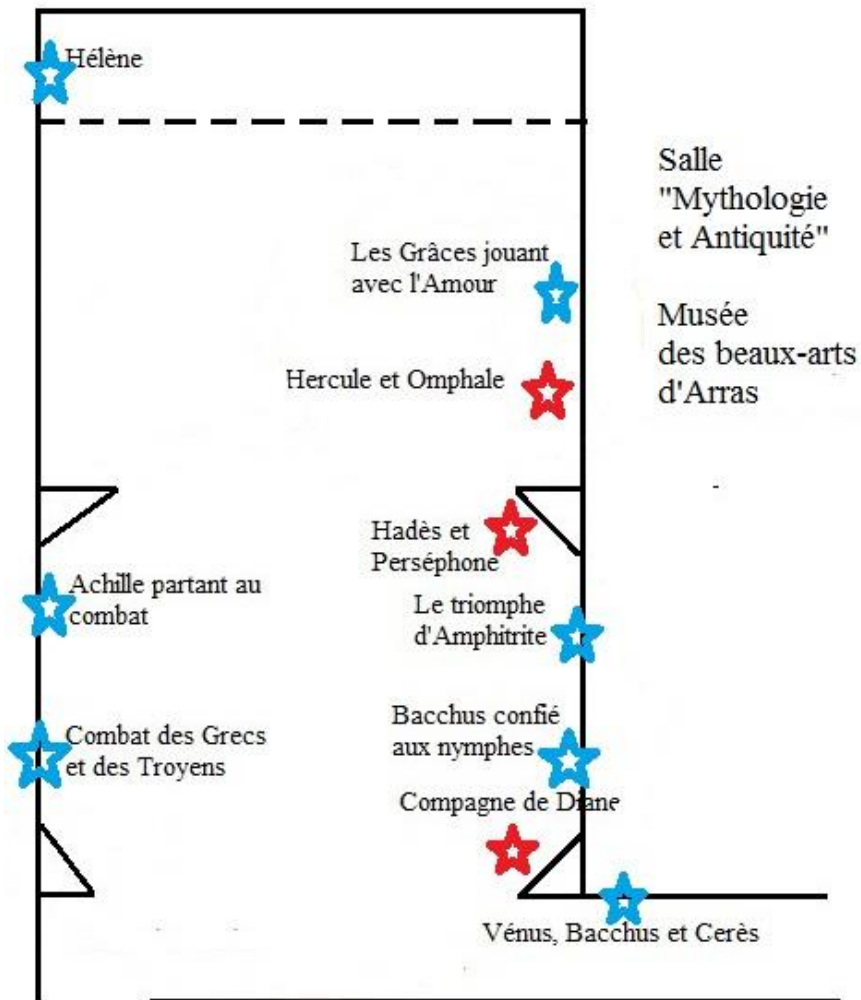
116- Jan Sons, *L'enlèvement de Proserpine*, 1547-1611, 143 x184, huile sur toile, Musée des Beaux-Arts, Valenciennes.

Essayons de le comprendre avec une étude des deux musées qui ont opté au contraire pour des salles dont la dénomination « mythologie » apparaît : les musées de Bailleul et d'Arras. Qu'elles sont les collections de ces espaces qui justifient une dénomination spécifique ? Une telle dénomination est-elle alors justifiée ?

Le musée d'Arras a ainsi à son premier étage une salle nommée : « Peintures, sculptures françaises : Mythologie et Antiquité – XVIII^e, début XIX^e siècle » (ill 117). Depuis le rez-de-chaussée un escalier avec des portraits des muses nous y accueille (ill. 118).



118- Musée des Beaux-Arts d'Arras, escalier du premier étage, présences de trois tableaux de Giovanni Baglione.



117- Plan salle « Peintures, sculptures françaises : Mythologie et Antiquité – XVIII^e, début XIX^e siècle », Musée des Beaux-Arts, Arras.

Le titre est indiqué sur la gauche de l'entrée. Une *Compagne de Diane* sculptée par René Fremin est présente après la porte, puis une série de deux peintures de chaque côté de la salle. Sur la droite, des sujets liés aux dieux avec un *Triomphe d'Amphitrite* et *Bacchus confié aux nymphes de Nisa*, réalisé par Jacques Courtin. Deux fois deuxième du grand Prix de Rome, Jacques Courtin fut élu à l'Académie royale de Peinture en 1710 et nommé peintre ordinaire du roi. En face, deux peintures de grand format font référence à la Guerre de Troie : *Combat des Grecs et des Troyens sur le corps de Patrocle* de Nicolas Brenet puis *Achille partant pour le combat après la mort de Patrocle* par l'anglais James Durno.

Puis viennent deux sculptures représentant des couples : *Hercule et Omphale* et *Hadès enlevant Perséphone*. Enfin, on découvre un tableau d'un des spécialistes de la peinture mythologique galante : Jean-Baptiste Mallet avec ses *Grâces jouant avec l'Amour*. Enfin, tout au fond de la salle, le musée possède un petit fragment d'une toile d'Antoine-Jean Gros, grand peintre d'Histoire sous Napoléon qui montre Hélène et peut-être le début du profil de Pâris (ill. 119).



119- Antoine-Jean Gros, *Hélène* (fragment), XIX^e siècle, 75 x 56, huile sur toile, Musée des Beaux-Arts, Arras.

Quant au Musée Benoît De Puydt de Bailleul, c'est seulement depuis 2016 que son plan de présentation papier remis à chaque visiteur donne comme indication sur sa salle D du premier étage :

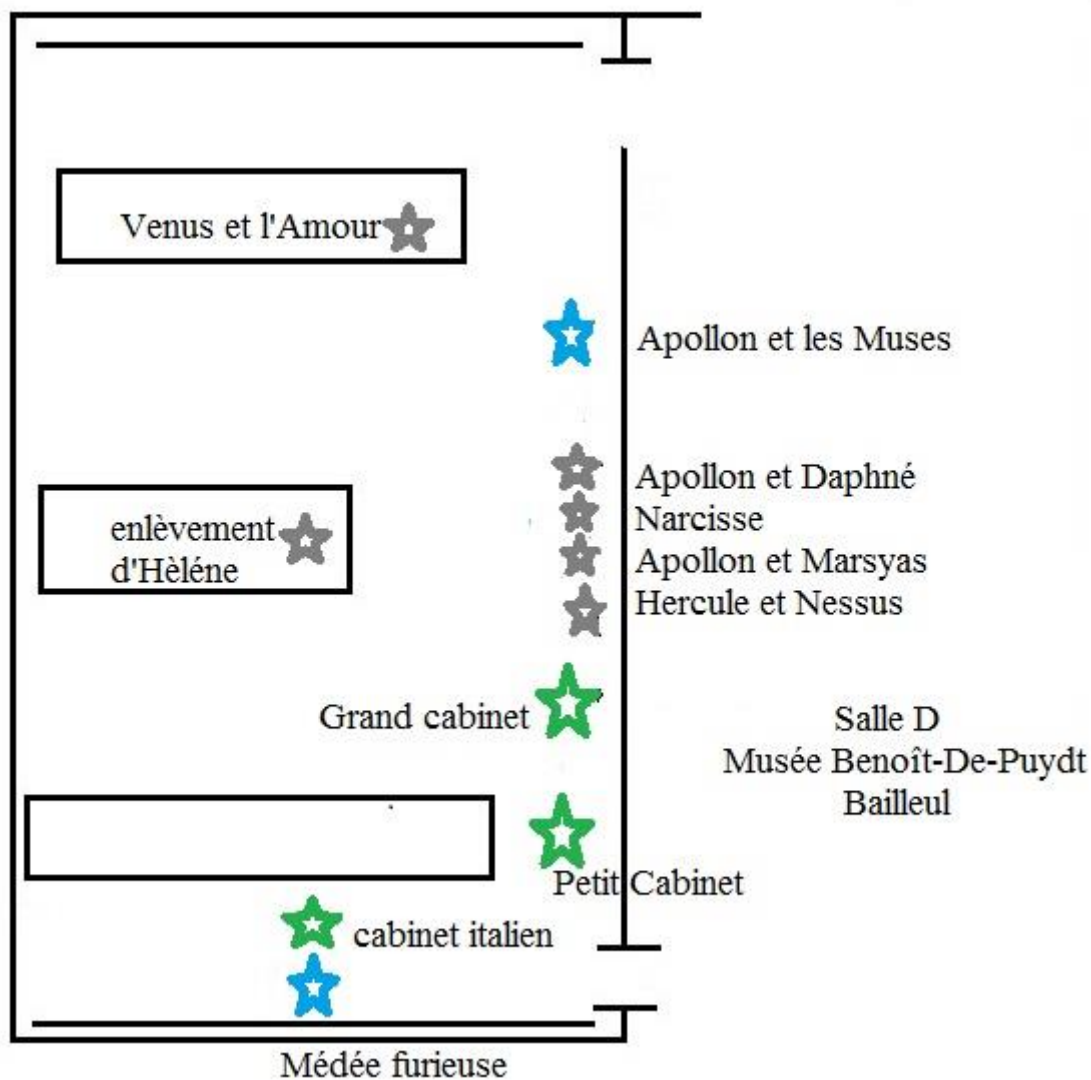
« La mythologie : cabinets, peinture, objets d'art décoratif

Un voyage à travers la céramique : Extrême-Orient, Europe et France

Un regard sur la collection de peintures de Benoît De Puydt » (ill. 120)

En ce qui concerne les peintures, le musée conserve une copie de *La Médée furieuse* d'Eugène Delacroix, dont un des originaux est exposé au Palais des Beaux-Arts de Lille ainsi qu'*Apollon entouré de Muses* de David Vinckbooms. La richesse principale du musée reste sa collection de cabinets traitant des *Métamorphoses* d'Ovide (étoiles vertes) comme on l'a vu

précédemment⁵²⁶. On trouve aussi des objets d'art (étoiles grises) comme quatre plaques de coffret en émail réalisées par Pierre Reymond, grand émailleur ayant vécu à Limoges au XVI^e siècle. Elles représentent Apollon et Daphné, Narcisse, Apollon et Marsyas et Hercule et Nessus. Juste en face est placé un petit groupe en faïence de l'Atelier de Niderviller en Moselle et présentant un *Enlèvement d'Hélène* (ill. 121).



120- Plan de la salle D, Musée Benoît De Puydt, Bailleul.

⁵²⁶ Voir II.B.3.c



121- Anonyme, *Enlèvement d'Hélène*, 1750-1800, 39 x 23, faïence moulée, Musée Benoît De Puydt, Bailleul.

Au vu de leurs richesses, donner un titre mythologique se justifie pleinement pour expliciter de nombreuses œuvres, qui sont riches de sens. Aussi dans ces deux musées, différentes formes d'arts sont mélangées autour de cette thématique : peintures et sculptures à Arras, cabinets, peintures et faïence à Bailleul. Les œuvres peuvent aussi être regroupées par petites thématiques comme les deux tableaux sur la Guerre de Troie ou les trois cabinets peints ensemble. Créer cette thématique a permis de regrouper les œuvres au sein d'un même espace pour lui donner plus de sens. Début 2015, les quatre plaques en émail étaient par exemple dans la pièce d'à côté. Leur nouvelle place, permet une continuité de la thématique des *Métamorphoses* entre les deux cabinets. Dans les deux cas, la mythologie n'est pas la seule thématique visible, et le titre de chaque salle donne aussi à voir l'Antiquité au sens large ou la céramique et les peintures. Il s'agit donc avant tout d'une simple question de redéfinition des espaces et de ce que le musée souhaite mettre en avant dans ces collections, autant comme aide à la visite que pour mieux cerner ses espaces d'expositions. Quantitativement, Arras et Bailleul ont moins d'œuvres montrées qu'Amiens et Valenciennes. Les espaces de sculptures de ces deux derniers pourraient très bien comporter un sous-titre mythologique sans qu'il y ait besoin de bouger des œuvres. C'est en nommant les choses qu'on leur donne une existence, aussi serait-il dans l'intérêt des musées d'effectuer ce travail de définition de leur thématique afin de se rendre d'autant plus visibles.

Trouver la mythologie nécessite donc un effort, le musée ne donnant pas les outils directement pour permettre au visiteur de les saisir, de les comprendre. Ils donnent pourtant à voir cette thématique mais de manière soit diffuse, soit excentrée pour un certain type de

public par exemple. Il faut donc que le visiteur cherche, fouille et analyse pour découvrir de lui-même comment la mythologie est visible.

II.C.2. La recherche de la mythologie

Il s'agit de se décentrer et de réfléchir à d'autres moyens de visiter le musée. Ne pas rester attaché au parcours et aux œuvres prises une par une mais essayer d'avoir une vue d'ensemble et de chercher des informations tant à l'accueil qu'à la boutique de l'établissement. Les ressources mythologiques peuvent sembler réservées à certains types de visiteurs, ou cachées dans certains lieux. Invisible de prime abord, la mythologie est une thématique pourtant centrale pour un grand nombre de musées de la région.

II.C.2.a. Un essai d'unification : expliquer la mythologie aux enfants

La thématique mythologique peut ainsi être toujours cachée du grand public et réservée à une niche de visiteurs. Cet état de fait ne signifie donc pas pour autant un désintérêt total des musées pour les œuvres mythologiques mais une spécialisation et un cadrage, notamment auprès du public scolaire et du corps enseignant. Celui-ci bénéficie donc de documents et de médiations propres qui sont assez « invisibles » auprès des autres visiteurs.

Pour trouver des explications mythologiques, il faut ainsi regarder ce que réalisent les musées vis-à-vis du jeune public. C'est pour l'accueillir tant dans le contexte familial que scolaire (car un enfant ne visite jamais un musée seul) que les services éducatifs et/ou des publics se sont développés à partir des années 1980. Ainsi Entre 1975 et 2001, l'effectif des services des publics dans les musées sous tutelle de l'Etat a été multiplié par quatre⁵²⁷. Voyons tout d'abord ce qui a été réalisé avec les établissements scolaires. Depuis Pierre Bourdieu qui a montré le rôle important de l'école dans la pratique muséale⁵²⁸, il s'agit de combler l'écart entre les établissements scolaires et les musées et de faire en sorte que les deux institutions s'apportent mutuellement. Or les légendes antiques sont présentes dans les collections des uns et dans les programmes des autres. De plus, pour les institutions muséales, le public scolaire représente une « fréquentation stable et prévisible »⁵²⁹. En effet, une fois un contact noué avec un établissement et des visites et ateliers qui se sont bien déroulés, les classes reviennent souvent

⁵²⁷ Aurélie Peyrin, *Être médiateur au musée: sociologie d'un métier en trompe-l'oeil*, p. 15.

⁵²⁸ Pierre Bourdieu et Alain Darbel, *L'Amour de l'Art : Les musées européens et leur public*, op. cit., p. 42.

⁵²⁹ Sylvie Girardet, Claire Merleau-Ponty et Puig Rosado, *Portes ouvertes: les enfants: accueillir les enfants dans un musée ou une exposition*, Musée en herbe et OCIM, Paris, 1994, p. 2.

d'année en année. Le musée doit alors tout faire pour développer ce lien. C'est donc tout naturellement qu'afin d'attirer le public scolaire, les musées réalisent parfois des dossiers pédagogiques créant des liens entre œuvres et programmes des écoles et collèges. Ils sont la plupart du temps composés d'une sélection d'œuvres du musée avec des pistes pour les enseignants dans le but de réaliser des activités avant, pendant ou après une visite. La mythologie étant une thématique porteuse, plusieurs musées s'en sont inspirés pour leur médiation des scolaires. Analysons la portée de deux d'entre eux qui ont pris chacun une direction spécifique, les musées d'Arras et de Roubaix.

Le Musée des Beaux-Arts d'Arras nous a fourni un dossier pédagogique de soixante-trois pages à destination du public scolaire : collèges et lycées. Il fut réalisé entre 1999 et 2000 par l'ancienne responsable du service culturel du musée, Madame Blandine Roselle. Si d'autres musées ont réalisé des documents sur les mythes pour ce type de visiteurs, celui d'Arras est le plus complet pour présenter de manière thématique l'ensemble de ses œuvres sur le sujet. Celui-ci est ainsi composé d'une introduction d'une dizaine de pages qui vise à définir la mythologie tant au sens large que dans l'art et dans le musée, en proposant un corpus. Puis les œuvres sont divisées en six thématiques liées tant à des dieux qu'à des époques comme : « la vision de la mythologie au XVIII^e siècle ». Basé sur quelques œuvres sélectionnées, le dossier explique les mythes en question et propose des pistes pédagogiques pour collèges et lycées. À la fin, un lexique et une bibliographie sont proposés.

Une ancienne médiatrice, Cyprienne Kemp, du musée de la Piscine de Roubaix a elle aussi réalisé un dossier, d'une dizaine de pages, lié à ses œuvres mythologiques pour la réalisation d'une visite guidée pour enfants sur ce thème. Il est composé de trois pages relatives aux modalités d'une animation et sept pages qui, sous une forme très littéraire, expliquent les mythes de certains tableaux et donnent les sources antiques précises. Nous pouvons leur appliquer la grille de lecture et d'analyse suivante : Comment définissent-ils la mythologie ? Quelles œuvres traitent-ils, en vue de quel parcours ? Quel est alors le point de vue apporté et les apports de cette médiation ?

Les deux musées ont une approche assez large de la mythologie. Pour Arras, il s'agit « d'une source de la religion gréco-romaine, mais également l'expression d'une pensée vivante et universelle, uchronique et utopique »⁵³⁰. Alors que pour Roubaix, c'est « L'Histoire fabuleuse de dieux et de héros de l'Antiquité il y a plus de 2000 ans. Pour comprendre les origines de la terre et de la vie, [...] les anciens utilisèrent des êtres suprêmes créateurs et conservateurs de

⁵³⁰ Blandine Roselle, « La mythologie au musée des beaux-arts d'Arras, Dossier pédagogique, Musée des Beaux-Arts, Arras, p. 3.

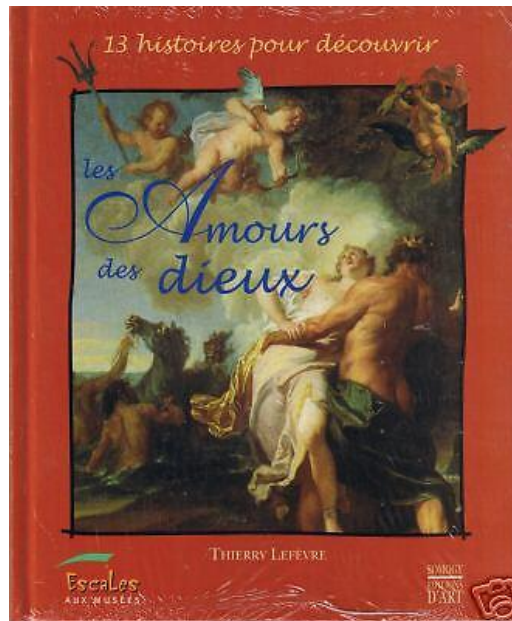
l'univers [...]»⁵³¹. Il s'agit d'une vision qui n'est pas uniquement liée à l'art mais au sentiment religieux en général. Concernant le nombre d'œuvres prises en compte, le dossier en dénombre une dizaine à Roubaix, contre près d'une cinquantaine à Arras toutes normalement exposées. Pourquoi cet écart, tant entre les deux musées que vis-à-vis de notre inventaire qui compte vingt-huit œuvres exposées à Arras et seize à Roubaix ? Si Cyprienne Kemp prend bien en compte des œuvres à partir desquelles elle peut raconter un mythe, la vision de Blandine Roselle est plus large. Elle a en effet réalisé un « répertoire de citations, allusions ou références explicites de la mythologie dans les œuvres présentes au musée, qu'elles soient peintes, sculptées ou utilisées en motifs décoratifs »⁵³². Elle prend ainsi en compte des œuvres absentes de notre propre inventaire comme le tableau de *La Paix d'Amiens* de Dominique Doncre ou une sculpture du III^e siècle présentant Attis puisque nous ne prenons pas en compte ni les allégories ni les dieux éloignés du panthéon olympien. Cette approche influe sur le parcours de visite. À Roubaix, elle suit le sens du parcours habituel dans l'ordre des salles : salles 6, 9, Bassin puis 15, 16 et 19. *A contrario*, face à l'abondance d'œuvres, le dossier d'Arras a réalisé des regroupements thématiques parfois liés à certains espaces comme *La Guerre de Troie* dans la salle du premier étage ou *Aphrodite, Psyché et Amour* au deuxième étage. L'enseignant peut prendre un ou plusieurs thèmes indépendamment des autres et aller dans le musée les découvrir. Le point de vue est donc totalement différent entre les deux institutions. Le dossier de Roubaix se veut une première approche afin d'extraire les épisodes mythologiques de l'ensemble des œuvres exposées et donner un fil directeur au sein des collections pour l'enseignant afin de préparer sa future visite avec ses élèves. Le dossier d'Arras est plus large et donne toutes les informations possibles à l'enseignant afin de lier au mieux les œuvres du musée avec son programme.

Toujours dans cette optique mais de manière un peu moins académique, l'Association des Conservateurs des Musées du Nord-Pas-de-Calais a édité en 1998 un ouvrage de l'auteur de livres pour la jeunesse Thierry Lefèvre intitulé *Treize histoires pour découvrir les amours des Dieux*⁵³³. Il s'agit d'un essai original pour tenter de regrouper des œuvres mythologiques de huit musées différents (ill. 122). De quelles manières ces liens sont-ils réalisés ?

⁵³¹ Cyprienne Kemp, « Animation mythologie », Dossier pédagogique, Musée de la Piscine de Roubaix, p.4.

⁵³² Blandine Roselle, *op. cit.*, p. 9.

⁵³³ Thierry Lefèvre et Annick Notter, *Les amours des dieux, op. cit.*,



122- Couverture du livre, *Les Amours des dieux* de Thierry Lefèvre et Annick Notter.

Tout d'abord par l'histoire, qui voit une jeune fille, Laura, parcourir des histoires d'amours évoquées dans les tableaux de la région grâce au petit Chérubini un ange de « second rang »⁵³⁴ sous les ordres de Cupidon. Ce qui intéresse ici, c'est le fil narratif. L'ange raconte des histoires qu'il lie avec l'amourette que vit la jeune fille. Il n'y a pratiquement pas de référence au contexte de l'œuvre ou aux artistes, mais seulement des liens avec les personnages de la mythologie et ce qu'ils vivent. Il n'y a pas non plus de véritables dialogues entre les œuvres sinon dans les transitions quand Chérubini claque des doigts pour passer à une autre scène. Ces œuvres sont regroupées à la fin avec des cartels unifiés indiquant l'auteur, le titre, le matériau, les dimensions et le lieu de provenance. Il est intéressant de noter que sur les treize œuvres, on note huit tableaux, deux sculptures, une tapisserie, une faïence et un vase grec, signe que nous sommes bien là dans une vision du musée de beaux-arts⁵³⁵ assez traditionnel avec une hiérarchie des genres respectée. Ces œuvres servent enfin d'exemples pour un aparté de la conservatrice du musée d'Arras de l'époque, Annick Notter, sur les amours des dieux, dans l'Histoire de l'Art.

Cette attention pour le jeune public se manifeste aussi du point de vue de la médiation *in situ* par la création d'outils afin de rendre accessible la mythologie de manière amusante. Par exemple avec des livrets-jeu. Ceux-ci « sont devenus des invitations à l'observation, au

⁵³⁴ *Ibid.*, p. 18.

⁵³⁵ Il n'y a pas d'œuvres du musée archéologique de Bavay ou du LAM de Villeneuve d'Ascq par exemple. A *contrario* le Palais des Beaux-Arts de Lille est représenté par trois œuvres et les musées d'Arras, Boulogne-sur-Mer et Valenciennes par deux chacun.

questionnement personnel, voire à la créativité et au développement de la sensibilité »⁵³⁶.
Quelles sont alors leurs approches des œuvres mythologiques ?

Plusieurs références sont présentes dans des créations de ce genre à Boulogne, Bailleul et surtout à Roubaix qui a réalisé un livret entier sur le sujet. Dans les deux premiers, il s'agit d'œuvres phares de la collection comme les cabinets peints ou les vases d'Héraclès, ils sont insérés dans un discours plus global : exposition *Fables de céramiques* en 2012 à Bailleul, livret de jeu propre à chaque étage à Boulogne-sur-Mer. Alors qu'à Roubaix le visiteur est invité à parcourir l'ensemble des salles du musée pour y dénicher les œuvres mythologiques. Comment là aussi la mythologie est-elle abordée ? Quelles connaissances, ces références cherchent-elles à éveiller ?

Le lien avec l'aspect narratif du mythe est primordial. Tous les mythes et personnages sont expliqués ou du moins explicités dans les livrets. Par quelques phrases (Bailleul et Boulogne-sur-Mer) ou paragraphes (Roubaix), l'enfant prend connaissance du mythe puis le musée l'invite à approfondir ou illustrer ces épisodes en cherchant ce qu'il en a compris et en faisant appel à sa logique. À Bailleul, connaissant l'histoire, l'enfant doit sur une carte du bassin égéen, relier Sparte à Troie. À Boulogne, il doit entourer le lion de Némée. On remarque l'emploi de verbes de réflexion : « observe » (deux fois), « démasque ». Le jeu vise à vérifier les connaissances acquises par l'enfant et à lui permettre finalement de reformuler d'une autre manière le mythe en question. Cela n'est pas le cas du livret de Roubaix qui invite plus l'enfant à une démarche artistique. Par l'utilisation des verbes : « imagine », « dessine », « complète », « invente », une large place est donnée à l'enfant pour qu'il dessine, crayonne, colorie. On est alors moins dans la vérification de connaissances que dans l'utilisation, à partir des mythes racontés, des capacités créatrices de l'individu. Il y a dans le livret de Roubaix beaucoup d'espaces blancs avec des personnages non dessinés ou non finis. Les yeux, le nez, la bouche, ne sont aussi jamais représentés. Tout est fait pour que l'enfant soit avec son crayon et se pose devant les œuvres. Le Musée de la Piscine de Roubaix développe d'ailleurs une vraie politique dans ce sens avec ses malles de jeux en libre accès, disponibles dans les tiroirs latéraux de certains bancs présents dans les salles. Sont ainsi disponibles des crayons de couleurs, des puzzles, pièces de tissus...etc. Le livret-jeu est inclus dans ce processus puisque indiqué sur le site internet en lien avec les malles⁵³⁷. Toute la complexité dans la conception de ces outils est de ne pas trop en dire. Comme l'affirme la créatrice d'expositions Orna

⁵³⁶ Audrey Van Dorpe et Lucie Scamps, « Des livrets pour accompagner les enfants dans les musées », *La Lettre de l'OCIM*, n°120, 2008, p. 4.

⁵³⁷ <http://www.roubaix-lapiscine.com/visites-et-activites/les-de-la-visite/>

Cohen, « l'objet, pour capter l'intérêt, doit être suffisamment énigmatique »⁵³⁸. Le danger de ces livrets ou guides n'est-il pas alors qu'ils divulguent trop ? Qu'ils se substituent aux œuvres-mêmes et que les explications du mythe remplacent *in fine* les textes antiques ? Il s'agit donc d'outils à créer après une grande réflexion comme le rappellent les auteurs d'un article sur les livrets-jeux : « Concevoir un livret d'accompagnement à la visite est un réel projet pour une structure muséale. Il ne s'agit pas simplement de poser des questions auxquelles l'enfant trouve les réponses en lisant les cartels »⁵³⁹. Le discours textuel de médiation sur la mythologie est donc d'un équilibre complexe.

Ainsi les mythes du musées sont bien visibles, sinon pour le grand public du moins pour les enfants et adolescents, ce qui confirme l'intérêt accru dans d'autres secteurs de la vie culturelle⁵⁴⁰. Il est cependant dommage qu'il soit réservé à cette seule catégorie. Comment peut faire le grand public pour de lui-même découvrir des liens entre les œuvres mythologiques ?

II.C.2.b. Des « niches » mythologiques

Certains musées essayent parfois, quand leur collection s'y prête de les réunir sous des thématiques liées aux mythes. Nous avons déjà vu que tel était le cas à Hazebrouck avec leurs trois œuvres exposées ensemble et traitant de la mythologie romaine. Au Musée de l'hôtel Sandelin de Saint-Omer, deux œuvres fonctionnent aussi ensemble au sein de l'escalier central sur la thématique d'Ulysse et de *L'Odyssée*. La première, sur le côté de l'escalier est la peinture que François Chiffart réalisa pour le Grand Prix de Rome en 1849 : *Ulysse reconnu par Euryclée*. Cette œuvre fut restaurée en 1994 pour quelques retouches du vernis et un rentoilage. En 2014, le nouveau propriétaire du tableau⁵⁴¹ décida de vendre l'œuvre qui fut achetée en 2015 par la municipalité avec l'aide du FRAM et de l'Association des amis du Musée. Celui-ci organisa en conséquence, dans le courant de 2015, une exposition-dossier sur ce peintre. En face, nous retrouvons le grand tableau de Léon Belly, *Les sirènes*. Faisant 3 mètres 63 sur 3 mètres, il se révèle tout à fait imposant dans l'escalier. D'ailleurs, pendant les travaux de rénovation du musée au début des années 2000, l'œuvre fut une des seules à ne pas être déplacée. Présenté au Salon de 1867, le tableau fut acheté par Napoléon III qui l'envoya à

⁵³⁸ Orna Cohen, « Apprendre en s'amusant », *Enfances & Psy*, vol. 24 / n°4, 2003, p. 65.

⁵³⁹ Audrey Van Dorpe et Lucie Scamps, « Des livrets pour accompagner les enfants dans les musées », *op. cit.*, p. 10.

⁵⁴⁰ Voir I.A.

⁵⁴¹ Il s'agissait avant d'un dépôt.

Saint-Omer. Une exposition eut lieu sur ce tableau en 1977⁵⁴². L'emplacement de l'œuvre de Belly a été choisi plutôt pour des raisons pratiques, étant donné sa taille, il s'agit de l'espace qui lui convient le mieux. La peinture de Chiffart fait sens puisque les deux œuvres sont deux moments cruciaux de *L'Odyssee* d'Homère. Les visiteurs sont donc accueillis par le héros voyageur Ulysse avant d'aller jusqu'au premier étage et découvrir la grande richesse d'œuvres du musée.

Le Musée d'Arras en plus de sa salle sur la peinture mythologique française possède de nombreuses autres sous-thématiques qui montrent bien son intérêt pour la question. Les premières œuvres mythologiques que le visiteur voit, sont comme à Saint-Omer, autour de l'escalier central qui permet d'accéder au premier et second étage. Sont placés le long des marches, les neuf tableaux de l'artiste italien Giovanni Baglione. Ce sont des portraits individuels d'Apollon et de huit muses⁵⁴³. Ils furent réalisés vers 1620 pour le duc de Mantoue, par Giovanni Baglione. Celui-ci les donna à sa tante Marie de Médicis qui les plaça dans une salle du Palais du Luxembourg appelée pour l'occasion le « Cabinet des Muses »⁵⁴⁴. Un cartel explicite toutes ces histoires au premier étage et montre une photographie où tous les tableaux des Muses entourent Apollon. Les tableaux sont placés presque de manière égale de chaque côté de la salle réservée à la mythologie : cinq tableaux avant, quatre ensuite. Dans la salle « Dominique Donars » située un peu plus loin, trois tableaux sont accrochés ensemble autour de la thématique des *Métamorphoses* d'Ovide. En effet, nous retrouvons *Céphale et Procris* ainsi que *Mercur et Argus* de Louis Watteau et *Danaé* de Pierre Dulin. Enfin au deuxième étage, le musée possède des œuvres très originales : trois tapisseries narrant le mythe de Psyché et l'Amour : l'enlèvement de la princesse, son sommeil et le moment où elle allume une lampe pour découvrir le visage de son amant. Comme à Hazebrouck, il s'agit d'une œuvre MNR, récupérée en 1945 par les Alliés. Ainsi, le musée d'Arras a une volonté de valoriser ses œuvres mythologiques en les regroupant et en leur donnant un vrai sens même en dehors de la salle qui leur est consacrée au premier étage.

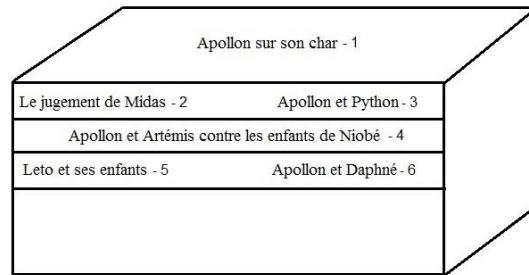
D'autres parallèles plus conséquents entre des œuvres mythologiques ont été mis en place dans différents musées. Par exemple au Musée du Mont-de-Piété de Bergues avec le dieu du Soleil et des arts : Apollon.

⁵⁴² *Autour d'un tableau de Léon Belly*. Le Musée n'a pu nous donner d'informations supplémentaires sur cette exposition.

⁵⁴³ Il manque Melpomène la déesse de la tragédie.

⁵⁴⁴ Annick Notter et Guillaume Ambroise, *Le Musée des beaux-arts d'Arras*, Fondation Paribas et Réunion des musées nationaux, Paris, 1998, p. 59.

Apollon au Musée de Bergues
Meuble à tiroirs



123- Meuble contenant des dessins sur Apollon, Musée du Mont de Piété, Bergues.

Il était le personnage central du premier meuble à tiroirs dans une salle du premier étage consacré en 2015 au fonds de dessins de l'établissement (ill. 123), avec six dessins le concernant. Ils sont tous du peintre allemand Johann Boechorst, un grand contemporain et collaborateur de Rubens. Il s'agit d'une série de dessins préparatoires pour la réalisation de tapisseries sur l'histoire d'Apollon, réalisés vers 1665. On retrouve donc plusieurs éléments de la vie du dieu : sa naissance, son combat contre le serpent Python et en compagnie de sa sœur contre les Niobides, le jugement de Midas, la transformation de Daphné.

Au Musée de Roubaix, c'est autour de son bassin que sont placées de nombreuses sculptures du XIX^e et XX^e siècle. L'eau sort toujours de la bouche d'un Neptune dit *le lion*⁵⁴⁵ (ill. 124) et nous retrouvons autour, cinq sculptures évoquant le monde des mythes marins. Parmi elles, la *Nausicaa* de Georges-Armand Lacroix ou la femme de Neptune, *Amphitrite*, par Eugène Deplechin. Son exposées aussi de nombreuses nymphes, danaïdes et sirènes ainsi qu'une *Diane chasseresse*. Il s'agit, pour la plupart, d'œuvres datant de la première moitié du XX^e siècle et d'artistes encore peu étudiés, d'où un manque important d'informations sur leur sujet, même après consultation des dossiers d'œuvres.

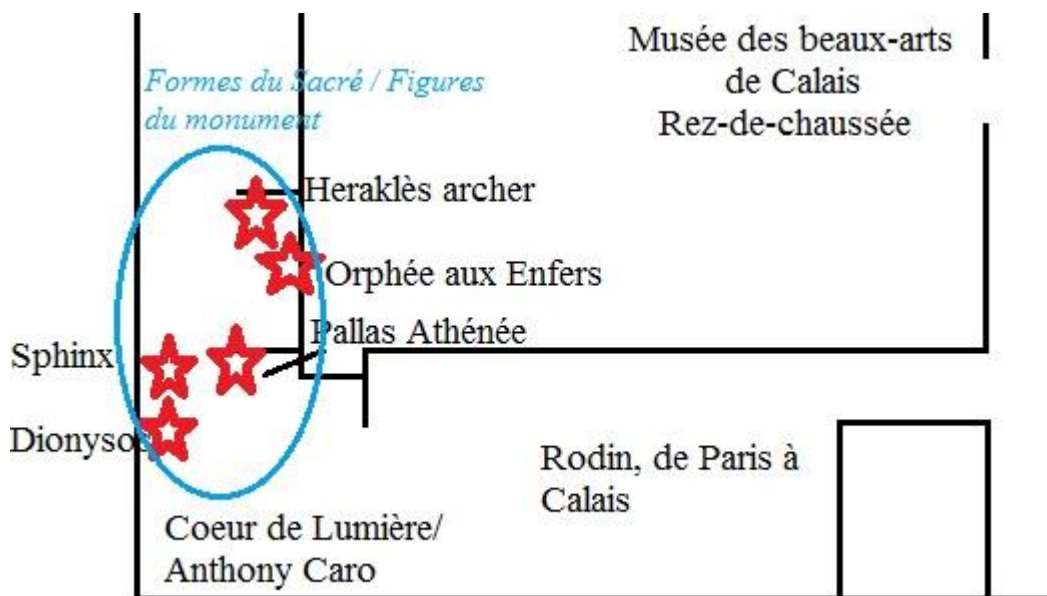


124- Albert Baert, Neptune dit *le lion*, 1927-1932, Musée de la Piscine de Roubaix.

⁵⁴⁵ Ne faisant pas partie des œuvres de notre inventaire car étant considéré comme un élément du décor du lieu.

Dernier exemple avec la proposition du Musée des Beaux-Arts de Calais. *Calais d'ici et d'ailleurs*, c'est sous ce titre que le musée organise ses collections permanentes, à la suite de la première salle dédiée aux *Bourgeois de Calais* d'Auguste Rodin. Les œuvres mythologiques sont alors concentrées en grande partie avec d'autres œuvres de la religion chrétienne dans la première section de cet espace : *Formes du Sacré / Figures du monument* (ill. 125). Le musée la définit notamment ainsi :

Aujourd'hui encore les artistes, chrétiens ou non, expriment les dimensions universelles et intemporelles du sacré. À travers le choix des couleurs, des formes, de la composition et du sujet, ils tentent de lui donner une image toujours différente, aussi bien influencée par l'histoire de l'art que par les textes, les pratiques du culte ou les formes variées de la spiritualité⁵⁴⁶.



125- Présence d'oeuvres Mythologiques, rez-de-chaussé, Musée des Beaux-Arts, Calais.

Autour de cette approche thématique, le Musée prend le parti de faire côtoyer des œuvres d'époques très éloignées. Ainsi à l'entrée de la section trouve-t-on deux têtes. La première est une copie romaine en marbre d'un original grec qui représente Dionysos. À côté, trône une sphinge du sculpteur Joseph Bernard. Cet artiste dont la période d'activité se situe entre la fin du XIX^e siècle et le début du XX^e siècle était un adepte de ces formes archaïques, réalisées dans la pierre en taille directe. Il dut se faire une place entre d'autres grands sculpteurs de l'époque comme Rodin ou Antoine Bourdelle. On retrouve d'ailleurs une œuvre de celui-ci juste en face. Il s'agit d'un buste de son fameux *Héraklès archer* un dépôt du Musée

⁵⁴⁶ Source : cartel en salle du musée.

Bourdelle. Cette sculpture qui représente le héros tuant les oiseaux du lac Stymphale connut une histoire singulière. Réalisée à partir de la pose du militaire Doyen-Parigot, elle fut achetée en exclusivité par une riche personnalité, Gabriel Thomas. Mais face au grand succès de l'œuvre au Salon de la Société nationale des beaux-arts et à de nombreuses demandes de fontes, l'artiste dut batailler avec Gabriel Thomas pour pouvoir autoriser des copies de son chef-d'œuvre. Celle de Calais date de 1971 et est au musée depuis 1973. À ses côtés, une autre grande figure mythologique est présente, celle d'Orphée dans une peinture d'Henri Regnault (ill. 126). Il s'agit d'une œuvre réalisée pour le concours du Grand prix de Rome de peinture en 1865 et dont le sujet était précisément : *Orphée redemandant Eurydice aux divinités infernales*⁵⁴⁷. On retrouve tous les personnages du mythe : Orphée, Pluton, Perséphone, un Cerbère plutôt docile et même Mercure qui a sans doute guidé le héros. L'ambiance, assez froide et sombre, ne permit pas à Henri Renault d'avoir le Prix qu'il remporta l'année suivante avec un autre sujet mythologique : *Thétis apportant à Achille les armes forgées par Vulcain*.



126- Henri Regnault, Orphée aux Enfers, 1865, 117 x 146, huile sur toile, Musée des Beaux-Arts, Calais.

Aussi il suffit de quelques œuvres rassemblées ensemble pour faire sens. Dans des établissements où la muséologie peut paraître absente, elle se retrouve *in fine* grâce à des associations voulues par les institutions. Or sans outils de médiations, la plupart de ses associations risquent de ne pas être visibles et comprises par le visiteur. D'où l'intérêt d'aides à la visite, de cartels plus explicites ou de parcours tant pour adultes qu'enfants distribués à l'entrée des musées. La mythologie se retrouve aussi dans un espace du musée encore peu étudié par les chercheurs et passé très rapidement par les visiteurs : l'espace de vente/boutique des musées.

⁵⁴⁷ Bruno Gaudichon, Luc Piralla-Heng Vong et Musée du Louvre-Lens, *op. cit.*, p. 80.

II.C.2.c. Une présence... à la boutique

Depuis le grand Salon parisien du XVIII^e siècle, qui vendait des guides explicatifs des œuvres pour le public⁵⁴⁸, les établissements exposant de l'art ont donc toujours vendu des articles permettant une meilleure compréhension de leurs collections ou permettant de garder un souvenir matériel de ce qui avait été vu. Tous les musées de notre étude ont un espace boutique dans leur musée. Dans les deux tiers des cas, la boutique est intégrée à l'accueil et est gérée par la même personne. Seuls les musées de Lille, du Louvre-Lens, d'Arras, Tourcoing et Roubaix possèdent un espace indépendant avec un agent d'accueil différent. Au sein de ces espaces, deux types d'objets vont nous intéresser plus particulièrement.

Tout d'abord, les cartes postales. Souvenir le moins dispendieux (la fourchette pour une carte en format standard est de 50 cent à 1,5€) des souvenirs, elles permettent de ramener chez soit une reproduction papier d'une œuvre du musée. Concernant les œuvres mythologiques nous en avons dénombré vingt-cinq réparties sur onze des musées de notre étude. Que nous disent-elles sur la promotion et la valorisation de la mythologie gréco-latine ?

On peut déjà noter l'absence de cartes postales mythologiques dans certains des musées qui possèdent le plus d'œuvres de ce type. Ainsi le Palais des Beaux-Arts de Lille ne vend aujourd'hui aucune carte de la *Médée Furieuse* de Delacroix ou de *Psyché couronnant l'Amour* de Greuze alors que des cartes de ces œuvres étaient vendues il y a plusieurs années⁵⁴⁹. Il en va de même pour le Musée d'Arras malgré son riche fonds. Pour certains autres musées, cela s'explique assez aisément. Le Musée de Tourcoing n'exposant comme on l'a vu que très rarement des œuvres de ce type, il n'a pas d'intérêt à en proposer des cartes. Le Musée d'Hazebrouck est lui, dépendant de la politique du Louvre qui détient le droit à l'image de ses deux œuvres M.N.R. Concernant les vingt-six cartes disponibles, plusieurs observations et conclusions peuvent être tirées. Tout d'abord dans la quasi-majorité des cas, il s'agit d'œuvres exposées dans les salles des musées et non pas d'œuvres en réserves. Il s'agit pour neuf d'entre elles, de cartes de vases grecs, huit sont des peintures, sept des sculptures et quatre des objets d'arts. Cette surreprésentation de la céramique grecque s'explique par la prédominance du Musée de Boulogne-sur-Mer qui propose à la vente huit cartes issues de son riche fonds avec des représentations d'Héraklès et Ajax. Un autre musée présente aussi des cartes représentatives de son fonds mythologique mais aussi de sa muséographie avec les

⁵⁴⁸ Gérard-Georges Lemaire, *Histoire du Salon de peinture*, Klincksieck, Paris, 2004, p. 45.

⁵⁴⁹ On en retrouve en vente dans des sites et boutiques spécialisés.

deux peintures sur Ulysse du Musée de Saint-Omer. D'ailleurs Boulogne-sur-Mer comme Saint-Omer ont regroupé leurs œuvres mythologiques ensemble au sein de leur présentoir.

Ensuite la quasi-majorité des cartes représente une œuvre évoquant fortement un récit et non un simple portrait mythologique. Le Musée de Bailleul a lui fait le choix de proposer à la vente deux enlèvements : d'Europe et d'Hélène. Les œuvres mises en valeur sont donc celles évoquant par elles-mêmes une histoire. Celle-ci est-elle par ailleurs évoquée au verso des cartes ?

Les informations données à l'arrière sont très proches des cartels que l'on retrouve dans les salles. Elles sont plus ou moins développées selon les cas, Douai ne donnant par exemple que le nom de l'artiste, le titre et le nom du musée alors que d'autres informent sur les dimensions, le numéro d'inventaire ou le type de matériaux. Le Musée de Laon en profite pour y insérer un petit paragraphe présentant le musée et l'origine des collections notamment grecques. Seul le Musée de Cambrai dans sa carte sur Pyrame et Thisbé indique la source antique, après le titre : *Episode des métamorphoses d'Ovide (IV/58-94)*. La carte postale ne sert donc pas comme support à un discours sur l'œuvre mais reste centrée sur sa fonction première : un beau visuel de l'œuvre. C'est pourquoi certaines cartes montrent des détails de l'œuvre pour être plus proche des personnages comme une carte du Suicide d'Ajax à Boulogne-sur-Mer ou du *Sacrifice d'Iphigénie* à Roubaix. L'important est de pouvoir bien voir.

Venons-en maintenant aux ouvrages vendus. La plupart des musées vendent des livres d'histoire de l'art et en rapport avec leurs collections. Or comme dans leurs salles, aucun musée n'isole la thématique mythologique dans ses guides, excepté le récent ouvrage du Musée de Bailleul⁵⁵⁰. Celui-ci explicite certains mythes et permet un dialogue des représentations en mettant par exemple côte à côte ses deux céramiques sur l'*Enlèvement d'Hélène* ou ses Narcisse du « Grand Cabinet » et de la plaque de Coffret de l'Atelier de Pierre Rémond. Concernant des ouvrages généraux sur la mythologie, seuls quatre musées en proposent : Lens⁵⁵¹ et Lille en lien, on l'a vu, avec leur riche offre dans ce domaine, Boulogne-sur-Mer vis-à-vis de sa collection de céramiques, et Arras et son partenariat avec Versailles. Il s'agit cependant avant tout d'ouvrages de vulgarisation comme le petit guide de Françoise Frontisi-Ducroux, *L'ABCdaire de la mythologie grecque et romaine*, présent dans trois des quatre musées. Lille et Arras n'ont aucun ouvrage d'universitaires reconnus et Lens

⁵⁵⁰ Musée Benoît De Puydt, *Une maison de Collectionneur : Musée Benoît-De-Puydt, ville de Bailleul*, 2016, p. 36-49.

⁵⁵¹ Qui cumulent près de la moitié des livres visibles sur cette thématique : dix-huit sur trente-quatre.

un seul, celui collectif sur *le désir et les dieux*⁵⁵². Seul Boulogne-sur-Mer propose de traiter ses collections de manière universitaire avec des ouvrages reconnus de François Lissarague, Françoise et Roland Etienne, John Boardman et Bernard Holtzmann. Comment expliquer cette rareté des ouvrages scientifiques au sein des boutiques des musées ? Ceci tient peut-être au type et nombre de visiteurs de ces institutions. Le public scolaire, vers qui on l'a vu est centré la plupart des outils de méditation mythologique n'en achète pas et le grand public consomme surtout des souvenirs ou ouvrages attrayants. Les textes universitaires sont davantage réservés à une élite qui visite peu certains des musées de notre étude. L'objectif de la boutique est donc avant tout de proposer des ouvrages de vulgarisation. Il ne faut donc pas s'étonner que les quatre musées proposent aussi des ouvrages jeunesse qui sont à peine moins nombreux que les autres livres⁵⁵³. Pour finir, il est intéressant de noter que seul Lens propose des textes d'auteurs antiques avec *Les Métamorphoses* d'Ovide, ainsi qu'une version de ce texte adaptée pour la jeunesse. Mais cela est à mettre en lien avec la récente exposition qu'ils ont accueillie sur cette thématique.

Ainsi, seul le musée de Boulogne a une réelle politique légitime sur le sujet, permettant aux visiteurs d'approfondir les connaissances acquises face aux œuvres par la lecture d'ouvrages de référence sur le sujet. Il convient de signaler aussi les espaces documentaires des musées, où le visiteur peut en savoir plus tant de manière générale sur les thématiques des collections du musée, qu'en consultant les dossiers d'œuvres. La plupart sont accessibles sur rendez-vous en contactant les institutions excepté au Louvre-Lens dont le Centre de Ressources se veut un « lieu vivant de diffusion et de partage dans lequel le néophyte comme l'initié, le visiteur individuel comme les familles, ont accès aux savoirs liés au monde muséal »⁵⁵⁴. Gratuit et souvent ouvert aux heures d'ouvertures du musée, il permet de consulter tant des livres et revues de vulgarisation que des ouvrages scientifiques de chercheurs. Ils disposent ainsi d'une rubrique sur les différentes mythologies et religions où nous retrouvons de nombreux ouvrages sur la mythologie gréco-latine.

Ainsi, même là où on ne l'attend pas, la mythologie est présente dans les musées de la région et de manière riche et diversifiée dans la plupart d'entre eux. Elle n'est donc pas obligatoirement liée aux nombres d'œuvres présentées ou à l'importance d'une offre de médiation. Chaque établissement, en fonction de ses fonds et moyens a compris l'intérêt de

⁵⁵² Françoise Frontisi-Ducroux, Yves Bonnefoy et Jérôme Delaplanche, *Le désir et les dieux*, op. cit.,

⁵⁵³ Quinze ouvrages jeunesse sur trente-quatre.

⁵⁵⁴ Site Internet du Louvre-Lens : <http://www.louvrelens.fr>

valoriser ces collections. Cependant, de nombreuses choses restent encore à faire. La médiation *in situ* manque notamment pour faire comprendre les choix muséographiques, la médiation jeune-public est elle aussi trop sporadique et peu prise en compte par de nombreuses institutions. Il manque de plus une mise en réseau qui permettrait de faire comprendre à un public toujours demandeur la richesse de ce fonds et des collections régionales. Les œuvres mythologiques sont donc la plupart du temps invisibles auprès du public et déconnecté de la réalité des visiteurs. Rares sont les outils de médiations permettant de rattacher les anciens mythes au quotidien par le biais de médiations humaines ou technologiques. Quelles pourraient être les solutions pour améliorer la médiation ? Quelles évolutions suivre ? Prenons l'exemple d'institutions où la question s'est posée et qui ont apporté des réponses diverses et variées.

II.D. Le point de vue d'autres musées

La mythologie est abordée par de nombreux musées en France et dans le monde, chacun optant pour des médiations qui leurs sont propres en fonction de leur collection. L'approche comparative permettra de montrer d'autres approches possibles que celles des musées du Nord de la France, selon différents points de vue : collections permanentes de musées parisiens, expositions ludiques d'établissements français et enfin des exemples d'Amérique du nord. Cela amènera à nous demander si la différence entre grosses et petites structures est similaire dans la valorisation des œuvres mythologiques, si des possibilités peu onéreuses sont possibles pour valoriser ces œuvres et enfin si d'autres approches autres que celles artistiques et littéraires existent pour valoriser mythes et légendes.

II.D.1. Les musées parisiens : du musée d'artiste passionné à l'établissement muséal « le plus visité du monde »⁵⁵⁵

L'Ile-de-France est une région limitrophe à celle des Hauts-de-France ; elle comprend notamment Paris ainsi que le réseau le plus dense de musée de France⁵⁵⁶. Faire un état des lieux dans les nombreux musées de la capitale serait un chantier trop important pour ce présent travail. Nous avons sélectionné deux exemples qui se situent aux antipodes. Tout d'abord trois musées d'artistes connus pour leur abondante production mythologique, celle-ci y est-elle valorisée ? Et de quelle manière ? Puis l'établissement le plus célèbre et visité, le Louvre, qui depuis plusieurs années se tourne vers le mécénat privé pour rénover ses salles et œuvres ainsi que pour proposer des outils de médiations innovants. Ceci touche-il uniformément l'ensemble de ses collections mythologiques ?

II.D.1.a. Les musées d'artistes

Pourquoi aborder la question des musées d'artistes et collectionneurs en lien avec les musées des Hauts-de-France ? La raison est qu'il existe dans la région des cas similaires à ceux qu'il est possible d'analyser à Paris. Il y a notamment des musées qui entretiennent des liens privilégiés avec certains artistes ayant influencé plus ou moins fortement leurs collections. Il en va ainsi de l'artiste Eugène Leroy qui a donné son nom au MUba Eugène Leroy de

⁵⁵⁵ Mathilde Doiezie « Le Louvre reste le "musée le plus visité du monde" en 2015 », *Le Figaro*, 5 avril 2016.

⁵⁵⁶ Harry Bellet, « Musées du Nord, la culture pour capital », *Le Monde*, 28 avril 2015

Tourcoing ou du collectionneur Benoît De Puydt à celui de Bailleul. En fonction de don ou d'achats, certains liens sont aussi assez forts et modèlent la muséographie comme la collection de vases grecs de Charles Panckoucke à Boulogne-sur-Mer. Suite à sa réouverture début 2015 et les nombreuses pistes de médiation explorées, le musée Gustave Moreau peut être une bonne source d'informations, tout d'abord par la nature même de ses collections. Le peintre était féru de mythologie grecque qui compose une grande partie de son œuvre, il avait alors une très bonne connaissance des textes antiques comme en témoigne cette réflexion qui lui fut inspirée par son tableau de *La Chute de Phaéton* :

Voilà 35 ans que j'avais lu ce superbe passage d'Ovide et il avait sans que je m'en doutasse parfumé et animé toute mon imagination au point de le reproduire à une si longue distance presque mot à mot, mais cependant de tout autre façon que si j'eusse créé sous son inspiration du moment⁵⁵⁷.

Le musée doit relever certains défis et il est intéressant de voir la manière dont il y répond. En effet, sa muséographie est figée. Comme le rappelle son testament, Gustave Moreau a légué sa maison et son atelier, en l'état⁵⁵⁸. À son décès en 1898, la disposition des œuvres est marquée par le principe de l'accumulation, toutes les peintures étant collées les unes aux autres, une grande partie n'ayant pas été finie ou étant de simples esquisses. D'où le caractère aride et obscur de ses ateliers du deuxième et troisième étage. D'ailleurs déjà vis-à-vis de ces œuvres mythologiques en tant que telles, l'historien de l'art Pierre-Louis Matthieu explique qu'« une partie de la critique avait dénoncé les rébus mythologiques qu'il [le peintre] demandait aux visiteurs de déchiffrer ». Comment alors rendre accessibles les mythes représentés sans toucher à la muséographie ? Nous allons nous attarder sur deux médiations proposées par le musée pour tenter de donner du dynamisme et du contenu, notamment mythologique.

Tout d'abord les ateliers mythologiques. Malgré le problème de place inhérent au lieu, des ateliers pour enfants sont réalisés et font souvent la part belle à la mythologie⁵⁵⁹. Pendant la visite de 1h30, les enfants voient entre trois et cinq œuvres. Celles-ci sont toujours abordées de la même manière. La médiatrice raconte le mythe, puis le reformule sous forme de jeu où les enfants doivent deviner les différents protagonistes et enfin, réaliser une activité dans un livret-jeu. Il a été spécialement conçu pour l'occasion et les enfants écrivent, dessinent et

⁵⁵⁷ Pierre-Louis Matthieu, *Tout l'œuvre peint de Gustave Moreau*, Flammarion, Paris, 1991, p. 14.

⁵⁵⁸ Dont un extrait est disponible sur le site internet du musée : <http://musee-moreau.fr/maison-dartiste-maison-musee>

⁵⁵⁹ Nous avons alors pu suivre deux ateliers : *Les Amours de Zeus*, le 25 février 2015, pour les 5-7 ans, puis *Les héros de la mythologie*, le 28 mars 2015, pour les 8-11 ans.

colorient directement par terre avec des outils que la médiatrice transporte dans son sac. Les jeux sont alors très simples : mots croisés/fléchés, points à relier, coloriages ou dessins. À la fin, les enfants reçoivent tous un cadeau de la part du musée : petit livre, série de cartes postales sur les œuvres vues... On voit ici qu'avec peu de moyens et dans un espace à priori confiné, la médiation humaine reste un très bon moyen pour faire des focus et donner accès à des œuvres qui sont en visite libre, noyées avec les autres.

Autre outil de médiation : l'expérience virtuelle proposée par deux étudiantes⁵⁶⁰ en Master 2 de l'Institut Supérieur des Arts Appliqués de Paris. Il s'agit d'un site internet⁵⁶¹ basé sur une citation d'André Breton : « Ce musée, rien pour moi ne procède plus à la fois du temple tel qu'il devrait être et du "mauvais lieu" tel... qu'il pourrait être aussi. J'ai toujours rêvé d'y entrer la nuit par effraction, avec une lanterne ».

Le site permet de visiter les différentes salles du musée au gré de la lumière d'une lampe qui se déplace aléatoirement sur l'écran. En cliquant sur les trois ou quatre œuvres proposées à chaque fois, on en apprend ainsi beaucoup à travers du texte, des voix et de nombreuses images. Le contenu proposé est de plusieurs types comme peut en témoigner l'approche des œuvres mythologiques. Dans la salle C, il s'agit d'une grande notice d'une peinture de Narcisse, le premier paragraphe est consacré au mythe. Dans le cabinet de réception, une vidéo se met en place où l'on voit les premières pages d'une édition des *Métamorphoses* d'Ovide se tourner. Il s'agit d'un ouvrage offert à l'artiste par son père. Dans l'atelier du deuxième étage, on découvre une radiographie d'une statuette en cire ayant servi de modèle à son célèbre Prométhée. Avec un curseur, nous pouvons découvrir en entier la dite photographie par rapport à l'œuvre originale. Enfin dans l'atelier du troisième étage, les concepteurs mettent à disposition une notice de Gustave Moreau lui-même concernant sa peinture d'*Orphée sur la tombe d'Eurydice*. Ce site donne ainsi un aperçu du genre d'applications ludiques qui peuvent être utilisées pour mieux faire comprendre des œuvres mythologiques en regard de leurs sources tant antiques que picturales.

Passons maintenant à l'étude de deux autres musées parisiens qui possèdent de nombreuses caractéristiques avec le musée Moreau : il s'agit de musées ateliers d'artistes ayant vécu à Paris et dont une part importante de leur œuvre a trait à la mythologie. Les musées d'Antoine Bourdelle et d'Ossip Zadkine sont cependant séparés dans notre analyse de celui de Moreau pour plusieurs raisons : la nature de leur collection (des sculptures), leur proximité

⁵⁶⁰ Margot Fayol et Claire-Marie Bassaler

⁵⁶¹ <http://secrets.musee-moreau.fr/>

géographique entre eux (distant de 1,6 km) ainsi que leur propriétaire (la ville de Paris) qui induit de fait comme on va le voir, une valorisation propre. Pourquoi tout d'abord un tel fonds mythologique est présent dans leurs œuvres ?

Dans le cas d'Antoine Bourdelle (1861 à Montauban et mort à Paris en 1929), les mythes n'ont eu de cesse de l'accompagner tout au long de sa carrière. Âgé de 22 ans, il remporta le deuxième prix du grand concours de sculpture de Toulouse avec un plâtre issu de *L'Illiade* : *Télémaque reçu à Pylos par Nestor*. Dès son arrivée à Paris, des personnages comme Apollon ou Aphrodite ont été assez récurrents mais c'est surtout avec son *Héraklès archer*, qu'il a connu le succès. Commandé pour le riche financier Gabriel Thomas, l'artiste récupéra les droits et de nombreuses fontes ont eu lieu. Le Musée des Beaux-Arts de Calais en possède par exemple un buste. Il aimait aussi collectionner des œuvres à l'iconographie mythologique : « Sa collection était faite de bric et de broc, au hasard de ses voyages durant l'été [...] aussi bien que chez les antiquaires du quartier ou grâce aux marchands grecs qui venaient, le dimanche matin présenter dans son atelier des terres-cuites de fouilles »⁵⁶². Ce qui intéressait l'artiste était moins l'évocation mythologique du thème que les caractères plastiques propres aux œuvres antiques dont il tirait les enseignements. « Bourdelle n'est pas un interprète de la mythologie dans l'esprit de l'antiquité. Il sait lire dans le passé sans en imiter les gestes »⁵⁶³. Sa *Pénélope*, autre grand succès dont une version complète est exposée au Palais des Beaux-Arts de Lille, montre l'influence de la statuaire classique tout en la détournant. Le sculpteur y a mis aussi une dimension très personnelle puisque à l'époque, partagé entre deux femmes, le visage a les traits de sa femme alors que le corps est celui de sa maîtresse. La mythologie lui permet ainsi par la retranscription d'une certaine humanité, de toucher à l'universel.

Ossip Zadkine, (1890 à Vitebsk et mort en 1967 à Paris) est le fils d'un professeur de latin et de grec, il a eu très tôt accès aux textes et à la culture antique. Mais comme l'affirme l'historien Ionel Jianou : « Zadkine ne s'est pas arrêté à la littérature, il s'est efforcé au contraire de saisir la signification profonde et lointaine des mythes afin d'arriver à une réorganisation de la forme sculpturale »⁵⁶⁴. Il fit des recherches sur l'archaïsme et les formes primitives. Contrairement à la vision pragmatique d'Antoine Bourdelle, ce qui intéressait Zadkine dans les mythes était leur dimension symbolique, cosmogonique, l'idée que la mythologique est un tout, permettant un retour aux origines et une réflexion sur nous-mêmes.

⁵⁶² Préface de Michel Dufet, *Ce que Bourdelle aimait*, [Exposition au Musée Bourdelle], Paris, 1958.

⁵⁶³ Ionel Jianou et Michel Dufet, *Bourdelle*, Arted-Éditions d'art, Paris, 1965, p. 31.

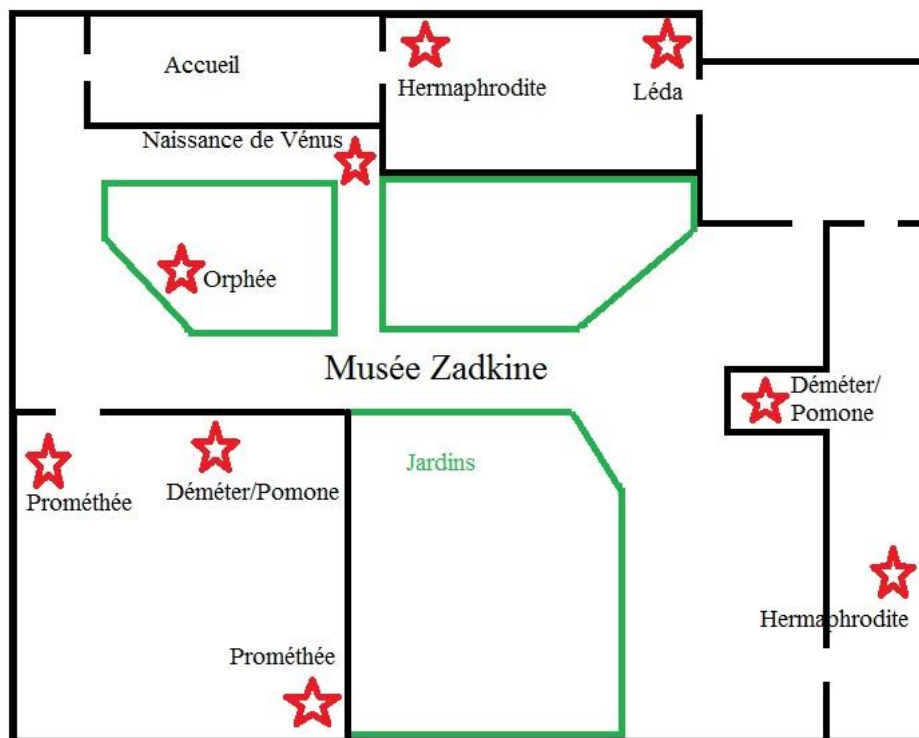
⁵⁶⁴ Ionel Jianou, *Zadkine*, Arted-Éditions d'art, Paris, 1964, p. 58.

Il adorait le travail sur la matière organique comme le bois même s'il travaillait aussi la pierre. Il cherchait alors l'essence tant des matériaux que des mythes qu'il représente :

Je réorganise la forme objective d'une figure légendaire pour qu'elle se suffise à elle-même et n'ait plus besoin d'aucun attribut extérieur. La lyre devient ainsi une partie intégrante d'Orphée, le feu devient partie intégrante de Prométhée...⁵⁶⁵.

La figure d'Orphée l'a suivi pendant toute sa carrière, revenant sans cesse sur ce personnage. Si au départ, le héros est représenté avec sa lyre, au fil des versions, celle-ci sera intégrée directement dans son corps, après que l'artiste eut remarqué une bûche aux formes étranges apportée par son marchand de charbon. Il en va de même avec la sculpture en bois de Prométhée, exposée au musée et datant de 1955. Le Titan et le feu, qu'il apporte aux hommes, donnent l'impression d'être mélangés dans une sorte de symbiose.

Ainsi et comme Gustave Moreau, les œuvres mythologiques obéissent à de véritables inspirations et sont le fruit d'une véritable réflexion. Elles sont nombreuses dans les salles de ces musées. Nous en avons compté trente-sept d'exposées dans le Musée Bourdelle et neuf dans le musée Zadkine (ill. 127), plus petit mais où les œuvres sont présentes dans tous les espaces :



127- Plan avec œuvres mythologiques, Musée Zadkine.

⁵⁶⁵ *ibid.*, p. 58.

Réunis autour de mythes et de personnages centraux (*Héraclès archer* et *Pénélope* pour Bourdelle, *Prométhée* et *Orphée* pour Zadkine), les deux établissements montrent l'étendue du travail des artistes avec de nombreuses ébauches, copies, reproductions, moules, parties... Il n'y a cependant pas de parcours spécifique pour le grand public ou de médiation *in situ* spécifique sur la mythologie.

Pendant longtemps, la ville de Paris organisait des médiations conjointes entre les deux établissements avec un même dossier d'activité pour le grand public et les groupes adultes et scolaires. Comme au Musée Moreau, la mythologie est souvent mise à l'honneur avec des médiations comme une visite théâtralisée « Zadkine et la mythologie grecque » ou « Contes : Mythes et Mythologie » au Musée Bourdelle. Ce dernier a aussi à sa disposition et directement téléchargeable sur son site internet un parcours mythologique à destination des enseignants et des élèves. La présence mythologique se fait alors à l'aide d'un carnet et par la proximité des œuvres qui nécessitent la présence d'une médiation extérieure car les cartels sont simplement informatifs et n'expliquent pas les mythes en présence⁵⁶⁶. Voyons maintenant le point de vue actuel du Louvre sur ses collections antiques.

II.D.1.b. Le Louvre, le numérique, et l'art antique

La mythologie gréco-latine est présente dans tous les départements d'arts occidentaux du plus grand musée français : principalement dans ceux des Antiquités grecques et romaines (dans les sculptures et céramiques) ainsi qu'en peintures et sculpture. En parallèle, à partir de 2010, trois types de partenariats entre le Louvre et des entreprises japonaises ont permis le développement de différents types de médiations. Si ces partenariats ont touché à l'ensemble des collections permanentes du musée, intéressons-nous à ce qu'ils ont pu modifier vis-à-vis des œuvres mythologiques. Ils sont autant de pistes à explorer sur les possibles intérêts pour des musées publics de se lier de manière durable avec le monde de l'entreprise si cela permet une légitimité scientifique et un intérêt pour le public.

Première transformation opérée, « Les Nouvelles salles d'art grec classique et hellénistique » grâce au soutien financier de Nippon Television Network (NTV)⁵⁶⁷ en 2010. Ce

⁵⁶⁶ Mais aussi par des expositions temporaires comme celle récente *Bourdelle et l'antique : une passion moderne* [Musée Bourdelle, Paris, du 4 octobre 2017 au 4 février 2018].

⁵⁶⁷ NTV a aussi participé à l'aménagement de la salle de la Joconde ainsi qu'à la restauration de la Victoire de Samothrace. Projet global pour « conserver le patrimoine culturel de l'Humanité pour la postérité, au-delà des

réaménagement des salles 7 à 17 qui couvre la période de 500 à 30 av. J.-C. avait un triple objectif : disposer d'un parcours muséographique cohérent sur la sculpture grecque, utiliser un discours plus compréhensible et moins « élitiste », faciliter un accès optimum au chef-d'œuvre de l'espace : la *Vénus de Milo*⁵⁶⁸.

Deux nouveaux parcours de visites sont proposés au visiteur. Le premier est spatial : « un voyage dans le monde grec d'Athènes à l'Égypte » (salles 7 à 12) et le second est consacré aux « dieux et héros du monde grec, » (salles 13 à 17). Les œuvres ont ainsi été sélectionnées pour répondre à ces thématiques. Or comme le rappelle une étudiante de l'École du Louvre s'étant penchée sur cette rénovation : « Concevoir un scénario et choisir ensuite les objets les plus pertinents pour l'illustrer est un phénomène très rare au sein des expositions permanentes d'archéologie »⁵⁶⁹ qui se bornent généralement à une approche chronologique. Analysons plus précisément le parcours mythologique. Ce dernier est présenté sous forme d'un grand cartel avec un plan à l'entrée de la salle 17 qui permet d'entrer dans cet espace autour de l'angle sud-ouest de la cour Carrée. C'est la seule fois où le parcours est énoncé comme tel. Puis dans les salles, de nombreux cartels d'œuvres possèdent en plus du cartel traditionnel en français, sur le côté gauche, le titre d'une des sous-thématiques de l'exposition en lien avec une phrase qui résume le propos (en français, anglais et espagnol). Sur le côté cour se trouve des panneaux explicitant chacune de ces thématiques avec un texte de plusieurs paragraphes (en français, anglais et espagnol), des cartes et dessins explicatifs. Voici les titres de ces huit thématiques :

- Répliques antiques (Salle 13) : Comment connaît-on la sculpture grecque disparue ?
- Dieux et héros du monde grec antique (salle 14) : Répliques antiques de sculptures athéniennes du Ve siècle av. J.-C.
- Déeses grecques (salle 14) : Vêtements et drapés dans la sculpture grecque classique
- Le nu masculin dans la sculpture grecque classique (salle 14) : Dieux, héros et athlètes
- Praxitèle (salle 15) : Le sculpteur athénien qui inventa le nu féminin
- Lysippe (salle 15) : Le portraitiste d'Alexandre le Grand
- La salle de la Vénus de Milo (salle 16)
- La salle des Caryatides (salle 17)

différences de religion et de race » selon le directeur de la chaîne de télévision en 2010, Seiichiro Ujiie (Source : dossier de presse disponible sur le [louvre.fr](http://www.louvre.fr))

⁵⁶⁸ Dossier de presse du musée.

⁵⁶⁹ Avgousti Andria, *Exposer la sculpture antique : quelle muséographie pour les collections permanentes de sculpture grecque (de l'époque classique et hellénistique) ? Les exemples du musée du Louvre, du musée archéologique national d'Athènes et du musée archéologique de Thessalonique, Grèce ?*, Mémoire de l'École du Louvre sous la direction de Cécilia Hurley et Adam Véléni Polyxeni, 2010, Introduction.

Plusieurs remarques peuvent alors être faites. Tout d'abord, spatialement, les premières salles sont thématiques (jusqu'à trois approfondissements pour la salle 14) ce qui n'est pas le cas des deux dernières. La salle des Caryatides est pourtant en termes de superficie aussi importante que les salles 13 à 16 réunies. Cela vient de la muséographie qui a choisi dans les premières salles une approche thématique liée aux copies de l'art grec classique tandis que la salle des Caryatides est dédiée aux copies de sculptures hellénistiques. Ensuite, vis-à-vis du contenu de ces nouvelles explications, les mythes de ces dieux et héros ne sont pas racontés. Ce sont les cartels de certaines œuvres qui en font parfois mention comme pour *La Suppliante Barberini*, les statuettes représentant Héraclès de Lysippe ou la *Vénus Genitrix*, mais cela n'est pas systématique. C'est là toute la difficulté d'expliquer le mythe à partir de statues qui ne sont souvent que de simples portraits. Tout le travail de médiation vise donc non pas à chercher à mieux comprendre les personnages de la mythologie mais à replacer ces statues dans leur contexte tant historique, artistique ou stylistique en les liant de même à l'histoire des collections et aux découvertes des œuvres comme pour la *Vénus de Milo*. Concernant les contreparties à l'entreprise nipponne, une plaque rappelant le mécénat du groupe est présente entre les salles 13 et 14. D'ailleurs, une borne interactive est aussi présente à cet endroit.

Il s'agit du second partenariat qui lie le Louvre et l'entreprise Dai Nippon Printing (DNP) au sein du projet « Louvre –DNP Museum Lab » en cours depuis 2006. Celui centré sur le monde grec est la dixième collaboration et est présenté de manière permanente depuis le 24 septembre 2014⁵⁷⁰. Il couvre trois dispositifs multimédias qui partent du plus large au plus précis.

Tout d'abord, à l'entrée des salles traitant des Antiquités grecques entre - 6 500 et 500 av. J.-C. (salle 3 de l'Aile Denon), se trouve une carte animée présentant l'évolution de l'art dans le Monde grec antique de - 6 500 à - 100 av. J.-C. La couleur orange sert à montrer l'influence culturelle de la Grèce, de la Préhistoire à la conquête romaine avec des œuvres du Louvre, représentatives pour chaque période. D'une durée de quatre minutes, elle permet de bien situer spatialement et chronologiquement l'ensemble des œuvres vues par le visiteur. Cela va de pair avec les objectifs d'aménagement des salles de la statuaire vus précédemment. Point donc ici de référence spécifique à la mythologie. Celle-ci est néanmoins centrale dans le deuxième outil numérique.

Il s'agit de celui présent en salle 14. Il est consacré aux « divinités et héros grecs » et est constitué d'une borne numérique interactive et de deux panneaux qui l'accompagnent de

⁵⁷⁰ Source : <http://museumlabor.fr/press/>

chaque côté. La borne est disponible en quatre langues⁵⁷¹ et présente sur sa page d'accueil la question suivante « Comment reconnaître les divinités et héros grecs ? » En dessous, nous avons un accès vers dix-huit œuvres du Louvre liées à autant de personnages :

- Douze sont des divinités olympiennes traditionnelles. On peut cependant noter l'absence des déesses Hestia et Déméter.
- Trois sont des divinités proches de ce cercle : Eros, Niké et Amphitrite.
- Les trois derniers sont les héros : Héraclès, Thésée et Persée.

Ce choix peut sembler arbitraire. Pourquoi, en effet, proposer Amphitrite plutôt que Déméter ? Il est fonction des œuvres emblématiques que le musée souhaite mettre en avant. Une fois que l'on sélectionne avec son doigt un des personnages, celui-ci apparaît en grand avec plusieurs types d'informations (ill. 128) :

- Une pastille ronde en haut à gauche, rappelle sa généalogie.
- En dessous un lien renvoie directement aux divinités liées.
- Un titre sous l'image indique sa fonction.
- Des flèches partant de différents détails de l'œuvre indiquent les attributs pour reconnaître le personnage.
- A droite, une image d'une autre œuvre permet de donner une autre indication sur son iconographie.
- En bas, une petite loupe nous indique la possibilité de pouvoir zoomer sur une des œuvres présentées.



128- Borne interactive, Hermès, musée du Louvre.

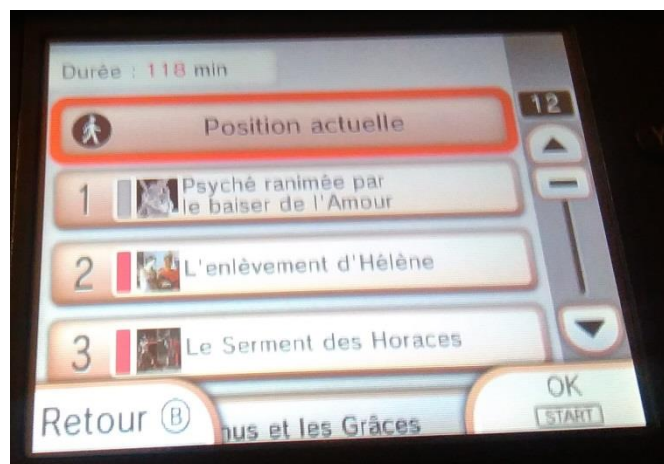
⁵⁷¹ En plus du français, anglais et espagnol, le japonais a été ajouté. Sans doute une demande supplémentaire de la firme.

Un panneau imprimé sur la droite de la borne présente une généalogie des dieux et héros à partir d'images de céramiques grecques. Le panneau sur la gauche rappelle quant à lui les objectifs de la borne et la nature du partenariat. Cet outil permet donc de comprendre comment nous pouvons identifier des personnages mythologiques dans des œuvres, et comment ces attributs peuvent nous renseigner sur leurs fonctions. L'outil numérique a donc ici une vraie fonction pédagogique. En n'utilisant que des œuvres de l'institution, elle permet de susciter son intérêt pour les collections du musée, en développant une approche active de l'œuvre où le public est acteur et peut bénéficier du regard d'un historien de l'art ou d'un archéologue. Les textes sont courts et précis permettant de saisir en un rapide coup d'œil la nature et la fonction des différentes divinités.

Le troisième outil numérique est présent en salle 43 du troisième étage et est consacré au Cratère du peintre Euphronios. Il est situé dans la Galerie de céramique grecque de la collection Campana. Il s'agit encore une fois d'une borne interactive qui présente le vase en 3D interactives. Trois thématiques sont proposées : le cratère, le décor, les détails. En cliquant sur chacun, nous accédons à des petits ronds d'informations présents sur l'œuvre sur lesquels nous devons cliquer pour avoir des informations plus précises et de petites animations. Aussi, la mythologie ne représente qu'une petite partie des informations proposées. Le mythe du combat entre Antée et Héraclès est raconté dans l'onglet «décors », les différents personnages sont mis en valeur séparément pour expliquer comment leurs postures indiquent l'issue du combat et la victoire du héros. Une explication est aussi donnée des différents attributs d'Héraclès présents sur le côté. Les autres pastilles d'informations nous renseignent sur l'artiste, la technique, la composition... Dans la galerie, la médiation *in situ* traite déjà, *a minima*, de la mythologie. Si la collection Campana présente les vases de manière chronologique et stylistique, la première salle, 39, fait exception. Elle est consacrée à l'« Iconographie de la céramique grecque » et propose un regroupement en treize thématiques dont sept sont mythologiques : les dieux de l'Olympe, Dionysos, Thésée et le Minotaure, Héraclès : les aventures mineures, Héraclès : les travaux, la Guerre de Troie, les Thèmes tragiques. Chacun dispose d'une vitrine avec environ une quinzaine de vases associés. Des fiches de salles complètent le tout, consacrées aux « 12 travaux d'Héraclès » et aux représentations de l'Amour. On voit donc ici la double approche pour traiter d'un épisode mythologique : soit un outil numérique pour analyser en détail une œuvre et expliciter son contenu narratif, ou un travail muséographique visant à mettre en relation de nombreuses œuvres afin de donner une vision complète sur un même thème. Ils ne concernent cependant qu'une partie minime des collections.

Troisième et dernier partenariat, les audioguides créés en lien avec la firme vidéoludique *Nintendo*. Remplaçant en 2012 les traditionnels audioguides, une console de jeu Nintendo 3DS est remise aux visiteurs. Quel est alors son traitement de la mythologie ?

Le Musée propose deux types de visite sur l'appareil. Celles sur les « Incontournables » présente quarante-quatre œuvres dont cinq concernent des épisodes ou personnages mythologiques. Quatre sur les cinq sont des sculptures (excepté le Cratère d'Antée) et concernent l'Art antique (excepté la sculpture de Canova, *Psyché ranimée par le baiser de l'Amour*). Nous pouvons aussi sélectionner jusqu'à douze œuvres pour une visite guidée personnalisée dans l'ensemble des notices. Si on ne prend en compte que les thématiques où peuvent se trouver ce genre de sujet⁵⁷² : l'Antiquité, les sculptures, les peintures et les objets d'arts, elles représentent aux alentours de 11% de l'ensemble⁵⁷³. La moitié provient d'œuvres antiques puis les deux autres quarts des peintures et sculptures. Il est tout à fait possible de se faire une visite guidée personnalisée sur les œuvres mythologiques. Si nous en créons une avec douze œuvres de différents types, nous arrivons, selon le guide multimédia, à une visite de cent dix-huit minutes (ill. 129).



129- Parcours interactif, musée du Louvre.

Que nous apporte alors l'audioguide comme informations sur la mythologie ? Généralement les informations données sont de trois ordres : une présentation audio générale de l'œuvre, une autre présentation orale concentrée sur un point précis : style, détail, contexte..., puis des images hautes définitions ou une vue en trois dimensions (pour la *Vénus de Milo* et la *Victoire de Samothrace*). Le mythe et les personnages sont expliqués dans la présentation générale. Ovide est le seul auteur cité concernant Hermaphrodite et Léda et le cygne. Seul le tableau *L'enlèvement d'Hélène* de Guido Reni permet de détailler davantage le mythe grâce à de

⁵⁷² Nous excluons donc « Les arts de l'Islam » et l' « Histoire du Louvre ».

⁵⁷³ Seize œuvres sur cent quarante-huit.

petits détails en l'occurrence ici la présence des animaux, le chien faisant référence au Pâris-berger et à la fidélité tandis que le singe montre la luxure et la tromperie. On peut aussi noter que deux des œuvres sont au moment de notre visite⁵⁷⁴ au Louvre-Lens mais que rien ne l'indique, tant *in situ* que dans l'audioguide.

Ainsi le Louvre montre sa spécialisation de la thématique mythologique sur son fonds antique et principalement de sculptures grâce à plusieurs mécénats privés japonais. Les sculptures grecques et leurs copies romaines de divinités sont bien mises en valeurs tant *in situ* que dans les divers outils numériques de l'établissement. Cette valorisation est-elle aussi présente dans des expositions temporaires ? Et tout en étant sérieuse, peut-elle s'associer aux cultures actuelles ?

II.D.2. Les musées et leur ouverture aux cultures de l'imaginaire

Si les musées ont toujours été sensibles aux nouvelles formes d'arts, c'est à partir de la fin du XX^e siècle et du début du XXI^e que des institutions furent véritablement créées pour les valoriser. Il en est ainsi par exemple du cinéma. La cinémathèque française si elle est née dès 1936, ne propose des expositions que depuis 2005 et son installation dans un nouveau bâtiment. À Lyon, l'Institut Lumière a été fondé sous forme d'association en 1982 et le musée est ouvert depuis 2002. C'est similaire pour la bande dessinée avec l'inauguration du Centre belge de la bande dessinée à Bruxelles en 1989 et le Centre national de la bande dessinée et de l'image à Angoulême en 1990. Il s'agit de lieux dont les collections permanentes sont présentées avant tout selon un parcours historique pour montrer l'origine et la diversité de leur art. Concernant les jeux-vidéos, leur valorisation muséale est plus récente avec des ouvertures concentrées à partir des années 2010 dans les pays anglo-saxons: le National Videogame Museum à Frisco au Texas en 2016, The Nostalgia Box en 2015 en Australie. En France, un Musée du jeu vidéo a ouvert de manière éphémère entre le 14 et 24 avril 2010 sur le toit de l'arche de la défense de Paris et un autre existe à Strasbourg depuis février 2017 : le Pixel Museum. Signe de cet élan, des musées plus ambitieux, menés par de fortes personnalités ont cherché à rassembler l'ensemble de ces cultures. En 2010 est ainsi né le Museum of Pop Culture à Seattle sous l'égide du co-fondateur de Microsoft Paul Allen. Il propose des expositions permanentes et temporaires sur les différents courants de la culture du divertissement. En novembre 2013 a ouvert à Paris, le musée Art Ludique. Il fut conçu par les galeristes Jean-Jacques et Diane Launier qui avaient déjà fondé en 2003 la Galerie

⁵⁷⁴ Le 19 avril 2017.

« Artludik ». Ce musée a l'ambition affichée d'abolir les frontières entre « bande dessinée, *manga*, jeu vidéo, cinéma live action ou film d'animation »⁵⁷⁵. Si un parcours dans des collections permanentes est prévu, il s'agit pour l'instant uniquement d'expositions temporaires.

Ces musées peuvent être considérés comme des lieux de reconnaissance et de valorisation d'une nouvelle forme d'expression artistique en lien avec l'art contemporain. Ce sont des musées thématiques, tout en étant ancrés chronologiquement. À la fois liés à l'art contemporain et aux musées ethnologiques, ils nous renseignent autant sur les œuvres de grands créateurs que sur les habitudes et modes de vie des sociétés actuelles. Il n'en demeure pas moins que de nombreux liens existent entre ces cultures de l'imaginaire et les musées traditionnels des beaux-arts et d'archéologie. Le prisme de la mythologie permet alors d'en apprécier les différentes formes.

II.D.2.1. « Les Mythes fondateurs » : un essai légitime et réussi ?

Retournons maintenant au Louvre. L'univers créé par *Star Wars* qui est à la base une série de films de George Lucas, a touché bien d'autres aspects par ses produits dérivés : dessins, littérature, jeux-vidéo... Tous ces éléments ont toujours eu des liens assez forts avec les lieux d'expositions. Nombreuses sont les expositions consacrées à l'univers et qui ont eu lieu notamment en France comme en 2006 à la Cité des Sciences⁵⁷⁶ ou en 2014 à la Cité du Cinéma à Saint Denis⁵⁷⁷. Cependant il s'agit d'expositions centrées uniquement sur l'univers et rarement proposées dans des musées traditionnels comme ceux des beaux-arts⁵⁷⁸. D'où toute l'originalité de la manifestation qui eut lieu du 13 octobre 2015 au 4 juillet 2016 dans la Petite Galerie du Louvre avec une exposition sur le thème des *Mythes fondateurs : d'Hercule à Dark Vador*⁵⁷⁹. Elle présente des œuvres sur les mythes du monde entier, issues du Louvre mais aussi des grands musées parisiens. Son but est aussi très précis : pédagogie et accessibilité, pour petits et grands. On peut se demander si associer la mythologie de l'imaginaire de George Lucas aux mythologies antiques est légitime et scientifique ou au contraire, obéit à une logique de partenariat économique et marketing.

⁵⁷⁵ <http://artludique.com/musee.html>

⁵⁷⁶ *Star Wars Expo*, [du 18 octobre 2005 au 27 août 2006].

⁵⁷⁷ *Star Wars Identité*, [du 15 février au 30 juin 2014].

⁵⁷⁸ Si l'on excepte la dernière en date, *Star Wars and the Power of costume*, qui prend place dans de nombreux musées des beaux-arts américains : Denver Art Museum, Museum of fine art de St. Petersburg... Source :

<http://www.powerofcostume.si.edu/intinerary.html>

⁵⁷⁹ Exposition reprise ensuite au Musée gallo-romain de Saint-Romain-en-Gal du 22 octobre 2016 2 avril 2017.

Le Président-directeur du Louvre, Jean-Luc Martinez définit l'espace de la Petite Galerie du Louvre, spécifiquement rénovée pour accueillir de nouvelles petites expositions grand public, comme : « un lieu privilégié d'initiation à l'art, une véritable "école du regard". Grâce à une scénographie et une médiation repensées, le visiteur est invité à "apprendre à regarder " des œuvres, à les comparer »⁵⁸⁰. Basée sur le principe d'une grande exposition construite chaque année avec des musées partenaires, la Petite Galerie propose une thématique transversale où l'exposition est liée à une série de médiations : site internet, application mobile, dossiers téléchargeables... Le premier grand sujet traité fut celui des mythologies « fondatrices », avec un spectre très large comme l'annonce dès le départ l'affiche de l'exposition où l'on voit une statuette romaine d'Hercule avec le personnage central de l'univers *Star Wars*, le « méchant » Dark Vador. Mais pouvons-nous placer sur un même plan une série de films de science-fiction avec les mythologies grecques, égyptiennes ou japonaises ? Pour la philosophe Sandra Laugier, cela ne fait aucun doute, la saga en possède « tous les ingrédients »⁵⁸¹. D'ailleurs le créateur de l'univers, George Lucas, s'est inspiré d'un livre du mythologue Joseph Campbell qui dans son ouvrage, *Le héros aux mille et un visages*, a cherché à élaborer une vision universaliste du héros à travers le concept du « monomythe ». Or même si cette théorie a été beaucoup critiquée⁵⁸², il n'en reste pas moins qu'elle a donné un cadre de lecture encore utilisé de nos jours dans notre perception de la mythologie. Comment dans l'exposition ces liens sont-ils amenés pour faire sens ?

De fait, l'univers de George Lucas arrive très tardivement dans l'exposition. Les premières parties introduisent la notion de mythe, dans une volonté déjà comparative : « Toutes les civilisations ont inventé des histoires pour raconter l'origine du monde et comprendre la place de l'homme dans l'univers. Ce sont des mythes. Ils sont au cœur de la création artistique... » nous dit l'introduction. De nombreuses civilisations sont présentées : masque Dogon, tablette mésopotamienne, sculpture de Papouasie-Nouvelle-Guinée... Il n'en reste pas moins que celle qui est la plus visible est la mythologie gréco-latine autour des figures de Vénus, Ulysse et Circé et surtout Hercule.

⁵⁸⁰ *Mythes fondateurs: d'Hercule à Dark Vador*, [Petite Galerie du Louvre du 13 octobre 2015 au 4 juillet 2016], Seuil, Paris, 2015.

⁵⁸¹ Sandra Laugier, « "Star Wars", une mythologie contemporaine », paru le 16 décembre 2015 sur <https://lejournal.cnrs.fr/billets/star-wars-une-mythologie-contemporaine>

⁵⁸² Notamment dans une thèse de Druscilla French : *The power of choice : a critique of Joseph Campbell's « monomyth », Northrop Frye's theory of myth, Mark Twain's orthodoxy to heresy, and C.G. Jung's God-image*, Pacifica Graduate Institute, 1998.



130- Vitrines d'œuvres sur Héraclès/Hercule, exposition Les mythes fondateurs, Musée du Louvre.

L'exposition est divisée en sous-thématiques telles que « le Jour et la Nuit », « Magie et Craintes »... Intéressons-nous plus particulièrement à la dernière partie qui cherche à mettre en lien mythologie grecque d'une part, univers de *Star Wars* de l'autre. Le grand espace est dévolu à deux thématiques : « Héros » et « Monstres et démons ». L'exposition met en avant les figures grecques d'Hercule (avec dix œuvres, ill. 130) et Icare (trois œuvres) ; les autres mythologies ne sont présentes qu'avec une statuette de Gilgamesh, puis avec trois œuvres autour de l'univers de *Star Wars* : un dessin du combat entre Luke et son père par Ralph McQuarrie, un masque de Dark Vador et une vidéo « Le retour de Dark Vador », ceci à cheval entre la première et la seconde thématique. Se pose la question d'une triple définition. Qu'est-ce qu'un mythe fondateur, un héros, un monstre ? Malgré son titre, l'exposition et son catalogue ne répondent pas littéralement au premier terme. Le philologue Thomas Römer précise : « Chaque groupe, chaque peuple, a besoin de dire ses origines. On peut le dire de différentes manières et dans plusieurs récits »⁵⁸³. Si on se réfère à la mythologie grecque, c'est l'œuvre d'Hésiode, *La Théogonie*, qui permet de dresser un tableau complet de la question avec la création du monde par les différentes divinités. Héraclès n'est alors qu'une divinité parmi d'autres en participant par exemple à la Gigantomachie. S'il est fondateur, c'est par les nombreuses villes autour du bassin méditerranéen qui le vénèrent à la suite de ses exploits⁵⁸⁴. Or ce qui intéresse l'exposition sont ses fameux douze travaux et donc la question du héros prévaut sur le mythe fondateur en lui-même. Ce serait le héros qui par ses exploits ferait vivre le mythe plutôt que l'histoire de sa création, de sa « fondation ». Un personnage est héros par

⁵⁸³ *Entre autochtonie et allochtonie. L'invention de l'exode*, cours au Collège de France, 20 février 2014.

⁵⁸⁴ Voir à ce propos l'article Olivier Rimbault, « Hercule, fondateur de Barcelone : Renaissance et contestations d'un mythe antique au Moyen Age et à la Renaissance », *Réflexion(s)*, janvier 2014, 2^e éd. corr. et augm. Disponible sur <http://reflexions.univ-perp.fr/>

sa force incroyable, tant physique (lutter contre les monstres) que morale (lutter contre soi-même). Si Hercule peut correspondre à cette définition, ceci s'applique-t-il aussi à Icare ? Le jeune fils de Dédale n'a en effet jamais accompli d'exploits par lui-même puisque c'est son père qui trouve le moyen de sortir du labyrinthe. L'exposition n'explicite pas son rôle à part raconter le mythe en question. Il en va de même pour la présence du personnage d'Anakin Skywalker alias Dark Vador dans *Star Wars*. Par ses actions, il ne peut être considéré comme un héros, et il renvoie difficilement à la notion de monstre. C'est le catalogue qui permet d'expliciter les liens. En effet, une explication qui n'est pas présente en salle est développée entre les deux thématiques « Héros » et « Monstres », il s'agit des « spectacles du mythe »⁵⁸⁵ : Le cinéma y apparaît comme une illustration du mythe, illustration qui a toujours existé depuis l'origine par le biais des poètes en représentation, du théâtre. Le septième art, quant à lui, « fait naître des mythologies originales »⁵⁸⁶. C'est encore le catalogue qui, quelques pages plus loin, donne un lien assez rapide entre le héros antique et celui contemporain. « Par sa force surhumaine, par son esprit coléreux, le caractère d'Anakin Skywalker tient d'Hercule, un Hercule auquel aucune rédemption n'aurait été offerte »⁵⁸⁷. Pourtant les différences sont plus nombreuses que les liens entre les deux personnages. Si Hercule est violent, ce n'est pas de lui-même mais par la force d'une entité supérieure (Héra), des possibilités de se sauver sont proposées à Anakin Skywalker à de nombreuses reprises notamment par son maître Obi-Wan Kenobi, mais il les refuse alors qu'Hercule les accepte de la part des dieux. Aussi, en l'absence d'autres explications, le lien paraît quelque peu hasardeux. L'univers de *Star Wars* est pourtant riche d'enseignements et des recherches dans de nombreuses disciplines en ont analysé des aspects⁵⁸⁸. On peut aussi se demander pourquoi le titre de « spectacles du mythe » n'a pas été placé dans l'exposition, ne permettant pas ainsi une compréhension optimum du propos. Le « mariage » entre cinéma de divertissement et musées est-il donc impossible ? Plusieurs exemples viennent le contredire. Tout d'abord au niveau mythologique avec les manifestations réalisées autour du film de Don Chaffey : *Jason et les Argonautes*. Le film a été projeté dans des expositions françaises en lien avec ces thématiques comme sur les *Migrations divines*⁵⁸⁹, *l'Histoire en spectacle*⁵⁹⁰, *l'imaginaire macabre*⁵⁹¹. Le film mythologique se veut illustration et complément du contenu de l'exposition. La

⁵⁸⁵ *Mythes fondateurs: d'Hercule à Dark Vador*, op. cit., p. 129.

⁵⁸⁶ *Ibid.*, p. 131.

⁵⁸⁷ *Ibid.*, p. 136.

⁵⁸⁸ Tant en cinéma, littérature, psychologie...

⁵⁸⁹ Au Mucem de Marseille le 1^{er} novembre 2015.

⁵⁹⁰ Au Musée d'Orsay le 30 décembre 2010.

⁵⁹¹ Au Musée de la ville de Strasbourg, le 7 juin 2016.

Cinémathèque québécoise de Montréal a aussi exposé en 2013 deux œuvres de Ray Harryhausen, le chef des effets spéciaux de ce film autour de son nouveau parcours muséographique sur « Secrets et illusions, la magie des effets spéciaux ». De plus, une autre exposition, basée sur le même principe a eu lieu entre le 9 octobre 2007 et le 13 avril 2008 à la Bibliothèque Nationale de France : *Héros, d'Achille à Zidane*. Une version numérique est toujours disponible sur le site de la BnF⁵⁹². Par rapport aux réserves énoncées plus haut, le lien est ici clairement établi et ce dès le départ entre mythologies antiques et contemporaines :

Qu'y a-t-il de commun entre Batman et Lancelot, chevalier du Moyen Age ? Entre la résistante Lucie Aubrac et Achille, légendaire combattant de la Guerre de Troie ? Peu de choses sinon la réponse à un besoin de l'individu ou d'un groupe social de se projeter dans un modèle, de construire son imaginaire en le tendant vers un horizon d'excellence, un dépassement, une transcendance⁵⁹³...

Les termes sont vites explicités, les différents personnages et types d'œuvres unifiés dans un même discours, le parcours muséographique est lui-même très clair à travers une approche chronologique et thématique qui permet de suivre l'évolution de la notion de héros à travers les siècles. Ces approches légitimes et scientifiques peuvent aussi être visibles dans l'univers de la bande-dessinée.

II.D.2.b. Inclure la bande-dessinée : l'exemple du Musée Gallo-Romain de Saint-Romain-en-Gal

Après avoir vu comment le cinéma peut s'imbriquer dans une exposition, analysons un autre exemple avec la bande-dessinée. Du 30 mai au 1er novembre 2015 a eu lieu au Musée Gallo-Romain de Saint-Romain-en-Gal, l'exposition, *Les Petits Mythos arrivent au Gallo*. Elle se base sur la bande dessinée, *Les Petits Mythos*, de Cazenove et Larbier. Celle-ci, clairement à destination du jeune public, met en scène la jeunesse des dieux, héros et monstres de l'Antiquité à travers les personnages principaux d'Atlas, Totore (nom du Minotaure), Hercule et Aphrodite, qui ne sont pas, il est vrai, les plus tragiques dans les mythes⁵⁹⁴. Sept tomes sont

⁵⁹² <http://classes.bnf.fr/heros/>

⁵⁹³ Extrait de la vidéo <http://classes.bnf.fr/heros/v/11/index.htm> : retranscription de 0m00 à 0m22.

⁵⁹⁴ Anne Besson, « Les versions jeunes de personnages littéraires mythiques : un principe de déclinaison », in Nathalie Prince et Sylvie Servoise-Vicherat, *Les personnages mythiques dans la littérature de jeunesse*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2015, p. 196.

parus à ce jour⁵⁹⁵. L'exposition est en place dans toute la collection permanente du musée. Elle consiste en l'accrochage de dix panneaux liant le Musée Gallo-Romain à la bande dessinée. Dans le musée, deux panneaux expliquent la démarche des commissaires ainsi que les sources utilisées dans la mythologie grecque. Les autres panneaux sont placés face aux œuvres du musée montrant des personnages mythiques, il s'agit pour la plupart de mosaïques, une des spécialités de ce musée :

- Hylas (un des argonautes)
- le dieu Océan
- Hercule : deux fois, à travers une mosaïque et un buste romain
- des dieux fleuves
- Orphée
- Aphrodite
- des créatures mythologiques.

Une autre œuvre à caractère mythologique du musée n'est, elle, pas prise en compte, il s'agit d'une grande mosaïque avec Dionysos, placée, seule, à l'étage supérieur. L'exposition commence dès le hall d'entrée en lien avec la mosaïque d'Hylas. Tous les autres panneaux sont placés dans l'espace réservé aux collections permanentes, de l'autre côté de la passerelle. Les panneaux sont organisés de la manière suivante (ill. 131):

- nom du personnage dont il est question. Il s'agit toujours de la dénomination grecque exceptée pour Hercule (mais il est alors spécifié sa correspondance grecque)
- l'histoire du dieu/héros, sa fonction, ses plus célèbres aventures.
- une petite explication de l'œuvre représentée : son origine géographique, ses qualités plastiques, le mythe précis auquel elle fait référence...
- la présence du personnage au sein de la bande-dessinée *Les Petits Mythos*. S'il n'est pas présent, les auteurs le rattachent à un autre personnage de la série. Ainsi pour le dieu Océan, le paragraphe nous parle de Poséidon, de Jason pour Hylas, du Minotaure pour les créatures...
- des planches de la bande dessinée tirées des cinq tomes existants. Si la planche n'est pas complète, un petit résumé est donné.

Un livret-jeu disponible gratuitement à l'accueil permet de compléter la visite avec de petites activités ludiques (labyrinthe, coloriage, jeu des sept erreurs...) sur cinq œuvres de l'exposition.

⁵⁹⁵ Septembre 2017.



131- Planche de l'exposition sur Orphée, *Les Petits Mythos*, Musée Gallo-Romain, Saint-Romain-en Gall.

Le dispositif mis en place ressemble plus à un outil de médiation qui donne un point de vue décalé des œuvres, qu'à une véritable exposition montrant de nouvelles œuvres dans un nouveau contexte. Excepté pour l'affiche de la manifestation, les auteurs de la bande dessinée n'ont pas créé de dessins originaux pour l'occasion. On ne voit pas de nouveaux personnages qui seraient absents de la bande dessinée originale, comme Océan ou Hylas, ni de nouvelles planches qui auraient pu prendre pour cadre le musée. La création réside dans le discours qui a été élaboré conjointement par le musée et la maison d'édition *Bamboo*. Il lie de manière ludique les œuvres et la bande dessinée. Les panneaux s'avèrent être concis et complets sur les personnages et œuvres évoqués. Ils sont ainsi adaptés au public visé : les enfants, tant dans le contexte familial que scolaire. Si des visiteurs veulent des informations un peu plus poussées, les cartels permanents peuvent répondre à leurs attentes. *A contrario*, pour aller plus loin dans le ludique, les enfants peuvent utiliser le livret-jeu. Il ne faut pas oublier non plus la dimension *merchandising* d'une telle opération. Dans la boutique du musée, tous les tomes de l'univers des *Petits Mythos* sont disponibles ainsi qu'affiches et cartes postales. En contrepartie le dernier tome⁵⁹⁶ paru, *Détente aux Enfers*, possède à la fin de l'ouvrage un petit dossier pédagogique reprenant les textes des panneaux et les œuvres du musée, donnant une grande publicité à l'établissement.

⁵⁹⁶ Christophe Cazenove et Philippe Larbier, *Les petits Mythos (t.5)*, Bamboo, Charnay-lès-Mâcon, 2015.

Ainsi, cette exposition permet de voir les liens qui peuvent être établis entre le monde des musées et celui de l'édition. Créée dans un véritable but pédagogique, elle donne à voir des œuvres sous un aspect drôle et décalé. Elle confirme l'importance de la bande dessinée dans la culture contemporaine et le renouvellement qu'elle peut apporter dans la compréhension d'œuvres pourtant millénaires. C'est affirmer qu'une exposition est avant tout une interprétation, élaborée ici pour permettre à chacun de (re)découvrir sa culture antique. Le partenariat peut-il aller plus loin ? Bien qu'il n'ait pas pour sujet la mythologie, la manifestation de l'auteur Zep au Palais des Beaux-Arts de Lille, peut donner une indication. Du 18 mars au 31 octobre 2016, ses dessins et créations étaient en effet exposés dans les collections permanentes. Il y eut la création de nouveaux dessins au sein de l'exposition : une parodie du *Concert dans l'œuf* d'après Jérôme Bosch ou de *La descente de croix* de Rubens, une animation par vidéoprojecteur sur le *Cincinnatus* de Denis Foyatier ainsi que de nombreux dessins sur écran qui donnent un aperçu de l'histoire de l'art à travers les collections du musée. Des œuvres préexistantes de l'artiste ont fait l'objet d'une petite présentation dans une salle du sous-sol. La bande dessinée qu'elle soit utilisée comme œuvre à part entière ou comme vecteur de médiation permet donc de renouveler les collections d'un musée.

II.D.2.c. Culture geek et mythologie, au Musée Royal de Mariemont

Nous avons vu jusqu'à présent des tentatives d'insérer tel ou tel art dans un musée. Mais qu'en est-il lorsqu'il s'agit de faire venir un type de public et une culture particulière ? Restons dans la mythologie mais observons celle égyptienne à travers une série de manifestations au Musée Royal de Mariemont. Du 21 mai au 20 novembre 2016, furent installées deux expositions sur le sujet : *Dieux, génies et démons en Egypte ancienne* et *De Stargate™ aux Comics. Les dieux égyptiens dans la culture geek (1975-2015)*. De plus, un jeu-vidéo pour les 10-14 ans permettait de découvrir les riches collections permanentes acquises au XIX^e siècle par l'homme d'affaire Raoul Warocqué. L'objectif du musée semble être de vouloir faire venir à la fois le public adolescent et les jeunes adultes. Ce qui est affirmé dans l'album de l'exposition ou la culture geek renvoie à « un individu de la génération Y (né entre le début des années 1980 et le milieu des années 1990) »⁵⁹⁷. Comment faire pour

⁵⁹⁷ *De Stargate™ aux Comics. Les dieux égyptiens dans la culture geek*, [Musée royal de Mariemont du 21 mai au 20 novembre 2016], Musée royal de Mariemont, 2016, p.7.

dépoussiérer la mythologie et la lier au monde actuel ? Quels outils semblent les plus adéquats ?

Nous sommes accueillis devant l'édifice par une réplique de la porte des étoiles du film *Stargate*⁵⁹⁸, réalisée par un regroupement de passionnés. Cet élément extérieur nous introduit directement vers la première exposition située au rez-de-chaussée et annoncée aussi par la reproduction d'un fronton de temple égyptien entouré de deux serpents du film. Le propos est d'interroger le lien entre l'égyptomanie et la culture populaire « peu abordé »⁵⁹⁹ par les historiens de l'art. Le chercheur David Peyron propose une définition du terme *geek* qui désigne : « généralement tour à tour ou conjointement les passionnés d'informatique et de nouvelles technologies de communication, ainsi que des mondes imaginaires et fantastiques de la science-fiction et de la fantasy »⁶⁰⁰. L'approche se veut par conséquent un cheminement progressif vers ces thématiques mais en les encadrant, les problématisant, les contextualisant. Tout d'abord, nous en apprenons beaucoup sur le phénomène de l'égyptomanie du Moyen-Age à aujourd'hui. Avec la recreation d'un cabinet de curiosité et de multiples objets manufacturés, on comprend la puissance d'attraction de cette mythologie. Puis grâce au prêt de nombreux objets par le groupe de collectionneurs *Props Memorabilia*, il s'agit autour d'un média précis (le film *Stargate* et la série *Stargate SG-1*) de comprendre la réutilisation de ces motifs antiques. Les liens avec le monde universitaire sont explicités avec l'interview de l'égyptologue Stuart Tyson Smith qui a cherché à recréer une phraséologie égyptienne pour les besoins du film. Environnés de costumes, d'accessoires et de story-boards, les frontières entre Antiquité et Science-fiction se confondent. Sur un mur, certaines citations humoristiques de la série sont reprises. En voici une, que nous trouvons assez drôle et caractéristique de l'ambiance de l'univers :

Daniel : Hathor est la déesse égyptienne de la fertilité, de l'ébriété et de la musique.

Jack : Sexe, drogue et rock'n'roll ?

Daniel : C'est bien résumé !

Enfin, un dernier espace montre la présence des dieux égyptiens dans différents secteurs de la vie culturelle : la bande-dessinée, les jeux vidéo, les jeux de société.... Le tout est malheureusement derrière des vitrines ce qui met un frein à l'interactivité. Ces objets sont

⁵⁹⁸ *Stargate*, Roland Emmerich, 1994.

⁵⁹⁹ *Ibid.*

⁶⁰⁰ « Culture geek et participation : Continuités, formes nouvelles et rapport à l'industrie culturelle », communication au colloque scientifique Ludovia 2008, retranscription paru sur <https://davidpeyron.wordpress.com>

muséifiés comme pour être légitimés. Aussi, tout un discours est présent qui explicite les exemples, montre les évolutions et les différents courants. Une petite signalisation nous invite à la seconde exposition au deuxième étage sur les dieux, génies et démons en Egypte ancienne. Celle-ci peut d'emblée être vue en complémentarité de la première. Il s'agit de comprendre les figures divines, dans leur contexte historique, archéologique et symbolique. Grâce à de nombreux prêts de musées européens dont plusieurs œuvres du Louvre, nous plongeons dans l'Egypte antique. Conscient que le voyage peut paraître à première vue moins séduisant pour les jeunes, une signalétique a été imaginée autour du dieu nain Bès. Sur des cartels illustrés, il indique les directions, explique certaines œuvres, donne les consignes pour des jeux. Face à ce dédale de noms et de mythes que peut constituer cette religion, le musée a créé de nombreuses sous-thématiques qui permettent de distinguer les différents personnages et mythes. Grâce à des écrans tactiles placés le long du parcours, nous pouvons avoir des informations et approfondissements sur toutes les œuvres présentées. Puis au centre de l'exposition, une série de médiations permet d'appréhender de manière ludique le tout : décalquer des morceaux de divinités, créer son propre nom en hiéroglyphe, un jeu « Qui-est-ce dieu ? ».

De jeu, il en est encore question avec les collections permanentes, fruit de la collaboration du musée avec le Centre Technocité et la start-up vidéoludique *Curious Craft*. À l'entrée du musée, le visiteur peut louer pour quelques euros l'équipement du jeu : *Le Passeur*. Il reçoit un sac avec une tablette tactile, des écouteurs et une sorte d'amulette magique... Pour le commencer, il doit se diriger directement dans la salle des antiquités égyptiennes du premier étage, et se placer à un endroit précis indiqué sur le sol. Le jeu utilise en effet la réalité augmentée. Le scénario, quant à lui, est assez simple : celui d'une statuette qui rejoint l'utilisateur et l'enjoint d'aider le soleil pour qu'il puisse poursuivre correctement sa route, notamment lors de son passage dans les mondes souterrains. En retrouvant des objets dans les vitrines, la quête avance et est ponctuée de mini-jeux, jusqu'au combat final avec le serpent Apophis.

Attirer le public adolescent et les jeunes adultes est souvent vu comme un « défi » pour les institutions culturelles, comme l'a rappelé une table ronde en 2013 au Centre Pompidou de Paris⁶⁰¹. En dehors du contexte scolaire, ceux-ci vont rarement au musée. « La principale raison donnée à leur refus [des adolescents] de s'y rendre est la représentation négative du

⁶⁰¹ Voir son compte-rendu ici : <http://www.injep.fr/article/adolescents-au-musee-comment-accueillir-transmettre-accompagner-5177.html>

musée qu'ils en ont : il serait passéiste et ennuyeux »⁶⁰². Le Musée de Mariemont répond à ce défi en rendant justement ce passé le plus actif possible. Or se lier avec le mot « geek » est très complexe. Déjà son terme est discuté, on lui préfère souvent celui des « cultures de l'imaginaire ». Puis à qui s'adresse-on vraiment ? A des enfants, des adolescents, des jeunes adultes, des passionnés ? David Peyron rappelle qu'« Il y a aussi chez le geek une composante souvent péjorative, celle de l'excès, de l'obsession irraisonnée souvent liée à l'adolescence »⁶⁰³. Par sa double exposition et son jeu dans les collections permanentes, le Musée tente d'appréhender l'ensemble de ce phénomène avec plusieurs lignes directrices complémentaires :

- Un fond et une forme unitaire : toutes les œuvres, toutes les médiations, tous les discours sont traités sur le même mode, que l'on parle au visiteur d'une statuette antique égyptienne ou d'un jeu de société en plastique : de courts paragraphes dans un langage simple.
- Un rythme multiple, du zapping à l'encyclopédisme : Chaque exposition peut se faire indépendamment de l'autre et même en leur sein, les différents espaces sont suffisamment délimités pour être cohérents par eux-mêmes.
- Une interactivité constante : L'exposition *De Stargate™ aux Comics* a été cofinancée au par une campagne de financement participatif sur le site *KissKissBankBank*. Puis toutes les œuvres peuvent être photographiées sans flash et être partagées sur les réseaux sociaux.

On le voit ainsi à travers ces quelques exemples, les cultures de l'imaginaire dans les musées sont utilisées avec l'objectif clair d'amener, d'attirer de nouveaux publics (familles, enfants, adolescents) familiers de ces mediums. La mythologie est considérée comme une parfaite thématique pour cela, renvoyant à un riche imaginaire connu par tous. Les musées sont alors de moins en moins frileux à aller dans le sens d'une coopération toujours plus étroite avec des artistes, auteurs, associations, communautés de fans. Ce qui est vrai au niveau des institutions françaises et européennes, l'est-il aussi des institutions anglo-saxonnes réputées pour être plus en avance sur ces questions de médiation ?

⁶⁰² Caroline Darcq, « Les relations adolescents-musées : comparaison France/États-Unis », *La Lettre de l'OCIM*, n°146, 2013, p. 29.

⁶⁰³ David Peyron, « Culture geek et participation : Continuités, formes nouvelles et rapport à l'industrie culturelle », *op. cit.*

II.D.3. Le cas nord-américain

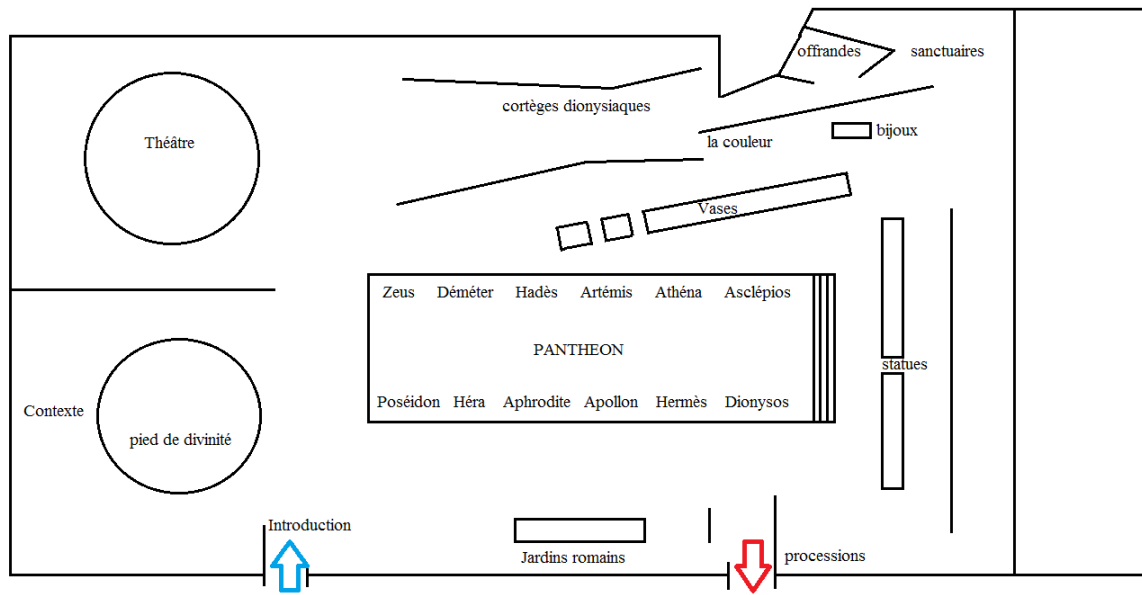
« Le monde muséologique est en ébullition ; non seulement les musées se rénovent, se transforment, se construisent, mais les approches se multiplient et les définitions semblent trop étroites pour les réalités nouvelles »⁶⁰⁴ disait Michel Côté en 1992, alors directeur de la diffusion et de l'éducation au Musée de la Civilisation à Québec. Ce constat peut aussi être fait à propos des approches sur la mythologie grecque dans les musées nord-américains. Les mythes ne sont plus enfermés dans des œuvres présentées derrière des vitrines mais tentent de dicter eux-mêmes la muséographie et l'approche des médiations des institutions. Agissant de concert avec ce développement de la mythologie dans la culture populaire que nous avons vu en première partie, ils proposent ainsi une approche riche et originale des mythes. Afin de bien comprendre ce phénomène, nous allons prendre exemple sur quatre institutions qui ont exposé des œuvres mythologiques antiques, principalement vases grecs et sculptures : La Getty Villa de Malibu avec ses collections permanentes et une exposition, *Aphrodite and the gods of love* du 28 mars au 9 juillet 2012, le Musée de la Civilisation de Québec qui réalisa une exposition du 23 avril 2014 au 15 mars 2015 sur *Les Maîtres de l'Olympe*, le Musée de Pointe-à-Callière de Montréal : *Les Grecs- d'Agamemnon à Alexandre Le Grand* du 12 décembre 2014 au 26 avril 2015⁶⁰⁵, le Museum of Fine Arts de Boston qui refit la muséographie de ses salles d'exposition d'art grec en 2014.

On peut relever trois idées directrices dans leur approche en regard des musées européens. Ils optent tout d'abord pour une approche thématique de la mythologie avec une muséographie qui tente de faire dialoguer les œuvres tant avec d'autres sciences et arts qu'avec les images d'Épinal des visiteurs. Cela va de pair avec une médiation innovante tant humaine que numérique qui vise à rendre les mythes le plus vivants possible. Enfin, ses tentatives se lient avec un important *merchandising* qui montre bien la réalité économique actuelle entre culture et biens de consommation culturels.

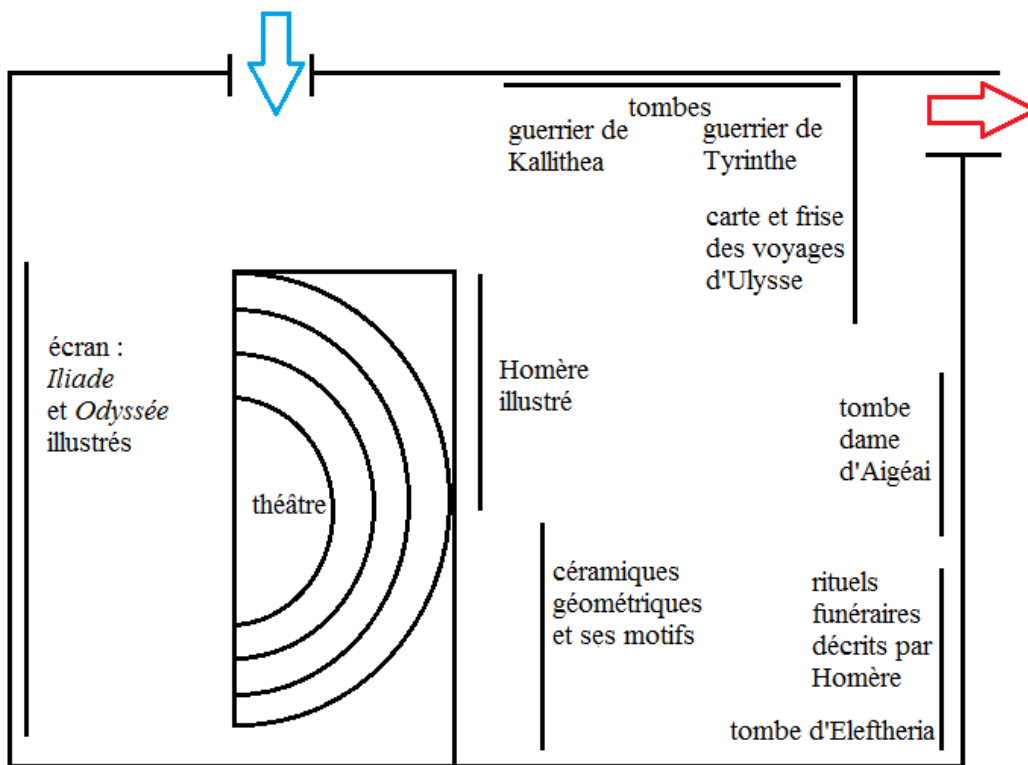
Aussi, analysons tout d'abord la muséographie des espaces de Québec, Montréal et Boston

⁶⁰⁴ COTE Michel (dir.), *Les tendances de la muséologie au Québec: [actes du 3e forum sur les tendances de la muséologie au Québec le 27 février 1992 à Québec]*, Société des musées québécois, Québec, 1992, p.16.

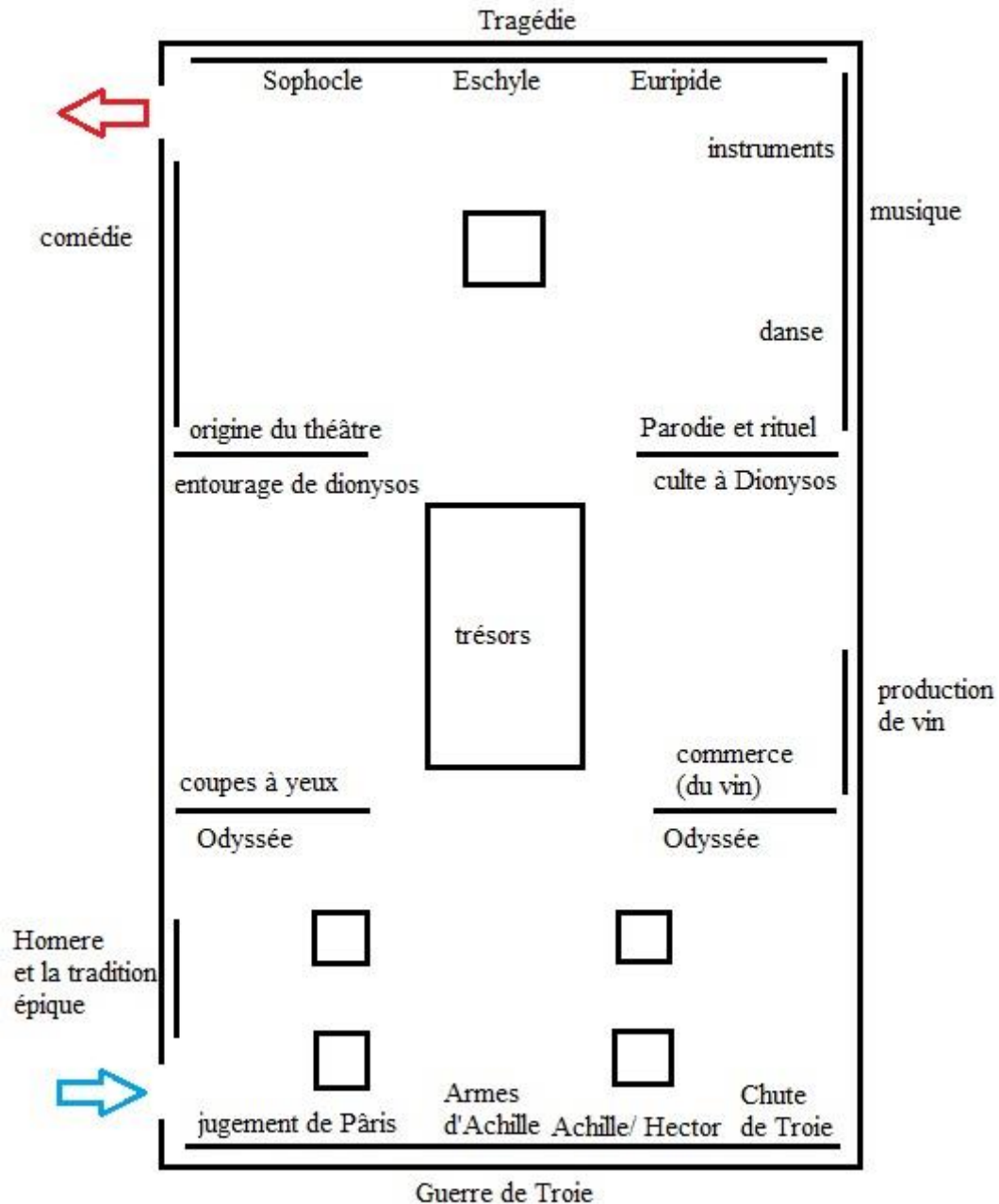
⁶⁰⁵ Exposition qui voyagea ensuite à Ottawa, Chicago et Washington.



132- Muséographie, exposition, Musée des Civilisations.



133- Plan salle «Les Héros de l'âge du Fer », Musée de Pointe-à-Callière.



134- Plan de la salle 215, Museum of Fine Arts de Boston.

A première vue, ces trois institutions ont des visées toute différentes. Tout d'abord l'exposition de Québec (ill. 132) propose une découverte du monde des dieux olympiens, comme l'affirme le scénographe de l'exposition, Daniel Castonguay.

Nous aimerions que le visiteur ait en perspective cette vision ultime, au fond de la salle, en stimulant sa propre perception, de façon à ce qu'il comprenne le message que nous voulons lui

transmettre : les dieux ont une influence importante sur nous. Nous nous réclamons de leurs gestes, mais ils habitent ailleurs, dans le ciel⁶⁰⁶.

D'où au départ un parcours très cadré, emmenant vers les dieux puis une seconde partie d'exposition beaucoup plus libre avec différents îlots : vases mythologiques, les offrandes, Dionysos et le théâtre. L'exposition de Montréal est plus globale, visant à souligner « notre appréciation et notre compréhension collectives de l'histoire et de la culture grecque, ainsi que le prodigieux apport du peuple grec à l'humanité »⁶⁰⁷. La mythologie n'est donc qu'un des aspects de tout ce que l'exposition veut montrer. Si celle-ci est chronologique, la mythologie est une thématique présente dans chacune des sous-sections : le mythe du Minotaure est raconté dans la première partie sur les Mondes Egéens, le concours d'Athéna et Poséidon dans celui sur la Grèce classique. Un focus sur les légendes homériques est néanmoins établi dans la section consacrée à l'Age du fer (ill. 133) avec une distinction entre *L'Illiade* et *L'Odyssee*. Enfin à Boston, la salle 215 (ill. 134) est divisée en trois sous-sections montrant les différents visages de la mythologie dans l'art grec : par le biais d'Homère, de Dionysos et des tragédiens. Le but est aussi de mettre en valeur des œuvres majeures placées au centre de ces trois espaces comme la mort de Thersite sur un vase italiote, vers -340 av. J.-C.

Quelles leçons pouvons-nous alors tirer de ces trois exemples ? Il y a tout d'abord un goût pour des choix muséographiques forts, « spectaculaires » permettant de créer une « ambiance ». À Québec, la volonté des concepteurs est de pouvoir se rapprocher de la Grèce dite classique et de la blancheur de ses édifices, pourtant mise à mal par de nombreux chercheurs aujourd'hui⁶⁰⁸. Tout est alors d'un blanc immaculé, la blancheur des statues de marbre étant renforcée par celle des piliers et des murs. On entend aussi le bruit des oiseaux et on voit de nombreuses bandelettes de tissu blanc qui délimitent les espaces : elles représentent les branches de cyprès, arbre très présent autour de la Méditerranée. Tout cela tend à créer un espace de calme et de sérénité. À l'inverse, dans la salle sur les « Héros de l'âge du Fer » à Montréal, nous sommes quasi dans l'obscurité avec les murs et le plafond noirs. La seule lumière provient de l'éclairage des œuvres et de l'écran. Celui-ci distille aussi une musique qui reprend celle qui nous est parvenue de la Grèce antique. Tout cela crée une atmosphère plus mystérieuse et brutale liée aux tombes et mythes guerriers présentés.

⁶⁰⁶ *Les maîtres de l'Olympe : trésors des Collections Gréco-Romaines de Berlin, op. cit.*, p. 110.

⁶⁰⁷ Terence Clark, *Les Grecs : d'Agamemnon à Alexandre le Grand*, Musée canadien de l'histoire, Gatineau, 2014, p. 4-5.

⁶⁰⁸ Philippe Jockey, *Le mythe de la Grèce blanche : histoire d'un rêve occidental*, Belin, Paris, 2013.

Les outils numériques sont présents pour renforcer cette immersion et créer une passerelle vers le public à travers la figure tutélaire d'Homère et ses écrits. À Boston, il s'agit de deux écrans tactiles : le premier est consacré à la guerre de Troie et divisé en six épisodes : « Comment cela a commencé ? », « Les années de guerres » jusqu'au « voyage de retour » des Achéens. Le visiteur se dirige vers la grande vitrine consacrée à cette guerre. Les épisodes sont différents et plus précis que ceux de l'écran : le jugement de Pâris, Les armes d'Achille, Achille contre Hector puis, la chute de Troie. Le second écran tactile est installé près d'un des quatre vases centraux de l'espace pour raconter en détails les épisodes du vase traitant de la chute de Troie⁶⁰⁹ avec le viol de Cassandre, la mort d'Ashtanax... Ainsi, les légendes homériques deviennent un des fils rouges de la collection permanente des vases grecs. Dans la salle de Montréal consacrée aux héros de l'âge du fer, c'est aussi le cas : Elle commence par un écran géant placé devant une sorte de petit théâtre. Un film d'environ cinq minutes illustre la guerre de Troie et le voyage du retour d'Ulysse à l'aide d'images d'œuvres présentes dans l'exposition mais aussi de dessins et d'animations créées spécialement pour l'occasion. Plus loin une carte de la Mer Méditerranée nous montre le voyage d'Ulysse ainsi que la ville de Troie. À côté, une frise chronologique nous situe la bataille par rapport aux autres périodes vues dans l'exposition. Enfin une grande vitrine est consacrée à « Homère illustré » avec de nombreux vases centrés à gauche sur Ulysse et *L'Odyssée* et à droite sur Achille et *L'Iliade*. Au milieu se trouve une tête d'Homère en marbre. Il y a donc un vrai souci de personnifier ces histoires en rassemblant autour du poète, deux personnages emblématiques de ses œuvres. On retrouve Homère dans une des dernières vitrines où un passage de *L'Iliade* est retranscrit en rapport avec les rituels funéraires de l'époque, les éléments découverts dans une tombe venant illustrer le récit. Il y a ainsi une vraie volonté d'inscrire Homère dans une tradition archéologique, plaçant son auteur et son œuvre au cœur de l'Histoire grecque. Comme à Boston, Homère introduit et définit le parcours de visite, centré autour de personnages reconnus. L'intégration est encore plus complète à Québec puisque l'auteur est présent par sa voix dans les audioguides, en compagnie d'Hésiode. Ainsi commence le parcours :

Homère : Je suis Homère, poète de l'Antiquité. Bienvenue à cette rencontre avec les dieux de l'Olympe. J'aurai le plaisir de vous y accompagner avec mon ami le poète Hésiode, à qui je demande d'expliquer brièvement ce qu'est la mythologie grecque.

Hésiode : Mon cher Homère, vous le savez, le système religieux grec comprend plusieurs dieux

⁶⁰⁹ Du peintre d'Altamura, 470-460 av. J.-C.

Ainsi le personnage du célèbre conteur sert dans chacun des lieux à créer du lien avec le visiteur, une entité connue permettant d'accéder au mythe. Objectif de communication rappelé aussi dans la muséographie par des éléments connus comme le théâtre. Un petit édifice de ce genre fut ainsi créé à Montréal tandis qu'il est une importante section des deux autres établissements. Les outils et écrans numériques ont aussi d'autres fonctions, comme à Québec où ils pallient un manque dans les œuvres présentées. En effet, dans l'allée centrale, chaque dieu est représenté par un buste ou une statue, sauf Hadès remplacé par un écran au sol montrant une vision (assez chrétienne) des Enfers : feu, lave en fusion... La médiation est par là même un facteur important et bénéficie souvent d'un espace réservé, non plus uniquement aux groupes et scolaires ayant réservé et s'y rendant dans le cadre d'une activité, mais aussi à destination du grand public et principalement familial. Le mythe est alors un élément de transmission essentiel : « A travers l'évocation de certains mythes et histoires classiques, le visiteur québécois se familiarisera avec une culture différente de la sienne »⁶¹⁰. C'est ainsi le cas à Québec de l'atelier des Muses et à Malibu du *Family Forum* (ill. 135) : le premier ayant pour thème la mythologie suite à l'exposition sur les dieux, le second portant sur la céramique grecque.



135- *Family forum*, Getty Villa de Malibu.

⁶¹⁰ Léa Marie et Noémie Uzonyi, *Regarder les classicismes au Musée des beaux-arts de Montréal : proposition de parcours thématiques sur la question de la redécouverte de l'antique et réalisation d'un dossier d'acquisition*, Mémoire de l'École du Louvre, sous la direction de Colette Dufresne-Tassé, Sylvain Cordier et Laura Vigo, 2014, p. 18.

Au sein du Musée de la Civilisation, cette salle a plusieurs fonctions :

- Accueillir les groupes des différents ateliers autour de grandes tables.
- Etre un lieu de création contemporaine. Sur le mur de droite se dressait une fresque murale de l'artiste FlexiB. Elle représentait de nombreux épisodes mythologiques que les enfants ont pu colorier lors de journées spéciales. Sur la droite se dressait un grand « cabinet de curiosité » réalisé par l'artiste Annabelle Roy sur plusieurs légendes.
- Permettre de jouer en famille avec la présence d'un grand jeu en bois : « Gare au Minotaure ». Le musée nous a alors confirmé que ce jeu avait beaucoup de succès notamment avec les centres de loisirs, ceux-ci prenant rarement une visite guidée avec atelier comme les scolaires.
- Un espace de lecture avec de nombreux ouvrages de vulgarisation mythologiques en français et anglais.

La salle *Family Forum* de la Villa Getty est quant à elle composée de nombreux jeux centrés sur les différentes étapes de création d'un vase grec : modélisation et réalisation de vases avec des puzzles en trois dimensions, cuisson avec la représentation en diorama d'un four antique et enfin activités sur les différents thèmes mythologiques représentés. L'enfant peut se déguiser en différents dieux ou héros et se placer derrière un écran blanc éclairé à la manière des ombres chinoises. Tout au long de ces activités, de nombreuses explications un peu plus techniques sont proposées aux parents. Nous sommes encore là dans une volonté de dialogue, faire parler un public autour d'une thématique.

Intéressons-nous maintenant au concept d'atelier. Nous pouvons nous baser sur la définition d'Elisabeth Caillet dans son étude, *À l'approche du musée, la médiation culturelle*:

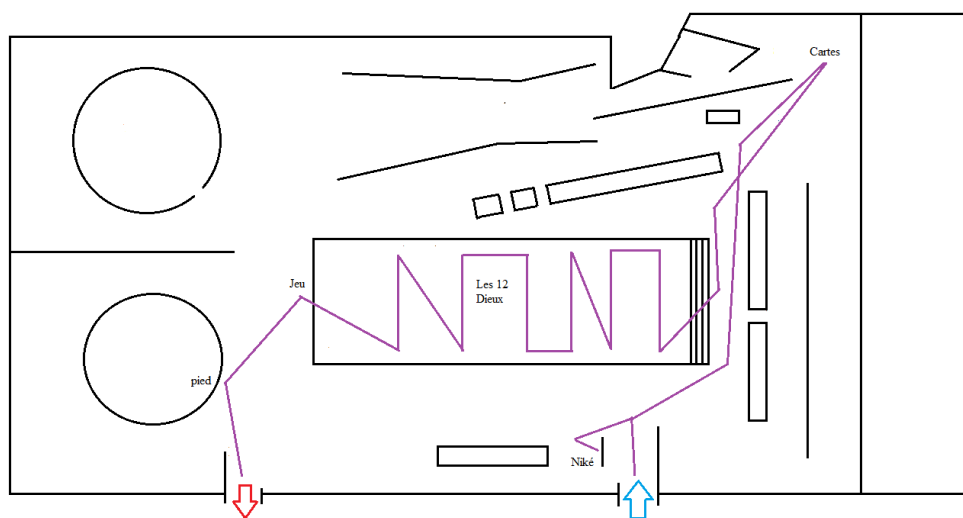
Ce que le public attend désormais d'un musée et que l'on regroupe habituellement sous le terme d'animation ou d'action culturelle : les activités créatrices intégrées à la visite, le contact manuel avec les documents...et surtout un mouvement à double sens entre le public et ce qui est montré, transformant le public en auteur, en créateur, et le personnel en simple médiateur

⁶¹¹.

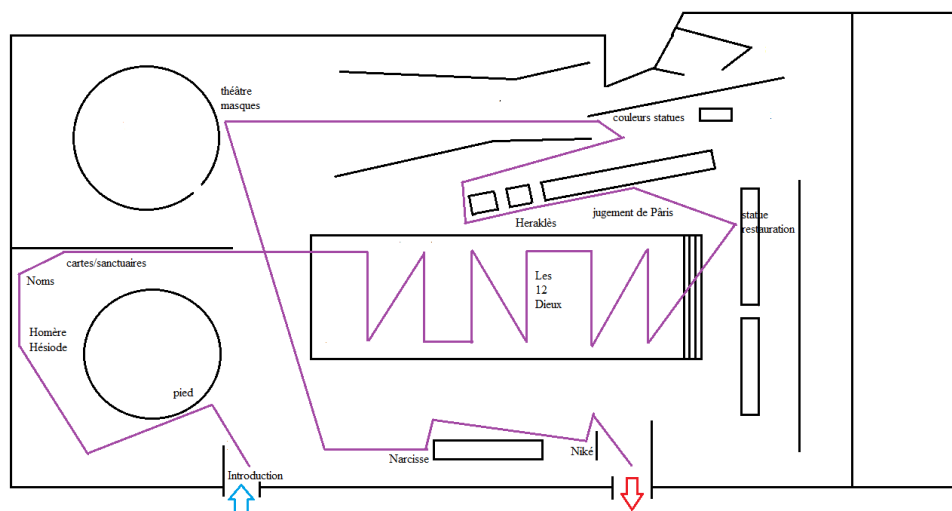
Ainsi l'atelier est le secteur de médiation qui permet le plus d'échanges entre le musée et le visiteur car celui-ci devient véritablement acteur. Le mouvement est réciproque entre les œuvres qui apprennent au visiteur et les visiteurs qui vont s'approprier d'une certaine manière les œuvres. Autre dualité exprimée par exemple dans la page internet de présentation des

⁶¹¹ Elisabeth Caillet, *À l'approche du musée, la médiation culturelle*, Presses Universitaires de Lyon, Lyon, 1995.

ateliers du Louvre : les ateliers « permettent de s’initier à des techniques artistiques, tout en découvrant les collections du musée »⁶¹². Ils sont donc souvent organisés en deux temps. En premier lieu une découverte de certaines des œuvres du musée, puis une mise en pratique dans des salles spécialement prévues à cet effet. Les visites guidées au Québec diffèrent en quelques points des visites organisées dans nos musées étudiés dans le Nord de la France. Tout d’abord sur la durée : trente minutes pour les scolaires et quarante-cinq minutes pour le grand public⁶¹³ là où elles peuvent durer d’une heure à une heure trente en France. Il ne s’agit pas alors pour les guides de tout montrer, mais de sélectionner certaines thématiques. Ainsi la partie sur le théâtre n’est pas vue avec les enfants ou celle sur les offrandes pas abordée avec le grand public.



136- Visite Primaire Vendredi 13 mars, 10h, Musée de la Civilisation de Québec.



137- Visite Grand-Public Samedi 14 mars 10h30, Musée de la Civilisation de Québec.

⁶¹² <http://www.louvre.fr/ateliers>

⁶¹³ Basé sur l’observation de quatre visites à Québec et deux à Montréal.

Au Musée de Montréal, les visites Grand Public se limitaient à trente minutes et ne concernaient qu'une des périodes de l'exposition, « afin de ne pas lasser le visiteur » selon un des guides présent. Libre à celui-ci de revenir un autre jour pour découvrir une autre partie de l'exposition avec le personnel du musée.

Puis concernant les enfants, l'approche est, elle aussi, assez novatrice. Tout d'abord un important travail est fait sur la contextualisation. Les enfants sont emmenés au départ dans un coin où s'asseoir et où le guide leur montre cette série d'images :

1/ Une carte du monde avec en rouge le Québec et en bleu, la Grèce.

2/ Une carte plus précise de la Méditerranée : la Grèce et ses colonies.

3/ une plage 4/ la montagne 5/ la végétation 7/ des éoliennes 6/ moutons 8/ chèvres

9/ feta 10/ oliviers 11/ bateau et 12/ la pêche, les poissons

13/ de nombreux plats dans une *taverna* 14/ raisin, vin et 15/ vignes

L'idée est ainsi d'apporter une culture visuelle aux élèves, la plupart n'ayant jamais été en Europe et qui plus est en Grèce. Ce n'est qu'en mettant en place cette introduction, que les guides peuvent entrer dans la mythologie en commençant par expliquer la présence des mythes dans les expressions de langue française puis en allant voir les œuvres comme dans une visite plus traditionnelle. Concernant les ateliers, ceux-ci sont rarement centrés uniquement sur la mythologie mais rattachés à d'autres domaines où celle-ci apparaît : dans l'astrologie où les enfants en apprendront plus sur les planètes et les constellations issues des dieux, le théâtre en reproduisant un concours divin, la démocratie en choisissant des dieux tutélaires à une cité. Rares sont les ateliers pour les adultes, le seul que nous ayons trouvé concerne la Villa Getty avec un atelier culinaire: « Culinary Workshop : Aphrodisiacs ». D'une durée de 3h30 celui-ci était organisé par une chef-cuisinière. Les participants devaient apprendre le lien entre la nourriture et l'érotisme avec la découverte de certains aliments aphrodisiaques et la préparation d'un repas les utilisant. Aussi là encore la mythologie n'est pas le thème principal mais était utilisé comme support pour d'autres expériences.

Il y a aussi un lieu où la visite peut se poursuivre et qui est source de recette pour le musée : la boutique. Nous avons inventorié tous les produits vendus par les deux boutiques des musées de Québec et Montréal, mais nous nous intéresserons plus en détail à celle de Québec, uniquement centrée sur la mythologie. Dans leur boutique, les produits liés à l'exposition sont disposés à trois endroits. Le premier est consacré principalement aux livres sur le sujet. L'offre est très variée. Il y a tout d'abord, plutôt sur le haut de l'étagère, les ouvrages

scientifiques comme *Les mythes dans l'art grec* de Thomas H. Carpenter, ainsi que des traductions très sérieuses des textes d'Homère, aux éditions *Les belles lettres*. Nous retrouvons aussi un catalogue d'une exposition qui eut lieu en 2000 sur *L'Europe au temps d'Ulysse : dieux et héros de l'Âge du Bronze*. Ulysse et Homère sont la source de nombreux ouvrages alors qu'étrangement Hésiode et les autres auteurs classiques sont absents. Autre « invité surprise », une biographie sur Alexandre le Grand de Jean Malys. Puis nous arrivons à partir du milieu et bas, aux ouvrages jeunesse. Nous y retrouvons de nombreuses encyclopédies, des bandes-dessinées, deux romans sur Pompéi ainsi que la collection complète de romans *Percy Jackson* de Rick Riordan. Seul élément non littéraire, trois disques de la conteuse Claudie Obin. Le deuxième endroit est plus près de la caisse et porte sur des produits de la culture grecque. On y retrouve des éléments culinaires : livre de cuisine grecque, huile d'olive... Puis en lien avec la mythologie, on découvre de nombreux petits objets comme des petits aimants d'Athéna ou de Zeus, des reproductions de drachmes en porte-clefs, de petites statuettes... Le catalogue d'exposition en français et anglais, est alors présent à cet endroit-là ; le musée estimait peut-être qu'il était plus mis en valeur autour de produits de la culture grecque près de la caisse qu'au milieu de dizaines d'autres livres. Une troisième partie dans la deuxième salle de la boutique, vendait des sculptures, reproductions des bijoux de l'art grec : l'*Hermès* de Praxitèle, le *Discobole* de Myron... ainsi que des tissus reproduisant des palmettes et frises antiques.

On le voit le musée a donc eu la volonté de proposer une offre diversifiée pouvant satisfaire tant les familles que les passionnés. Si les livres restent les produits les plus nombreux, ils sont pour la plupart de nature pédagogique et accessible, couvrant l'Antiquité dans son ensemble. Le but est de faire voyager le visiteur et de lui proposer des produits issus du folklore grec. D'ailleurs avait lieu au même moment une tombola pour pouvoir gagner un séjour en Grèce.

Ces exemples anglo-saxons montrent un éventail d'utilisation et de médiation de la mythologie dans les musées. Ayant un point de vue extérieur, ils permettent une recontextualisation profonde du discours et disposent d'une plus grande liberté pour l'adapter au plus grand nombre. Allant plus loin que cette image d'Epinal des « musées nord-américain = musées riches », ils ne travaillent pas tant sur des outils de médiations innovants que cherchant à créer des ambiances dans lesquelles il s'agit d'immerger le visiteur pour qu'il adhère à un discours.

Ainsi dans cette deuxième partie, nous avons vu toute la richesse mythologique des musées des Hauts-de-France. Richesse il est vrai pleine de disparités tant dans les œuvres montrées que dans les médiations proposées. Le Palais des Beaux-Arts de Lille et le Louvre-Lens proposent ainsi une offre cohérente liée au nombre important d'œuvres visibles permettant de créer des parcours de médiations et des « îlots thématiques » *in situ*. S'appuyant sur leurs chefs-d'œuvre mais pas seulement, ils développent tout au long de l'année, une vraie dynamique. Les autres musées de la région, avec un budget moindre ont aussi des logiques fort diverses. Entre ceux ne possédant pas ou peu d'œuvres mythologiques et ne les exposant pas ou peu (Bergues, Tourcoing), et ceux dont elles sont des éléments constitutifs de leurs collections et pouvant alors leur donner une certaine visibilité (Boulogne-sur-Mer), la distance est grande. S'il y a un début de prise de conscience quant à nommer et isoler les œuvres comme à Bailleul ou Arras, les œuvres sont souvent éparpillées et par la même, insérées indistinctement dans le parcours des collections permanentes (Douai, Saint-Omer). Si comme on l'a vu en première partie, la population est friande de mythes et légendes, elle ne pousse que rarement la porte des musées pour aller les observer sauf dans le cas d'un riche événementiel ludique comme l'ont montré les expositions au Louvre, à Mariemont ou au Québec. Comment répondre à ce décalage ? Que proposer pour tenter d'améliorer la visibilité de ces œuvres auprès du public (tant le grand-public que celui spécialisé) ? C'est à l'examen de cette question que notre troisième et dernière partie sera consacrée et elle tentera d'y apporter des réponses.

III. Comment concevoir des projets de médiation afin de valoriser davantage la mythologie dans les musées des Hauts-de-France ?

La première partie de notre étude a montré d'une part, les liens indissociables entre musées et cultures de l'imaginaire concernant la mythologie gréco-latine et d'autre part la volonté du public d'une plus grande part de ludique dans la médiation des œuvres mythologiques. Comment répondre à cette double problématique ? Après avoir étudié la place de la mythologie tant dans la culture actuelle, auprès du public que dans les musées des Hauts-de-France, il convient à présent de proposer des projets de médiation afin de rendre plus accessible au plus grand nombre cette thématique dans les musées. Fruit d'un travail continu de plus de trois ans, se trouvent réunis de multiples outils, certains créés et testés, d'autres restant simplement à l'état d'ébauche. Nous restons là aussi tributaires, tout comme dans notre collecte d'informations, du degré de collaboration des institutions muséales à notre égard.

Avant d'aller plus loin, quelles sont les principales problématiques soulevées jusqu'à présent ? En d'autres termes, pourquoi chercher à améliorer l'existant en créant de nouveaux moyens ou outils de médiation ? Le problème principal que nous avons relevé est celui de la visibilité des œuvres. Que ce soit dans les petites ou grandes structures visitées par 2 200 ou plus de 316 723⁶¹⁴ personnes par an : la mythologie est peu présente en tant que regroupement thématique d'œuvres, quand bien même elle est reconnue et appréciée dans les autres sphères culturelles de notre société. Notre objectif est ainsi de créer des ponts entre les musées et le monde extérieur. Partir de ce que les usagers des cinémas, des bibliothèques, d'Internet (re-) connaissent, pour les amener de manière physique ou indirecte, vers les œuvres muséales de la région inspirées par la même thématique. Il s'agit de donner aux musées des outils, des exemples de médiations adaptables et réutilisables pour valoriser ces fonds spécifiques. Nous avons travaillé comme si grâce à notre inventaire, nous étions face à un seul et même musée dont notre tâche était de construire de A à Z un projet de médiation le plus complet et adapté possible. La difficulté aurait été ici de céder à un simple descriptif pêle-mêle ou récit chronologique de tout ce qui a été entrepris. Nous avons, au contraire, cherché à problématiser toutes nos solutions et propositions. En premier lieu, nous verrons comment réunir cet ensemble d'œuvres suivant certaines thématiques peut initier une mise en réseau qui pourrait contribuer à rendre des collections muséales plus visibles en montrant les liens qui existent

⁶¹⁴ Respectivement, chiffres de fréquentation du Musée du Mont-de-Piété de Bergues en 2010 et du Palais des Beaux-Arts de Lille en 2012.

entre elles à l'échelle de la région. Les musées des Hauts-de-France liés par une Association⁶¹⁵ et des actions communes, trouveront ainsi des pistes de réflexions pour de futures expositions et publications. La disparité de visibilité et de fréquentation est très grande entre les différentes institutions de notre étude. L'Association par de nombreux événements depuis ces débuts : *La Renaissance Italienne, Guerres et Paix*, ont ainsi montré par une communication et des actions communes (prêt d'œuvres, expositions conjointes...) la richesse de tels partenariats. Aussi, nous avons cherché et trouvé des thématiques transversales : le cycle troyen, Héraclès et les Amours des dieux sont autant des pistes de réflexions que des études de base pour promouvoir aux mieux les collections mythologiques des Hauts-de-France. Puis il s'agira de proposer des solutions nouvelles pour, *de facto*, rendre plus visibles ces œuvres au sein même du musée en tenant compte de leurs nombreuses contraintes liées au lieu, à leurs collections, aux budgets... Par la richesse de ses thématiques, les médiations mythologiques peuvent s'insérer simplement dans l'offre actuelle des musées. Il s'agira ainsi de proposer une réflexion sur l'offre la plus adéquate et adaptée aux manques constatés dans notre grand II et aux attentes des sondés de notre grand I. Par la muséographie, le théâtre ou la musique, les œuvres gréco-latines peuvent ainsi aisément servir de pont entre établissements et grand public. Puis, il s'agira d'approfondir la question autour de la démocratisation culturelle où comment créer du lien en allant chercher du public par le prisme des nouveaux outils de communication et acteurs sociaux et éducatifs. Internet sera ainsi notre porte d'entrée privilégiée, base de notre discours et de nos tentatives par le biais de vidéos, activités et expositions virtuelles. Cette ouverture sera approfondie en portant les œuvres hors des murs des musées grâce à des activités dans les écoles menées grâce au Learning Center SHS de l'Université de Lille mais aussi grâce à notre propre activité de médiateur-conférencier dans de multiples lieux de sociabilité.

III.A. Vers un regroupement thématique des œuvres mythologiques des musées de la région.

Pouvant nous appuyer sur un riche patrimoine mythologique à l'échelle de la région, une des visées de nos recherches est de mettre en lien et en réseau un ensemble significatif d'œuvres relevant de cette iconographie. Nous avons fait le choix de retenir un ensemble de trois thématiques qui permettent précisément une mise en relation diversifiée où époque, style, et

⁶¹⁵ Association des Conservateurs des Musées des Hauts-de-France.

matériaux sont mélangés. Démonstration autant qu'outil pour les institutions muséales, nous souhaitons démontrer, dans la dynamique notamment initiée par l'exposition sur *Les Métamorphoses* d'Ovide au Louvre-Lens, tout l'intérêt d'une future mise en réseau par thématiques pouvant conduire à des expositions, sinon physiques, du moins virtuelles. Les trois sujets choisis sont le Cycle troyen, Hercule et les Amours des dieux. Ils permettent d'englober une grande majorité des œuvres inventoriées et des personnages de la mythologie. Il y manque, certes, les autres grands cycles héroïques autour de Persée, Thésée, Jason qui ne sont que peu présents dans notre inventaire, représentés par des œuvres de moindre importance ou pas exposées, la *Médée furieuse* de Delacroix mise à part. Nous avons aussi cherché à élargir notre spectre vers les musées de l'ancienne Picardie où, en dehors des trois musées déjà cités et pris en compte (Amiens, Laon, Beauvais), nous avons réalisé une recherche thématique dans la base de données de l'ancienne association des conservateurs des musées picards⁶¹⁶ ainsi que sur la base du Ministère de la Culture, Joconde⁶¹⁷, ce qui nous permet de prendre en compte des œuvres d'importance comme les quarante-quatre vitraux sur l'histoire de Psyché au château de Chantilly.

III.A.1. Le cycle troyen

Grand cycle épique, les différents épisodes de la Guerre de Troie, de ses origines à ses prolongements sont présents en nombre dans les collections des musées du Nord de la France. Il est aussi une des thématiques centrale reprise par la culture actuelle. Comme nous l'avons vu dans notre première partie, les épisodes se passant autour des murailles de la grande ville de Troade ont été, et sont toujours abondamment réinterprétés et illustrés dans le champ culturel. Mais pourquoi penser en premier lieu à ce cycle ? Il est tout d'abord abondamment traité dans les collections de la région, dans toutes les formes d'art, de l'Antiquité à aujourd'hui. Puis, d'un point de vue tant littéraire qu'idéologique, la région que nous étudions est rattachée à cette légende. En effet, un chroniqueur flamand du XIV^e siècle, Jacques de Guyse⁶¹⁸ raconte dans ses *Chroniques du Hainault*, la légende du guerrier Bavo. Celui-ci serait un neveu de Priam, et lorsque Troie fut prise après la fameuse guerre contre les Grecs, il migre avec son peuple vers l'Ouest pour des terres plus hospitalières. Après une série

⁶¹⁶ Avec les mots clefs suivants : « Troie », « Amour des dieux » et « Hercule » à l'adresse : <http://www.picardie-muses.fr/musees>

⁶¹⁷ http://www.culture.gouv.fr/documentation/joconde/fr/recherche/rech_libre.htm

⁶¹⁸ Nous tenons à remercier M. Éric Leclercq, Directeur de l'Office de Tourisme intercommunal du Pays de Mormal, pour avoir attiré notre attention sur cet épisode.

d'aventures comme Ulysse et Énée, lui et son peuple arrivent dans la région des Flandres et fonderont *Belgis*. Celle-ci deviendra Bagacum puis Bavay, bien des siècles plus tard. La Guerre de Troie est surtout connue du grand public par Homère et les deux ouvrages qui lui sont attribués: *L'Iliade* et *L'Odyssée* qui ne couvrent pourtant qu'une petite partie du cycle, composé de six autres chants dont seuls ceux d'Homère ont été conservés en intégralité. Nous n'avons des autres que des résumés et extraits notamment des mythographes et scholiastes de l'École d'Alexandrie, datant de l'époque hellénistique et romaine. Si nous les plaçons dans l'ordre chronologique du récit conté, ils se suivent ainsi :

- *Les Chant cypriens* de Stasinus de Chypre : il débute avec le mariage de Thétis et Pelée et narre les neuf premières années de la guerre, racontées de manière très succincte.
- *L'Iliade* d'Homère : de la colère d'Achille aux funérailles d'Hector.
- *L'Ethiopide* d'Arctinos de Milet : du combat de Memnon contre Achille à la mort de ce dernier.
- *La Petite Iliade* de Leschès de Pyrrha : la dispute des armes d'Achille jusqu'à la création du cheval de bois.
- *Le Sac de Troie* d'Arctinos de Milet : du cheval à la mort de la princesse troyenne Polyxène.
- La série des *Retours* de différents auteurs dont Hégésias de Salamine, Agias de Trézène, Eumélos de Corinthe : ils racontent les périples des grands héros achéens pour rentrer chez eux.
- *L'Odyssée* d'Homère : le récit plus spécifique du retour d'Ulysse.
- *Télégonie* d'Eugammon de Cyrène : la fin de la vie d'Ulysse et de son fils Télégone.

Si la plupart du contenu de ces ouvrages reste lacunaire, nous possédons d'autres sources desquelles se sont inspirés les artistes jusqu'à aujourd'hui. On peut penser notamment aux grands tragédiens grecs avec des pièces qui nous renseignent sur des points précis du mythe comme *Les Troyennes* d'Euripide, *Ajax* ou *Philoctète* de Sophocle et *L'Orestie* d'Echyle. Sans oublier la littérature latine comme *L'Enéide* de Virgile et *Les Héroïdes* d'Ovide. Deux ouvrages importants ont aussi compté notamment au Moyen-Age, qui narrent, soi-disant par des témoins directs, la fameuse guerre : *L'Ephéméride de la guerre de Troie* de Dictys de Crète et *L'Histoire de la destruction de Troie* de Darès le Phrygien. Au XII^e siècle, le poète Benoît de St Maure en écrivit une version : *Le Roman de Troie*. On peut continuer la liste jusqu'à aujourd'hui, tant ce cycle a inspiré des auteurs de tous horizons : Racine, Joyce, Giraudoux... Il ne faudrait pas oublier non plus les sources plastiques antiques qui ont pu influencer certains artistes. Le cycle troyen a été beaucoup représenté tant dans l'art grec que

romain avec des œuvres comme *Le Laocoon*, reconnu comme un des chefs-d'œuvre de l'art antique et mainte fois copié.

Les collections des musées étudiés permettent ainsi de reconstituer l'ensemble du cycle. Il ne s'agira pas ici de nommer toutes les œuvres mais de montrer à travers quelques mythes repères, comment cette mythologie se rend visible et ce qui fait la spécificité des musées de la région en la matière. Nous les lierons parfois avec les sources littéraires antiques afin de montrer la permanence des histoires millénaires et des œuvres datant pour l'essentiel du XVII^e au XIX^e siècle mais aussi pour donner des pistes de lectures et d'approfondissements aux musées concernés et au public.

Nous commençons avec l'histoire d'amour entre Thétis et Pelée⁶¹⁹. Une amphore à col du Musée de Picardie d'Amiens montre l'enlèvement de la néréide par le jeune héros grec. Mais c'est surtout leur mariage qui est l'événement dont va découler tout le cycle. Le musée de Dunkerque possède une peinture⁶²⁰ sur le sujet, à l'iconographie très riche (ill.15, p. 42) du peintre Mathieu Elias. On y voit tous les principaux dieux entourant le couple divin ainsi qu'Éris, déesse de la discorde, cachée dans un arbre au premier plan qui tient la fameuse pomme d'or portant l'inscription « à la plus belle »⁶²¹. L'épisode suivant est le jugement de Pâris, c'est un sujet très représenté dans les collections muséales du Nord de la France et qui est traité sur différents supports. Les plus visibles sont le vase grec et la plaque en émail du Palais des Beaux-Arts de Lille ainsi que la peinture de la Chartreuse de Douai de Hans Von Aachen. Valenciennes possède deux tableaux sur le sujet en réserve, Senlis une esquisse, Tourcoing un dessin... L'iconographie a peu changé, on retrouve souvent les cinq personnages avec d'un côté les trois déesses et de l'autre Hermès et Pâris. Celui-ci va donner la pomme à Aphrodite qui le fera aller jusqu'à Sparte. La représentation la plus ancienne de la fuite d'Hélène et Pâris se trouve au Musée Antoine Vivenel de Compiègne sur une amphore du Peintre d'Antiménès et de manière originale, dans le château de la même ville, sur le côté gauche de la berline d'apparat de la famille Caprara. On le retrouve aussi deux fois au musée de Bailleul avec une sculpture en faïence du XVIII^e siècle et son interprétation contemporaine par l'artiste anglais Michael Kay. Le rôle d'Hélène est très intéressant car que ce soit les auteurs, les artistes et même aujourd'hui les cinéastes, tous se posent la question de la

⁶¹⁹ Choix déjà arbitraire, le texte médiéval du *Roman de Troie* de Benoît de St Maure commence par exemple avec le mythe de Jason et des Argonautes pour expliquer la première prise de Troie par Hercule.

⁶²⁰ Nous n'avons pas indiqué à chaque fois le nom des artistes pour ne pas alourdir le texte, toutes les informations sur les œuvres sont en Annexe.

⁶²¹ Ce tableau sera plus précisément étudié au III.B.1.a

responsabilité de la reine dans la fameuse guerre qui va suivre : Est-elle une femme fatale, une victime consentante, un jouet des dieux ? Ainsi en parle le philosophe grec Gorgias :

Ce qu'elle a fait, c'est par les arrêts du Destin, ou par les arrêts des dieux ou par les décrets de la Nécessité qu'elle l'a fait ; ou bien c'est enlevée de force, ou persuadée par des discours (ou prisonnière du désir)⁶²².

Les deux représentations de Bailleul penchent plutôt du côté du rapt et de la violence du prince troyen. Le cas de Pâris est lui aussi très intéressant, une peinture du Palais des Beaux-Arts de Lille le montre avec sa première épouse la nymphe Énone. Le passé des héros achéens est aussi évoqué dans quelques œuvres. Toujours à propos d'Hélène, on la découvre enfant sur une peinture flamande de Valenciennes de Vincent Sellaer, en compagnie de sa mère, du cygne et de ses deux frères Castor et Pollux⁶²³. Puis Lille possède une peinture en réserve où ses deux frères viennent la délivrer de la demeure de Thésée qui l'avait enlevé. Autre personnage dont on connaît l'enfance : Achille. Dans un vase attique de Boulogne, on le voit en compagnie de son père qui le conduit auprès du centaure Chiron. Nous connaissons cet épisode dans les textes grâce au poème inachevé, *L'Achilléide* du latin Stace. Ce récit est aussi illustré dans les musées avec l'épisode d'Achille chez le roi Lycomède. Un bas-relief de Jean-Baptiste Carpeaux à Valenciennes et un tableau de Van Dyck à Dunkerque montrent ainsi l'épisode : Achille est déguisé en fille par sa mère pour ne pas aller à la guerre. Ulysse et Diomède le retrouvent en disposant des armes parmi les suivantes du roi.

Le voyage des Grecs jusqu'en Troade est illustré par deux épisodes : le sacrifice d'Iphigénie à Roubaix⁶²⁴ et possiblement sur le cabinet italien de Bailleul⁶²⁵ et une statue de Philoctète de Carpeaux à Valenciennes. Les neuf premières années de la guerre ne sont évoquées dans les collections que par un épisode : Achille qui poursuit le jeune prince troyen Troïlus, sur un lécythe attique de Lille. La plupart des autres représentations de la guerre commencent avec la source littéraire la plus connue, *L'Iliade*. Le poème débute avec la colère d'Achille face à Agamemnon, querelle évoquée dans un tableau d'Il Baciccio conservé au Musée de l'Oise de Beauvais. Les deux chefs grecs sont séparés par le sage Nestor, Athéna et deux putti dans les

⁶²² Gorgias, *Éloge d'Hélène*, 6.

⁶²³ Sa sœur, Clytemnestre n'est pas présente.

⁶²⁴ Et sur le côté droit de la berline d'apparat déjà citée, en parallèle avec l'enlèvement d'Hélène.

⁶²⁵ Comme toutes les autres identifications se rapportant à ce cabinet, se référer à l'article de Séverine Clément-Tarantino, « Une lecture inédite et ovidienne du cabinet italien du Musée Benoît-De-Puydt », *Insula*, 23 avril 2017, <http://bsa.biblio.univ-lille3.fr/blog/2017/05/une-lecture-inedite-et-ovidienne-du-cabinet-italien-du-musee-benoit-de-puydt/>

airs. Puis un autre tableau, du français Pierre Delorme et conservé au Musée de Picardie à Amiens, nous illustre le début du chant III avec Pâris réprimandé par son frère Hector. Celui-ci est, avec Achille, le personnage central du récit⁶²⁶. Il est notamment l'objet d'une scène très tragique au chant VI où il dit adieu à sa femme et son fils :

Aussitôt, de sa tête, l'illustre Hector ôte son casque : il le dépose, resplendissant, sur le sol. Après quoi, il prend son fils, et le baise, et le berce en ses bras, et dit, en priant Zeus et les autres dieux :

« Zeus ! Et vous tous, dieux ! Permettez que mon fils, comme moi, se distingue entre les Troyens, qu'il montre une force égale à la mienne, et qu'il règne, souverain, à Ilion ! Et qu'un jour l'on dise de lui : « Il est encore plus vaillant que son père », quand il rentrera du combat ! Qu'il en rapporte les dépouilles sanglantes d'un ennemi tué, et que sa mère en ait le cœur en joie⁶²⁷ !

Une œuvre illustre parfaitement ce passage, c'est la sculpture de Jean-Baptiste Carpeaux à Valenciennes⁶²⁸ qui lui permit en 1854 d'obtenir le Grand prix de Rome (ill. 138).



138- Jean-Baptiste Carpeaux, *Hector implorant les dieux en faveur de son fils Astyanax*, 1854, 133,5 x 51,5, plâtre patiné, Musée des Beaux-Arts, Valenciennes.

Cette récompense fut très importante au XVIII^e et XIX^e siècle, elle donnait une certaine reconnaissance aux jeunes artistes ainsi que la possibilité de vivre à Rome plusieurs années pour étudier les antiques. En peinture, sur tout le XIX^e siècle, un tiers des sujets était lié à la mythologie grecque, contre un tiers consacré à des sujets historiques et une autre partie à la

⁶²⁶ Jacqueline de Romilly, *Hector*, *op.cit.*

⁶²⁷ Homère, *L'Illiade*, VI, 466-481.

⁶²⁸ Une peinture de Lille, de Louis Ducornet, illustre aussi ce passage.

religion chrétienne⁶²⁹. En sculpture, le ratio des sujets mythologiques monte même à plus de 50 % contre environ 30 % pour l'Histoire et 15 % pour la Religion⁶³⁰. Les sujets du cycle troyen sont les thèmes favoris du jury et plus précisément *L'Iliade* suivi de *L'Odyssée*. En peinture, il est suivi du cycle thébain avec la figure centrale d'Œdipe et en sculpture de Thésée et d'Œdipe⁶³¹. Concernant les musées du Nord de la France, après Hector et son fils, il faut aller jusqu'au chant XVII de *L'Iliade* pour voir des œuvres s'y rapportant. Le musée d'Arras possède ainsi un tableau montrant la bataille des Grecs et Troyens sur le corps de Patrocle qu'Hector a tué dans le chant précédent. Ce même musée possède la suite directe de l'histoire avec Achille se préparant au combat pour venger son cousin. Il est intéressant de comparer la version d'Arras avec une autre peinture sur le sujet conservée à Cambrai. Dans l'œuvre d'Arras, peinte au XVIII^e siècle par James Durno, la scène est comme coupée en deux par une oblique correspondant à l'entrée de la tente d'Achille. Sur la gauche est étendu Patrocle avec une servante⁶³² : c'est le passé, ce qui rappelle les événements antérieurs. Puis sur la droite, Achille est avec les autres guerriers, Athéna est au-dessus de lui et l'incite à se venger d'Hector. Le tableau de Cambrai d'Etienne Jaurat est du même siècle, c'est Thétis qui est au centre de l'œuvre. Elle semble dire à son fils, par la bouche d'Homère :

Enfant, que rien de tout cela n'inquiète ton cœur. Je tâcherai moi-même à écarter de lui cette espèce sauvage, ces mouches, qui dévorent les mortels tués au combat. Quand il demeurerait gisant une année pleine, sa chair restera toujours inaltérée – voire mieux encore. Mais toi, convoque une assemblée de tous les héros achéens, et, là, désavoue ta colère contre Agamemnon, pasteur d'hommes. Puis, bien vite, arme toi pour la bataille et revêts-toi de ta vaillance⁶³³.

Thétis par son bras, montre les nouvelles armes d'Achille et l'invite à combattre. Elle illumine le tableau assombri par le cadavre de Patrocle et le camp grec. Ces fameuses armes sont créées par Héphaïstos sur une des plaques en ivoire du cabinet italien de Bailleul où un forgeron s'active devant une femme. La douleur tout en retenue d'Achille, déjà auréolé d'une

⁶²⁹ De 1800 à 1899, sur cent prix, trente-cinq sont liés à la mythologie, trente-deux à l'Histoire et trente-trois à la religion chrétienne. Jules Guiffrey, *Liste des pensionnaires de l'Académie de France à Rome : donnant les noms de tous les artistes récompensés dans les concours du prix de Rome de 1663 à 1907*, Firmin-Didot, Paris, 1908.

⁶³⁰ De 1800 à 1899 sur quatre-vingt-seize prix : quarante-neuf sujets portent sur la mythologie, trente-et-un sur l'Histoire, quinze sur la religion chrétienne et un sur une fable de La Fontaine, Ibid.

⁶³¹ Les deux se rencontrent d'ailleurs dans le sujet de sculpture de 1887 : *Thésée rend à Œdipe ses filles Antigone et Ismène*.

⁶³² Briséis ? À moins qu'il ne s'agisse de Thétis ?

⁶³³ Homère, *L'Iliade*, XIX, 29-36.

couronne de laurier, est aussi montrée dans un tableau de Pellegrini conservé au musée de Soisson. Le fameux combat entre Achille et Hector n'est lui pas représenté. Le musée de Saint-Omer possédait une peinture montrant Achille traînant le cadavre d'Hector, mais elle fut rendue au Louvre par souci de restauration et conservation. Lille possède un dessin de Luigi Sabatelli sur le même sujet. Une peinture de Jules Bastien-Lepage, toujours à Lille, montre Priam aux pieds d'Achille, sujet du Grand prix de Rome de 1876, qu'il ne remporta pas pour cette œuvre, les critiques trouvant ses personnages sans sentiments⁶³⁴. Pour clore *L'Iliade*, le musée de Douai possède un bas-relief du XIX^e siècle où les Troyens pleurent sur le corps d'Hector rendu par Achille. Le musée de Boulogne a aussi acquis en 2012 une aquarelle montrant Andromaque brûlant le corps de son mari.

A la suite d'Homère, *L'Ethiopide* d'Arctinos de Milet est l'un des poèmes les moins représentés. Seule une pendule sculptée de Saint-Omer y fait référence avec la mort d'Achille dont le talon est percé par une flèche. Avec cet épisode, les deux plus grands héros de la Guerre sont décédés, et l'on se dirige vers la fin du siège. On peut ici parler d'un des chefs-d'œuvre de la région : *Le Suicide d'Ajax*, vase attique du grand Exékias qui ouvre le quatrième poème : la *Petite Iliade* de Leschès de Pyrrha. Exposé à Boulogne-sur-Mer, il est d'une grande richesse symbolique. Ajax se suicide après avoir perdu les armes d'Achille contre Ulysse (un vase attique conservé au Musée de Laon représente peut-être le conflit entre les deux héros Grecs), ce qui est assurément le sujet d'un autre vase attique conservé dans les réserves du musée de Boulogne. Il tue par erreur un troupeau en le prenant pour l'armée grecque. On pourrait presque l'entendre parler comme dans la pièce de Sophocle, écrite environ soixante-quinze ans plus tard⁶³⁵ où le héros expire en ces termes :

O Mort, ô Mort, voici l'heure, viens jette un regard sur moi. Mais toi du moins, là-bas, je pourrai te parler encore, tu seras toujours près de moi. Tandis que toi, clarté de ce jour radieux, et toi, Soleil sur ton char, je vous salue ici pour la dernière fois, et jamais plus ne le ferai. Lumière ! Sol sacré de ma terre natale, Salamine, qui sers d'assise au foyer de mes aïeux ! Illustre Athènes avec ton peuple frère ! Et vous, sources et fleuves que j'ai là sous les yeux, plaines de Troade, tous ensemble, je vous salue ici : adieu, vous qui m'avez nourri ! Voilà le dernier mot que vous adresse Ajax. Désormais c'est à ceux d'en bas dans l'Enfer que je parlerai ⁶³⁶.

⁶³⁴ Serge Lemoine, Dominique Lobstein (dir.), *Jules Bastien-Lepage: (1848-1884)*, Nicolas Chaudun : Musée d'Orsay, Paris, 2007., p. 90.

⁶³⁵ Le vase d'Exékias daterait des environs de – 530 et la pièce de Sophocle des alentours de 445 av J.-C.

⁶³⁶ Sophocle, *Ajax*, 853-865.

Pour le lier avec la collection iconographique sur Héraclès du musée de Boulogne, nous avons trouvé dans l'ouvrage de Timothy Gantz⁶³⁷, un lien entre les deux héros. Le père d'Ajax, Télamon, a participé au premier sac de Troie sous la direction du demi-dieu. Pindare raconte qu'Héraclès prenant Ajax, enfant, dans ses bras, l'aurait rendu invulnérable par le contact avec sa peau de lion, excepté sauf au niveau de la clavicule où Héraclès portait son carquois de flèches C'est à cet endroit, qu'il se serait transpercé. On voit donc ici qu'en l'absence des textes complets des poèmes sur le cycle, les auteurs tragiques, les poètes et les mythographes sont une vraie source d'information pour connaître certains mythes et identifier le sujet de certaines œuvres. Pour finir sur le conflit, le cheval de Troie n'est représenté qu'une fois dans les collections étudiées, alors qu'il s'agit pourtant d'un des sujets les plus connus dans l'imaginaire du cycle. Il apparaît comme détail dans un tableau Anonyme de Valenciennes montrant la prise de Troie et la fuite d'Énée (ill. 139).



139- Anonyme, *L'incendie de Troie*, XVII^e siècle, 54,5 x 73,8, huile sur bois, Musée des Beaux-Arts, Valenciennes.

Homère n'en fait que quelques allusions⁶³⁸. C'est surtout Pline qui détaille le fait dans le chant II de *L'Énéide* :

Rompus par la guerre et repoussés par les destins, les chefs des Danaens, tandis que déjà s'éloignent tant d'années, bâtissent, sur les plans divins de Pallas, un cheval haut comme une montagne, ils lui assemblent des côtes en poutres de sapin ; ils prétendent qu'ils l'ont voué pour leur retour et le bruit s'en répand. Ils tirent au sort des guerriers d'élite et furtivement les enferment là, dans les flancs

⁶³⁷ Timothy Gantz, *Mythes de la Grèce archaïque*, op.cit., p. 1106-1117.

⁶³⁸ Notamment dans Homère, *L'Illiade*, XXIV, 26-30.

obscur du monstre ; jusqu'en leurs profondeurs ils remplissent de soldats armés les cavités énormes, le ventre⁶³⁹.

Valenciennes possède un autre épisode se rapportant au cheval : une petite copie de la célèbre sculpture du groupe du *Laocoon*⁶⁴⁰. Elle montre le prêtre troyen Laocoon et ses deux fils. Doutant que le cheval soit un cadeau des Grecs, il comprend que c'est un piège. Des serpents envoyés par Poséidon sortent de la mer pour le tuer lui et ses enfants. Le voyant comme un signe, Priam décide de faire entrer le cheval dans la cité. Sculpté en marbre au I^e siècle av. J.-C. par les trois Rhodiens Agésandros, Polydoros et Athénodoros⁶⁴¹, le groupe fut découvert en 1506 dans l'ancienne Domus Aurea de Néron à Rome et fut très vite considéré comme un chef-d'œuvre de l'art antique. De nombreux moulages et réductions en ont été réalisés depuis la Renaissance. Chaque sculpteur devant essayer de maîtriser les lignes et formes de l'œuvre. Les musées du Nord-Pas-de-Calais possèdent de nombreux dessins s'y rapportant comme à Gravelines, Lille, Bergues ou Cambrai. Or, pour des raisons de conservation, ce type d'œuvres est rarement exposé du fait de leur rapide détérioration face à des sources de lumière. La fuite d'Énée de Troie est un sujet que l'on retrouve dans le cabinet italien de Bailleul, un vase de Boulogne et une sculpture de Roubaix avec le plus souvent, la même iconographie qu'à Valenciennes : portant son père Anchise sur ses épaules avec son fils Ascagne marchant devant lui. La destruction de Troie fut un véritable massacre comme le montre le tableau de Valenciennes déjà cité, avec de multiples incendies et meurtres. Le musée d'Amiens expose un tableau de 1735 sur *La Mort de Priam*, par Jean-Baptiste Regnault. Le meurtrier est entouré d'Hécube et des filles du roi, placées dans une geste tragique. Hécube se fait enlever par des soldats grecs dans la scène centrale du cabinet italien de Bailleul. Cette cruauté des Achéens explique les punitions que les dieux leur infligent lors de leurs retours dans leurs patries. Avant d'en venir à *L'Odyssée*, deux œuvres exposées montrent les difficiles retours des autres héros. Un tableau de la *Mort d'Ajax* (le Petit) est exposé dans la salle des sculptures du musée de Lille. Il est puni par Athéna pour avoir violé dans son temple la princesse troyenne Cassandre. Son bateau est détruit et il se réfugie sur un éperon rocheux. Or, même ici, il s'efforce de défier les dieux. Il finit noyé sous les vagues de Poséidon. À Valenciennes, une sculpture montre le pilote de Ménélas en plein naufrage. Ménélas et Hélène vont mettre plus de huit ans avant de rentrer à Sparte allant de naufrages en

⁶³⁹ Virgile, *L'Énéide*, II, 13-20.

⁶⁴⁰ Le Palais des Beaux-Arts de Lille possède aussi plusieurs moulages de l'œuvre originale.

⁶⁴¹ Pline l'Ancien, *L'Histoire naturelle*, XXXVI, 37.

pays étrangers avec un long séjour en Égypte. *L'Orestie* avec tous les drames de la famille d'Agamemnon est visible à Laon à travers une amphore toscane où Oreste est purifié de son matricide. Quelques peintures non exposées traitent du même personnage notamment à Lille, avec Oreste et Clytemnestre et La mort d'Agamemnon ainsi qu'à Valenciennes qui montre Oreste défendu par son cousin Pylade.

L'Odyssée d'Homère possède peu de représentations dans les collections des musées des Hauts-de-France. Si on excepte deux peintures du musée de Saint-Omer et une d'Amiens, de nombreux événements importants du poème ne sont pas visibles comme l'épisode du cyclope, de Charybde et Scylla, des prétendants... Une Circé est présente dans le fonds peinture du MUBa Eugène Leroy de Tourcoing mais est dans les réserves (ill. 140). Ce musée possédait un autre tableau de Lagrenée avec Circé, Ulysse et Hermès, qui était un dépôt du Musée d'Amiens depuis 1913, il fut rapatrié en 2002.



140- Paul Rouffio, *Circé*, fin XIX^e-début XX^e siècle, 183 x 112, huile sur toile, MUBa Eugène Leroy, Tourcoing.

Dans sa galerie des sculptures, le musée d'Amiens possède une autre amante du héros en la personne de Calypso dans une œuvre d'Anatole Calmels. Le long du bassin de la Piscine de Roubaix, on peut aussi découvrir une statue de la princesse Nausicaa qui a accueilli le héros à la fin de tous ses périples. Saint-Omer possède une très grande peinture de Léon Belly, intitulé *Les sirènes* qui est pour le peintre une occasion de célébrer l'Antiquité et de représenter de multiples nus féminins plutôt que de suivre fidèlement le texte d'Homère. Il en va tout

autrement du deuxième tableau de François Chiffart qui est issu du sujet du Grand Prix de Rome de 1849 et qui se doit donc de retranscrire l'épisode. Il s'agit d'Ulysse reconnu par sa nourrice Eurycleé (ill. 141), tiré du chant XIX :

Or, du plat de ses mains, la vieille, en le palpant, reconnut la blessure et laissa retomber le pied dans le chaudron : le bronze retentit ; le chaudron bascula ; l'eau s'enfuit sur le sol... L'angoisse et le bonheur s'emparaient de la vieille ; ses yeux se replissaient de larmes et sa voix si claire défaillait.

Enfin, prenant Ulysse au menton, elle dit :

EURYCLEE.- Ulysse, c'est donc toi !... c'est toi, mon cher enfant !... Et moi qui ne l'ai pas aussitôt reconnu !... Il était devant moi ; je le palpais, ce maître !

Elle dit et tourna les yeux vers Pénélope, voulant la prévenir que l'époux était là... Pénélope ne put rencontrer ce regard : Athéna détournait son esprit et ses yeux.

Mais Ulysse, de sa main droite, avait saisi la nourrice à la gorge...⁶⁴²

On retrouve ainsi au premier plan Ulysse et sa nourrice tandis que Pénélope est derrière qui ne se doute pas de l'identité du mendiant qu'est Ulysse. Sur la gauche, on reconnaît une statue d'Athéna, protectrice du héros. Les deux époux éloignés pendant vingt ans sont représentés séparément à chaque extrémité de la salle des statues de Lille, les deux dans des positions d'attente. Ulysse vu par Théophile Bra est dans celle qu'il eut de nombreuses années, prisonnier de la nymphe Calypso et attendant de pouvoir rentrer chez lui. À l'autre bout de la salle, Antoine Bourdelle, montre une Pénélope elle aussi dans l'attente et la réflexion, semblant regarder au-delà du rivage d'Ithaque.



141- François Chiffart, *Ulysse reconnu par Eurycleé*, vers 1849, 114 x 146, huile sur toile, Musée de l'hôtel Sandelin, Saint-Omer.

⁶⁴² Homère, *L'Odyssée*, XIX, 466-481.

Peu connue, la suite de l'Histoire d'Ulysse, *La Télégonie*, n'est pas représentée dans les musées étudiés. Elle clôt pourtant le cycle avec la mort d'Ulysse, tué par le fils qu'il eut avec Circée, Télégone. La suite logique peut être dans *L'Énéide* de Virgile. Énée est un héros troyen qui n'est représenté dans les musées du Nord que dans trois épisodes du poète latin⁶⁴³ : lors de sa fuite de Troie comme on l'a vu, à travers son histoire d'amour avec la reine de Carthage, Didon⁶⁴⁴, puis lors de son rêve au chant II exposé à Valenciennes. Une mention indirecte du héros est faite dans un petit tableau de Théodore Chassériau au Musée de l'Oise de Beauvais. Lille possédait d'autres peintures flamandes sur le sujet qui furent détruites lors de la Première Guerre mondiale.

Ainsi la description du cycle de troyen est un bon moyen de montrer toute la richesse et diversité des musées des Hauts-de-France en ce qui concerne la mythologie. On peut suivre le cycle de A à Z et même s'il y a certains manques (le combat d'Achille contre Hector, quelques aventures d'Ulysse dans *L'Odyssée...*), d'autres possèdent une riche iconographie comme le Jugement de Pâris ou Achille à la mort de son cousin. On voit aussi la complémentarité des différents supports. Si la peinture et la sculpture sont représentées en majorité, nous avons vu aussi des dessins, cabinets peints, faïences, vases grecs....



142- Panneau b, Anonyme, *Cabinet « italien »*, XVII^e siècle, 162 x 134, chêne, ébène, ivoire, os, Musée Benoît De Puydt, Bailleul et sa reproduction en briques Lego®.

⁶⁴³ Ce qui montre ainsi la prédominance d'Homère sur Virgile, débat qui a notamment eu cours parmi les lettrés européens à l'époque moderne.

⁶⁴⁴ Avec trois peintures à Dunkerque, Cambrai, Dunkerque et un dessin et une sculpture à Lille.

Ce sujet a intéressé pour des conférences deux associations pour qui nous avons réalisé une conférence sur le sujet : l'Université du temps libre du Cambrésis, dans le cadre d'un partenariat avec le Musée des Beaux-Arts de Cambrai⁶⁴⁵ ainsi que l'Association de jumelage Villeneuve d'Ascq-Haidari (A.J.V.A.H)⁶⁴⁶. Il a été aussi au centre comme nous le verrons d'un de notre atelier « Mythes et Légendes » du Learning Center de Lille 3, une classe de 3eme latiniste nous demandant même un atelier de 2h spécifique sur cette thématique. En lien avec nos recherches en première partie sur l'archéologie du site troyen, des ateliers pourraient être créé liant architecture, mythologie et œuvres de la région. Le Forum antique de Bavay à côté de Valenciennes propose ainsi la reproduction de sites archéologique avec de petites planchettes en bois pour le grand public ou les scolaires dans le cadre de l'atelier « architecte en herbe »⁶⁴⁷.

La même chose pourrait être réalisée à partir de peinture et sculptures de la région explicitant la ville troyenne. Nous pourrions reproduire, par exemple, la scène b du cabinet italien du Musée Benoît De Puydt de Bailleul en Lego® (ill. 142) Un discours sur l'origine et l'histoire de la ville liée tant à l'archéologie qu'aux légendes homériques pourrait ainsi être établis. Aux enfants ensuite de reproduire quelques morceaux d'architecture à partir de l'œuvre et de leurs nouvelles connaissances.

III.A.2. Héraclès/Hercule : héros le plus célèbre et le plus représenté de notre corpus.

Après avoir présenté un cycle épique, tiré de sources littéraires et donnant à voir de nombreux héros et divinités, il nous a semblé intéressant de réfléchir à une nouvelle thématique n'impliquant qu'un seul personnage. Il s'agit de voir comment celui-ci est dépeint dans les différents musées et si les œuvres permettent d'en proposer une vision d'ensemble. Notre choix s'est porté sur Héraclès, Hercule chez les Romains. En effet, selon Pierre Grimal, il « est le héros le plus populaire et le plus célèbre de toute la mythologie classique »⁶⁴⁸. Héros panhellénique, il fut le seul adoré un peu partout dans le monde grec. Pour Plutarque « toutes les citadelles de Grèce sont ma [sa] patrie »⁶⁴⁹. Il est en effet connu pour en avoir créé de

⁶⁴⁵ Le vendredi 9 octobre 2015 au Musée des Beaux-Arts de Cambrai.

⁶⁴⁶ Le 22 avril 2016 au Château de Flers à Villeneuve d'Ascq.

⁶⁴⁷ <http://forumantique.lenord.fr/fr/Enseignants/Offreparniveau.aspx>

⁶⁴⁸ Pierre Grimal, *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, Presses universitaires de France, Paris, 1951, p. 187.

⁶⁴⁹ Plutarque, *De l'exil*, 598.

nombreuses notamment en Espagne et Italie⁶⁵⁰. Né à Thèbes, il se met au service de son cousin Eurysthée en Argolide avant d'accomplir une série d'exploits dans l'ensemble du monde, tant connu que mystérieux. Héros beaucoup représenté dans l'art, il l'est aussi dans les musées des Hauts-de-France. Il vient directement à l'esprit la collection de vases grecs de Boulogne-sur-Mer, mais tous les autres musées possèdent aussi une ou plusieurs œuvres évoquant le héros sur tout support : du vase antique à la sculpture du XX^e siècle en passant par la gravure, l'émail, la peinture à l'huile.... Pourtant nous ne conservons aucun poème épique relatant avec précision la vie du héros. Des poètes antiques⁶⁵¹ en ont écrit mais il ne nous reste que quelques vers qui peuvent déjà nous donner des indications sur ses douze travaux. Du côté des tragiques, on a conservé quelques pièces mettant en scène le héros comme *Les Trachiniennes* de Sophocle ou *La Folie d'Héraclès* d'Euripide. Nous retrouvons chez les mythographes comme Diodore de Sicile et Apollodore, des résumés de la vie du héros. Celui-ci va être récupéré par les chrétiens dans son sens allégorique, comme dans *L'Ovide moralisé*. Il devient à cette époque une « allégorie entre le bien et le mal. Hercule, en digne héros, fils de Jupiter, choisit naturellement la route de la vertu »⁶⁵². Avec le développement de nouvelles formes d'art et de la culture populaire, il deviendra tout au long du XX^e siècle, une figure de proue de la mythologie tant dans le cinéma, la bande-dessinée ou le jeu-vidéo. Ils résumant souvent Héraclès à un demi-dieu à la grande musculature, armé de son gourdin et de sa peau de lion et réalisant une série d'exploits originaux ou liés aux douze travaux. Or la vie d'Hercule est riche, chaque contrée dans l'Antiquité proposant une histoire particulière⁶⁵³ liée à ce dieu voyageur. Il ne s'agira pas tant ici de proposer un déroulé temporel comme dans le cas de la Guerre de Troie que de considérer, selon de grandes thématiques, les œuvres en présence dans la région. Aussi, tandis que nous avons fait référence précédemment à de nombreux textes, nous nous attacherons plus ici à la comparaison entre les œuvres des différentes institutions⁶⁵⁴. Nous analyserons de cette manière ses portraits, puis les visions de ses douze travaux, ses autres tâches annexes, ses amours et enfin sa place dans l'Olympe.

De nombreuses œuvres montrent seulement le demi-dieu en train de poser comme un modèle, ou dans des événements indéterminés ou banals comme l'Héraclès citharède sur un vase de Boulogne-sur-Mer, représenté en train de jouer de la musique ou dans les nombreuses

⁶⁵⁰ William Van Andringa, *Pompéi: mythologie et histoire*, CNRS éditions, Paris, 2013, p.41.

⁶⁵¹ Pisandre, poète du VI^e siècle av J.-C. a écrit une *Héracléide* et Panyasis, du Ve siècle av J.-C : *L'Héraclée*.

⁶⁵² *Héraclès : héros grec aux 12 travaux*, op. cit., p. 82.

⁶⁵³ Voir à ce propos les écrits de Pausanias.

⁶⁵⁴ Tout en nous servant comme base des écrits de Diodore, *Mythologie des Grecs*, Les Belles Lettres, Paris, 1997 et d'Apollodore, *La Bibliothèque*, Éditions de l'Aire, Vevey, 2014.

statuettes du Musée de Laon. Deux œuvres très proches dans leur traitement peuvent nous permettre de dresser un portrait canonique d'Héraclès. Il s'agit de l'esquisse *Hercule assis* de Chiffart au musée de Saint-Omer ainsi que la statuette *Hercule au repos* de Philippe Laurent Roland, exposée à Valenciennes (ill. 143 et 144). Nous pouvons, en les observant, lister quatre caractéristiques essentielles que nous retrouverons ensuite dans la quasi-totalité des représentations :



143- François Chiffart, *Hercule assis*, vers 1865, 35 x 25, huile sur toile, Musée de l'hôtel Sandelin, Saint-Omer.



144- Philippe-Laurent Roland, *Hercule au repos*, fin XVIII^e et début XIX^e siècle, 22,3 x 15,5, terre cuite, Musée des Beaux-Arts, Valenciennes.

La musculature : L'œuvre de Chiffart permet de rendre compte de la grande force d'Héraclès avec ses nombreux abdominaux visibles, ses épaules massives et ses larges cuisses. Il n'est pas étonnant que pour le représenter à l'écran, les cinéastes ont souvent confié le rôle à des champions bodybildeurs comme Steve Reeves ou Arnold Schwarzenegger. Il est aussi vu comme très grand, les sources antiques lui donnant une taille entre 1,77 m et 2,28 m⁶⁵⁵.

La barbe : Excepté dans la sculpture d'Antoine Bourdelle à Calais, Héraclès est toujours représenté barbu. Vu comme signe important du passage de la jeunesse à l'âge adulte, la barbe était aussi en Grèce antique et notamment à Athènes un signe de deuil⁶⁵⁶. Dans l'art, Héraclès est souvent représenté imberbe dans sa jeunesse puis porte la barbe à partir de ses douze

⁶⁵⁵ Robert Graves parle d'une taille moyenne de quatre coudées et un pied. *Les Mythes grecs*, Fayard, Paris, 1967, p. 479.

⁶⁵⁶ Marie-Nicolas Bouillet, *Dictionnaire classique de l'antiquité sacrée et profane*, volume 1, Belin-Mandar, Paris, 1841, p. 379.

travaux. Ceux-ci étant réalisés suite au meurtre de sa famille, sa barbe fournie vient sans doute de ce fait⁶⁵⁷.

La massue : Arme principale d'Héraclès, elle est constituée d'une seule pièce. Il aurait déraciné un olivier sauvage sur l'Hélicon pour la réaliser⁶⁵⁸. Puis en fabriqua d'autres de la même manière par la suite. Sur les deux œuvres, sa circonférence est plus petite à l'endroit où il la tient puis devient de plus en plus large et évasée. Notamment dans l'art antique, elle est parfois hérissée de nœuds et pointes alors que par la suite elle n'est représentée qu'avec ses aspérités naturelles et départs de branches. Dans certaines œuvres comme dans le *tondo* de Lille, on a surtout l'impression de voir une énorme poutre.

La peau de lion : Souvent considérée comme la peau du lion de Némée, il s'agirait, selon d'autres sources, du lion de Cithéron⁶⁵⁹, épisode se déroulant bien avant les douze travaux. Quand, jeune homme, il vivait encore chez ses parents, ce lion ravageait les terres d'Amphitryon et de son voisin Thespios. Par conséquent, il décida de le tuer avec sa massue. À Valenciennes et Saint-Omer comme dans la plupart des représentations de l'époque moderne, la peau du lion est placée comme un simple morceau de tissu couvrant les parties intimes du héros ou comme une cape sur son épaule. Sur les vases grecs de Boulogne-sur-Mer, la mâchoire ouverte de l'animal sert de casque et de bouclier au héros. La peau du lion de Némée étant, en effet, réputée pour sa solidité et son imperméabilité. Il est « le symbole héracléen par excellence, celui dont l'image à elle seule, détachée de tout contexte mythique précis, évoque le héros et ses tribulations »⁶⁶⁰.

Après ce rapide portrait iconographique, passons à la réalisation de ses travaux. La liste de douze n'est pas canonique même si la plupart des sources antiques s'accordent sur à peu près le même nombre et les mêmes épreuves, mais pas forcément dans le même ordre. Elles lui furent imposées par l'oracle d'Apollon après le meurtre de sa femme et de ses enfants. Il dut se mettre au service de son cousin en Argolide, qui lui donna douze épreuves à réaliser, de plus en plus difficiles et éloignées du monde grec. Nous suivrons ici la liste notamment établie dans les ouvrages de Diodore de Sicile et d'Apollodore. Nous allons voir des œuvres de nombreux musées en sachant que les éléments les plus cités seront la collection de vases grecs

⁶⁵⁷ Une bande dessinée, *La Gloire d'Héra*, de Rossi et Le Tendre, aux Editions Casterman, montre très bien ce changement physique.

⁶⁵⁸ Robert Graves, *Les mythes Grecs, op. cit.*, p. 482 et 488.

⁶⁵⁹ Si on suit Apollodore, *La Bibliothèque*, II, 4, 10.

⁶⁶⁰ Corinne Bonnet et Colette Jourdain-Annequin, *IIIe Rencontre héracléenne*, Kernos, 1998, Liège, p. 9.

de Boulogne-sur-Mer qui possède huit représentations de travaux sur les douze ainsi que le coffret de plaques d'émaux réalisé par Couly Nouailhier du musée de Saint-Omer qui en montre cinq⁶⁶¹. Les six premiers travaux se déroulent tous à proximité immédiate du royaume d'Eurysthée puis dans l'ensemble du Péloponnèse. Sa première tâche est de combattre et tuer le lion de Némée, ville au sud de Tirynthe. Or sa peau résiste à toutes les armes et Diodore précise qu'il « fallait nécessairement recourir à la force des bras »⁶⁶². Le héros bouche l'entrée de son antre, puis le tue en l'étouffant. L'amphore de Boulogne-sur-Mer correspond bien à cette description où Héraclès et le lion, dans une sorte de lutte, sont au même niveau, proches du sol ; l'homme enserre l'animal de ses bras au niveau de la taille. On dirait que ce dernier pousse son dernier rugissement. Dans le coffret de Saint-Omer ainsi que dans une huile sur toile de Chiffart du musée de Beauvais, le fils de Zeus est au-dessus du lion et semble le tuer en lui écartant au maximum les mâchoires.

Son deuxième travail concerne l'hydre de Lerne. C'est Apollodore qui donne le plus de détails sur le sujet. Ce monstre vivait dans des marais proches de Lerne et une de ses têtes était immortelle. À chaque fois qu'Héraclès en détruit une, deux poussent à la place. C'est son neveu Iolaos qui a l'idée de brûler et refermer les plaies avec le feu tandis qu'un énorme crabe envoyé par Héra combat aussi le héros. L'œuvre de Saint-Omer simplifie l'épisode au maximum. Il n'est représenté que le héros sur la droite avec son gourdin qui combat le monstre à sept têtes. Il n'y aucune mention du feu, du neveu ou du crabe. La représentation sur une hydrie de Boulogne pose elle aussi problème (ill. 145).



145- Anonyme, *Héraclès et l'hydre de Lerne*, V^e siècle av. J.-C., 50,5, hydrie, céramique à figures noires, Musée, Boulogne-sur-Mer.

⁶⁶¹ La Chartreuse de Douai possède aussi de nombreux plâtres des travaux d'après Jean de Bologne, mais nous n'avons pas eu la chance de les voir.

⁶⁶² Diodore, *La Bibliothèque Historique*, IV, XI, 18.

Déjà, le lieu représenté n'est pas la nature mais une habitation, peut-être une fontaine puisqu'une femme tient un vase. Ensuite le monstre lui-même n'est composé que de la forme d'un serpent que le héros tient au cou. Chose encore plus étrange, en bas de la forme du serpent, apparaît clairement la première partie d'un lion avec la gueule ouverte. Pourrait-il s'agir plutôt de la Chimère⁶⁶³ ? À moins que cela ne soit une référence à Echidna, la mère des principaux hybrides, mi-femme / mi-serpent qu'Héraclès rencontre après son périple chez Diomède. Robert Graves permet de confirmer la thèse de l'hydre puisque celle-ci aurait un corps de chien et concernant la présence d'une jeune femme, « ce mythe [...] a été rattaché à celui des Danaïdes qui étaient les anciennes prêtresses de l'eau à Lerne »⁶⁶⁴. Une autre œuvre de Boulogne est un bas-relief de l'époque romaine qui montre le bras d'Héraclès tenant la massue et qui serait lié à une représentation de son combat contre l'hydre pour le mausolée d'un certain Ti. Avitius Genialis Sulpicianus. Les musées des Hauts-de-France ne possèdent pas d'œuvres liées aux troisième, cinquième et huitième travaux à savoir : ramener vivante la biche de Cérynie consacrée à Artémis⁶⁶⁵, nettoyer en un seul jour les écuries d'Augias, ramener les juments anthropophages du roi Diomède.

Le quatrième travail⁶⁶⁶ concerne le sanglier d'Erymanthe dont Boulogne-sur-Mer possède une représentation. Héraclès doit le ramener vivant à son cousin. Selon Apollodore, il y arriva en l'emprisonnant dans un filet, puis en le portant sur ses épaules selon Diodore. On voit sur l'amphore que le héros lui prend et soulève ses pattes arrière l'empêchant ainsi de se mouvoir. Il est encadré par deux personnages : Athéna sur sa gauche et ce qui semble être un chasseur sur sa droite.

Pour son sixième travail, Héraclès doit tuer les oiseaux du lac Stymphale qui nombreux et très bruyants détruisaient toutes les cultures environnantes. Athéna lui donna des « castagnettes de bronze »⁶⁶⁷ qui firent s'envoler les animaux. Le héros n'eut plus qu'à les tuer avec son arc et ses flèches. C'est ainsi qu'Antoine Bourdelle l'a représenté dans son célèbre *Héraclès archer* dont une copie du buste est visible à Calais. Tout en tension, il porte son corps et son regard vers le haut et les nombreux oiseaux qu'il doit viser. Il est nu et imberbe. Sur une amphore du

⁶⁶³ Monstre avec une tête de lion, de bouc et une queue de serpent.

⁶⁶⁴ Robert Graves, *Les mythes grecs*, p. 495.

⁶⁶⁵ Sauf si on croit y voir une référence, comme on le verra dans l'amphore de Boulogne-sur-Mer, au Jardin des Hespérides.

⁶⁶⁶ Nous reprenons là l'ordre d'Apollodore qui diffère de celui de Diodore.

⁶⁶⁷ Apollodore, *La Bibliothèque*, II, 5, 6.

Groupe E de Boulogne, Héraclès semble exterminer les oiseaux avec une sorte de lance-pierre dont les deux manches en bois sont remplacés par les doigts du héros.

Après ces six premières épreuves, Héraclès ne se borne plus au Péloponnèse et se rend dans d'autres régions connues du monde antique. Aussi sa septième épreuve l'emmène jusqu'en Crète où il dut capturer vivant le taureau blanc que Minos n'avait pas sacrifié en l'honneur de Poséidon. Il le ramena en Argolide où Eurysthée le laissa en liberté⁶⁶⁸. Les sources n'explicitent pas la manière dont Héraclès arriva à ses fins. Deux lécythes attiques à Amiens et à Lille montrent le combat de manière très schématique avec le héros en train de prendre le taureau par la taille. Celui-ci a la tête baissée et ses cornes ou le museau sortent même du cadre de l'illustration.

Il voyagea ensuite en Thrace pour le septième travail puis en Asie mineure pour le huitième où il dut récupérer la ceinture de la reine des Amazones, Hippolyte, reçue d'Arès et qui assurait son pouvoir. Héraclès partit avec toute une expédition. Selon Apollodore, la reine consentit à donner la ceinture mais Héra fit croire aux autres Amazones que leur reine se faisait enlever, ce qui entraîna une bataille qui tua Hippolyte. Selon Diodore, la guerre fut déclenchée tout de suite et le demi-dieu eut la ceinture contre une rançon de prisonnières. Quoi qu'il en soit, c'est le plus souvent la bataille qui est montrée dans les œuvres comme en témoignent deux lécythes de Laon, une amphore de Boulogne et un bas-relief, conservé à Douai, d'Émile-Emmanuel Calot. Sur les vases antiques, Héraclès, sur la gauche, fait face à des Amazones sur le départ qui ont souvent déjà le pied à terre, signe d'infériorité. Dans le bas-relief, Héraclès, sur la droite, est face à une Amazone à cheval. Celui-ci se cabre tandis que le héros se prépare à asséner un terrible coup de massue à son adversaire.

Avec les trois derniers travaux, Eurysthée décide de faire voyager Héraclès en dehors du monde connu, là où jamais un homme grec n'a été. Il lui faut tout d'abord récupérer les vaches du géant à trois corps Géryon qui se trouve en Espagne selon Diodore, alors qu'Apollore est plus imprécis, le situant sur une île au large de l'Océan⁶⁶⁹. Arrivant par l'Afrique, Héraclès marque son passage par l'installation de colonnes de chaque côté du détroit qu'on nommera par la suite détroit de Gibraltar. On retrouve cet événement sur le coffret de Saint-Omer et sur une statuette de Michel Anguier de Valenciennes. Sur le coffret, deux colonnes doriques⁶⁷⁰ sont déjà en place sur des monticules de roches et le héros en porte une sur chaque épaule pour aller les placer plus loin. Il n'y a aucune mention de mer ou d'océan, Héraclès se

⁶⁶⁸ C'est Thésée qui se chargea de le tuer quand l'animal dévasta l'Attique.

⁶⁶⁹ Il s'agit de la légendaire Erythie.

⁶⁷⁰ Venant de la Grèce continentale, Héraclès est souvent vu comme un héros dorique.

déplaçant au milieu d'une forêt. Sur la statuette de Valenciennes, il prend appui sur la base d'une colonne avec sa main droite tandis que de la gauche, il porte une colonne sur son épaule. Suite à sa traversée, il tue le bouvier Eurytion ainsi qu'Orthos, chien à deux têtes, avant de combattre le fameux géant et de le tuer. La scène est seulement représentée sur une amphore de Boulogne. Accompagné d'Athéna derrière lui, il combat Géryon. Un homme est à terre entre les deux protagonistes ; il peut s'agir d'Eurytion⁶⁷¹.

Le onzième travail concerne les pommes du jardin des Hespérides, filles d'Atlas ; elles sont gardées par un dragon. Le fils de Zeus doit récupérer quelques-unes de ces pommes ; cadeaux de Gaia lors du mariage de Zeus et d'Héra. Après plusieurs péripéties, Héraclès arrive dans les montagnes d'Atlas et le remplace pour porter le ciel. En attendant Atlas va chercher trois pommes et par la ruse, Héraclès retourne en Grèce avec les fruits. Or, sur une amphore de Boulogne, c'est Héraclès qui va chercher lui-même les fruits de l'arbre⁶⁷². Si on reconnaît deux Hespérides sur la droite, le monstre est ici remplacé étrangement par un petit cerf aux longs bois qui se dirige vers le héros. Sur le coffret de Saint-Omer, nous voyons Hercule à la fois porter le monde sous la forme d'un globe avec Atlas à ses côtés, et combattre avec sa massue le terrible dragon du jardin. Lille possède un moulage⁶⁷³ de l'*Hercule Farnèse*, image canonique du héros qui possède trois pommes dans une de ses mains cachée derrière son dos. La dernière épreuve est la plus complexe car elle ne concerne pas seulement le monde inconnu mais surtout celui dont on ne revient normalement jamais : Les Enfers. Héraclès dut y récupérer le chien Cerbère, gardien d'Hadès. Sur le coffret de Saint-Omer, il le combat tandis que celui-ci est à l'entrée d'une grotte, l'entrée du monde des morts. Sur un péliké de Boulogne, la scène est beaucoup plus riche. Athéna est assise à gauche du héros. Celui-ci bien qu'ayant toutes ses armes, tient par une sorte de chaîne Cerbère. Une des têtes du monstre regarde vers Hadès présent sur la droite. Une colonne marque l'entrée du palais du dieu des Enfers.

On aurait cependant tort de résumer les exploits d'Héraclès à ces douze travaux, il réalisa de nombreuses autres tâches comme le montrent quelques œuvres de la région. Durant ses travaux mêmes, il pacifia un certain nombre de contrées. Ainsi, au retour de son voyage chez Géryon, il dut combattre en Italie, au bord du Tibre, le Géant Cacus qui vola quelques-uns de ses bœufs. On voit sur le coffret de Saint-Omer, Héraclès avec son troupeau se diriger vers la caverne du voleur, en position de force. Des têtes humaines des victimes de Cacus sont

⁶⁷¹ Il y a aussi un personnage derrière Géryon qui n'a pas été identifié.

⁶⁷² Apollodore lui-même énonce les deux versions, I, 5, 11.

⁶⁷³ L'original romain se trouve au Musée Archéologique de Naples.

disposées à l'entrée. En allant chercher les pommes sur l'Atlas, il combattit tout d'abord Cycnos, fils d'Arès. On le voit sur un petit vase grec du Groupe d'Hainon exposé à Lille. Athéna et Arès soutiennent chacun leur champion et Héraclès semble prendre l'avantage, allant de l'avant et la massue en direction de Cycnos. Lors du même voyage, Héraclès affronte Antée qui selon Apollodore était fils de Poséidon et de Gaïa et roi de Libye. Toutes les sources sont d'accord pour dire qu'il tirait sa puissance de sa mère et donc qu'il était invincible tant qu'il touchait la terre. C'est en le soulevant et en brisant ses os qu'Héraclès le tua. Une sculpture de Douai par des suiveurs de Jean de Bologne montre la scène, le héros le serrant très fort au niveau de la taille. En suivant cette logique iconographique, nous ne sommes pas d'accord avec l'interprétation d'une scène du coffret de Saint-Omer (ill. 146) par Yves Bourel l'ancien conservateur⁶⁷⁴. Celui-ci parle de Cacus et non d'Antée. Or il est, comme on l'a vu, déjà représenté sur le coffret. Puis la pose est trop semblable à la représentation traditionnelle du combat d'Antée avec Hercule soulevant de cette manière si particulière un adversaire⁶⁷⁵. Il est vrai cependant qu'à l'époque antique, la représentation était différente comme le montre une hydrie avec la technique de la figure noire de Boulogne. La disposition est alors celle de deux lutteurs comme dans le célèbre cratère d'Euphronios au Louvre⁶⁷⁶.



146- Couly Nouhailler, *Hercule et Antée*, vers 1550, coffret en bois, cuivre avec émaux champlevés, Musée de l'hôtel Sandelin, Saint-Omer.

Après ses travaux, le fils de Zeus ne cessa pas pour autant les combats dont certains sont peu connus comme celui contre les Cercopes, deux brigands et voleurs qu'Héraclès attacha et suspendit la tête en bas. Une amphore de Boulogne montre l'épisode avec Hermès et Athéna

⁶⁷⁴ Yves Bourel, *Chefs-d'œuvre du musée de l'hôtel Sandelin*, Musée de l'hôtel Sandelin, Saint-Omer, 2004, p. 192.

⁶⁷⁵ Dont on voit ici une des seules représentations de la peau de lion.

⁶⁷⁶ *Euphronios, peintre à Athènes au VI^e siècle avant J.-C.* [Musée du Louvre de Paris du 18 septembre au 31 décembre 1990], Réunion des Musées Nationaux, Paris, 1990, p. 67-76.

de chaque côté du héros et de ses deux prisonniers. Une autre amphore du Peintre des Longs Nez illustre le combat entre Héraclès et Apollon lui-même pour le trépied de Delphes, le dieu des arts refusant un oracle à son demi-frère.

Héraclès combattit aussi le fleuve Acheloos. Ils étaient tous deux prétendants de la princesse Déjanire mais celle-ci préférait Héraclès. Le combat est raconté en détail dans *Les Métamorphoses* d'Ovide⁶⁷⁷ et le coffret de Saint-Omer illustre deux étapes du combat. Sous sa forme humaine, le dieu-fleuve ne fait pas le poids et se transforme en serpent, représenté sous la forme d'un dragon par Couly Nouailhier. Mais Hercule est toujours le plus fort, et Acheloos se transforme en farouche taureau que le héros dompte une nouvelle fois sans problème. Lille possède une peinture en *tondo* de l'épisode par Noël Coypel. Si Acheloos est représenté comme un homme en position de faiblesse, une mention est faite de l'évolution du combat par la présence d'un taureau juste à côté de la forme humaine du dieu. On le voit aussi dans une sculpture de René Fremin dans le parc du Musée de Chantilly. Pour finir, analysons un vase du Musée de Laon qui représente Héraclès combattre Triton, fils de Poséidon et Amphitrite. Ce combat n'est jamais vraiment explicité dans les sources. Selon Joseph Roulez⁶⁷⁸ de l'Académie des arts de Belgique, il peut s'agir soit d'une nouvelle version du mythe des Hespérides ou Triton remplace Nérée ou d'une victoire métaphorique d'Héraclès sur la mer.

Passons maintenant aux amours du personnage. Il est généralement admis qu'il eut quatre épouses : Mégara, Omphale, Déjanire et Hébé, ainsi que quelques supposés amants. Deux mythes liés à ces relations sont présents en nombre dans les collections, il s'agit du héros esclave d'Omphale, ainsi que de l'enlèvement de Déjanire.

Omphale était une reine de Lydie, vers laquelle Héraclès dut se purifier après un nouveau meurtre. Il fut vendu comme esclave par Hermès et fut acheté par la reine pour trois ans. Il réalisa plusieurs travaux pour elle comme la capture des Cercopes. À partir d'Ovide, le mythe prit une valeur de pastiche, les artistes s'amusant à montrer le héros viril devenir efféminé, à l'entière disposition d'Omphale. Il est assez troublant de voir la grande similitude entre une statue conservée à Arras de Philibert Degand datant de 1791 et une gravure de Laurent Cars de 1728 conservée à Tourcoing, à partir d'un tableau de François Lemoyne. La position des deux personnages est quasi identique. Hercule est en position d'infériorité étant assis et filant la laine avec un fuseau, objet absent dans la version d'Arras. Omphale est debout tenant le

⁶⁷⁷ Ovide, *Les Métamorphoses*, IX, 1-97.

⁶⁷⁸ Joseph Roulez, « Lutte d'Hercule et de Triton, peinture sur vase expliquée », *Bulletin de l'Académie royale de Bruxelles*, Tome XI, n°6, 1844, p. 405.

gourdin. Si dans la gravure, elle porte à la taille la peau de lion, elle la piétine dans la sculpture. La reine s'apprête à embrasser le héros qui semble médusé par son regard. L'influence de Lemoyne est donc certaine sur l'œuvre de Degand alors que d'autres artistes de l'époque peignent le sujet de manière différente⁶⁷⁹. Deux autres œuvres de la région montrent la scène, une autre gravure d'Arras d'un Anonyme présente un épisode est assez proche des deux autres avec la présence de deux Amours. Dans une esquisse préparatoire de Noël Halle conservée à Lille, la peau de lion n'est même plus visible et ce sont des Amours qui jouent avec la massue du héros, lui-même entouré d'Omphale et de ses suivantes.

L'épisode avec Déjanire est un des sujets de la vie d'Hercule les plus représentés dans les collections. Il se situe après le combat contre Acheloos, Héraclès ramenant sa nouvelle femme avec lui. Ne pouvant traverser un fleuve très dangereux, il paya le centaure Nessus pour transporter Déjanire mais elle fut victime d'une tentative de viol. Héraclès récupéra sa femme en tuant de ses flèches le centaure. En sculpture, seuls généralement Nessus et Déjanire sont représentés comme c'est le cas à Arras dans une œuvre d'après d'Antonio Susini du XVII^e siècle. La femme est vraiment violentée par un Nessus brutal alors que l'expressivité des personnages dans les autres œuvres est moindre. Sur une amphore de Boulogne, les protagonistes sont très proches les uns des autres et quatre personnages entourent la scène. Celle-ci ne se passe pas dans une rivière, un lapin broutant de l'herbe. Une comparaison peut être proposée entre un épisode du coffret de Saint-Omer et une des plaques en émail de Bailleul. Les deux œuvres étant du même matériau, de la même époque et du même lieu. La version de Bailleul de l'atelier de Pierre Remond apparaît la plus illustrative du mythe. Nessus enlève Déjanire et est déjà sur l'autre rive alors qu'Héraclès ayant traversé, lance ses flèches (ill. 147).



147- Atelier de Pierre Remond, *Enlèvement de Déjanire*, XVI^e siècle, email sur cuivre, Musée Benoît De Puydt, Bailleul.

⁶⁷⁹ On peut notamment penser à la version de François Boucher, conservée au musée Pouchkine à Moscou.

Sur la version de Saint-Omer, les trois personnages sont simplement représentés avec Déjanire sur la croupe du centaure. Yves Bourel pense retrouver l'épisode sur une autre plaque du coffret⁶⁸⁰, composé de cinq personnages avec un homme combattant un centaure à l'épée et Héraclès avec son gourdin récupérant une femme sur un centaure. Cette représentation pose cependant problème. Si comme le suggère le conservateur, le combattant à l'épée est Pirithoos, nous sommes dans le mythe du mariage de Pirithoos avec Hippodamie où cette dernière est violentée par des centaures. Cependant, Que viendrait faire l'enlèvement de Déjanire dans cette scène ? Peut-être l'artiste a-t-il confondu les épisodes. Héraclès a pourtant un lien avec le mariage puisque c'est lui qui va tuer par la suite le centaure responsable des violences sur Hippodamie, Eurythos⁶⁸¹.

Venons-en maintenant à l'Héraclès divin. Cette transition est marquée par la mort du héros suite aux événements avec Nessus. Celui-ci avait un sang empoisonné que Déjanire utilisa sans le savoir, comme filtre d'amour, en enduisant la tunique du héros. Une fois que celui-ci s'en vêtit, il souffrit tellement qu'il se fit brûler vif sur un bûcher allumé par Philoctète. Le coffret de Saint-Omer montre la scène⁶⁸², Héraclès est représenté au milieu d'une montagne, le Mont Oeta. Allongé, on sait qu'il s'agit d'un bûcher par la colonne de fumée qui en sort. Il est, par la suite, amené par les dieux sur l'Olympe, épisode renvoyant à son apothéose. Il s'agit peut-être du sens du vase grec de Cambrai représentant Héraclès et Athéna sur un char. La chose est plus certaine sur deux amphores attiques conservées au Musée de Picardie d'Amiens et au Musée d'art et d'archéologie de Laon où Héraclès est introduit parmi plusieurs dieux : Athéna, Zeus, Poséidon, Hermès et Dionysos. À partir de ce moment, le héros fait véritablement partie de la famille divine et on lui donne pour nouvelle femme la déesse de la jeunesse Hébé, dont le Palais des Beaux-Arts de Lille possède un portrait de Carolus-Duran. Héraclès fait partie des dieux olympiens et est visible dans ce qu'on pourrait appeler des « tableaux de famille ». Ainsi sur un tableau d'après Abraham Janssens conservé à Douai, la plupart des dieux sont présentés sur un nuage autour de Zeus. Héraclès est présent sur la droite, de profil, et on reconnaît sa massue et sa peau de lion. Un thème comme les noces de Thétis et de Pelée est aussi un excellent moyen qu'ont trouvé les peintres pour représenter l'ensemble des personnalités mythologiques. Sur la version de Dunkerque peinte par Mathieu

⁶⁸⁰ *Chefs-d'œuvre du musée de l'hôtel Sandelin, op. cit.*, p. 192.

⁶⁸¹ Apollodore, *La Bibliothèque*, II, 7, 5.

⁶⁸² Nous n'avons pas parlé de la naissance du héros qui est seulement représentée sur le coffret de Saint-Omer où l'on voit deux femmes dont l'une a déjà un enfant et l'autre semble toujours enceinte, peut-être une référence aux naissances décalées d'Héraclès et de son cousin Eurysthée.

Elias, Héraclès est peint presque de la même manière qu'à Douai mais beaucoup plus de dos et avec toujours ses attributs caractéristiques.

II.A.3. Les amours des dieux

« Les amours des dieux, des déesses, furent la préoccupation des humains depuis les premiers temps de la Grèce »⁶⁸³, nous dit Yves Bonnefoy dans l'ouvrage co-écrit avec Françoise Frontisi-Ducroux et Jérôme Delaplanche, *Le désir et les dieux*, qui servira de base à notre approche dans ce chapitre. Après avoir vu la guerre avec Troie puis l'héroïsme avec Héraclès, il nous a semblé logique de finir ces essais de regroupements thématiques autour de la figure d'un sentiment, l'amour, qui unit les différents membres de l'Olympe. Par souci de délimiter le sujet, nous ne prendrons pas en compte les relations, nombreuses entre mortels célèbres comme *Pyrame et Thisbé* présent à Cambrai, *Médée* à Lille ou *Andromède* à Roubaix. Mais de quel amour parlons-nous vraiment ? Le catalogue de l'exposition *L'art d'aimer : de la séduction à la volupté*, en différencie trois chez les anciens Grecs⁶⁸⁴ :

- *éros* : amour naturel, désir sexuel, manque
- *philia* : amour désintéressé et l'amitié
- *agapè* : bienveillance et altruisme

Dans le cas des dieux, il s'agit principalement du premier, de l'amour d'Éros, qui consume des cœurs ivres de désir. Celui-ci est souvent violent, et on pourrait le lier à la contrainte ou à des tentatives de viol. Sinon pourquoi Syrinx voudrait-elle se changer en roseau ou Daphné en laurier, face aux avances de Pan et Apollon ?

Mais dans bien des cas, ces relations sont partagées. L'helléniste Claude Calame parle d'une « ambivalence d'un désir qui submerge sa victime avant d'être assumé par elle, désir amoureux focalisé sur le sujet, mais dont l'assouvissement débouche sur une relation réciproque, par un philotès s'accomplissant dans la double métaphore sexuelle du contact intime sur une tendre couche »⁶⁸⁵. Car si les dieux font peur, ils suscitent aussi l'admiration, la grandeur. Zeus a par exemple rarement besoin de violenter ses maîtresses. Les dieux représentent des idéaux, des êtres de gloire et de vénération. Pour les femmes des mythes, il s'agit de la perspective peut être d'avoir un enfant et donc d'inscrire la divinité dans la généalogie familiale. Entre les dieux eux-mêmes, la chose est beaucoup plus banale mais avec

⁶⁸³ Françoise Frontisi-Ducroux, Yves Bonnefoy et Jérôme Delaplanche, *Le désir et les dieux*, op. cit., p. 7.

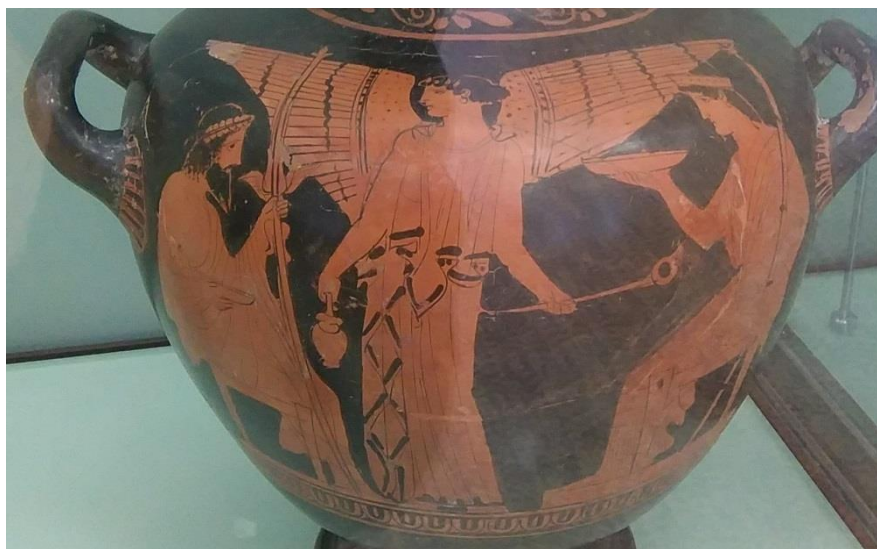
⁶⁸⁴ [au Palais Lumière d'Évian du 16 juin au 23 septembre 2012], Textuel, Paris, 2012, p.29.

⁶⁸⁵ *L'Éros dans la Grèce antique*, Belin Paris, 1996, p.62.

de forts stéréotypes. Si Hestia, Athéna ou Artémis sont des déesses vierges, Aphrodite a des aventures avec tous les dieux masculins. Ils sont immortels et le sexe est un plaisir parmi d'autres, comme en rend assez bien compte un roman moderne de l'Anglaise Marie Phillips, *Les dieux ne valent pas mieux !*⁶⁸⁶ Apollon et Aphrodite, dans le Londres d'aujourd'hui ne pratiquent des activités sexuelles que par habitude, pour tromper l'ennui, sans plaisir. Nous verrons ainsi l'importance de ces relations en prenant un par un les principaux dieux et la représentation de leurs aventures dans les œuvres des Hauts-de-France. En commençant par le plus important, Zeus, puis ses frères et ses enfants.

III.A.3.a. Trois frères, trois rapports

Les amours de Zeus sont, de loin, les histoires les plus représentées en œuvres dans les musées de la région. Dieu volage, il eut un grand nombre d'amantes qu'il est difficile de quantifier. Une liste de vingt-cinq maîtresses en plus d'Héra peut néanmoins être établie après consultation des principaux dictionnaires⁶⁸⁷. Il n'en demeure pas moins que Zeus et Héra sont mariés et qu'ils sont parfois représentés ensembles comme seigneurs de l'Olympe. Ainsi sur un *calpis* du Musée de Laon, les deux dieux sont sur leur trône, séparés par une fille légitime, Hébé, qui leur sert du nectar (ill. 148).



148- Peintre des Niobides (manière), *Zeus et Héra*, 450-425 av. J.-C., *calpis*, céramiques à figures rouges, Musée d'art et d'archéologie, Laon.

Sinon, Héra est peu représentée. Zeus eut des histoires tant avec des déesses que des mortels,

⁶⁸⁶ Ed. Héloïse d'Ormesson, Paris, 2008.

⁶⁸⁷ Métis, Thémis, Eurynomé, Déméter, Mnémósyne, Létó, Dioné, Alcène, Antiope, Callisto, Danaé, Egine, Electre, Europe, Io, Laodamie, Lédá, Maia, Niobé, Plouto, Sémélé, Taygète, Rhéa, Ganymède, Perséphone.

hommes ou des femmes. Cependant ses histoires extra-conjugales avec Déméter, Léo ou Maia⁶⁸⁸ sont beaucoup moins représentées que celles avec des mortels ou que son histoire avec le jeune prince Ganymède. Elles sont aussi un thème majeur du texte d'Ovide. Pour se soustraire à la surveillance de sa femme, le dieu doit sans cesse trouver des déguisements différents.

Commençons par le sujet le plus visible dans les musées : l'Enlèvement d'Europe. Europe est une princesse de la ville de Tyr en Phénicie qui joue sur la plage avec ses suivantes. Zeus demande à Hermès de ramener près d'elles un troupeau de taureaux. Le dieu du tonnerre se transforme en l'un d'eux et séduit par sa beauté la princesse. Elle se pose sur lui et le dieu l'emmène sur les flots jusqu'en Crète. Ce mythe est très important dans la culture du continent européen, auquel la princesse a d'ailleurs donné le nom. Depuis 2013, son visage issu d'une céramique grecque est présent sur les billets de 5 et 10 euros. Ainsi en prenant sa place au musée, le visiteur peut changer une évocation du mythe pour en voir d'autres dans les salles. Nous disposons de dix œuvres sur le sujet : cinq peintures, quatre sculptures et une tapisserie provenant des musées de Lille, Chantilly, Dunkerque, Cambrai, Roubaix, Valenciennes, Laon, Bailleul et Calais. Elles datent toutes du XVII^e au XX^e siècle, excepté la figurine antique de Laon. On peut citer comme artiste connu, Jacob Jordaens avec la peinture conservée au Palais des Beaux-Arts de Lille. On peut remarquer que ces œuvres représentent presque toutes le même moment, lorsqu' Europe monte sur le dos du taureau, sur la terre ferme, entourée de ses suivantes. Hermès n'est représenté que trois fois : dans le tableau de Jordaens qui est parfaitement fidèle à la version d'Ovide puisque le dieu messager, sur la terre-ferme accompagne le troupeau jusqu'au rivage. Puis sur une peinture de Sébastien II Leclerc à Dunkerque, il regarde, du haut d'un nuage, la scène. La tapisserie de Calais, réalisée par la manufacture des Gobelins au XVII^e siècle, reprend la posture et l'expression des personnages mais dans un cadre plus large. Hermès est alors caché entre le ciel et la végétation assez luxuriante. La comparaison entre les œuvres de Calais et Dunkerque paraît légitime. On sait qu'une gravure de l'œuvre de Leclerc a été réalisée en 1714⁶⁸⁹, elle aurait donc certainement servi de base iconographique à la tapisserie. Le voyage sur l'eau est explicité sur le cabinet flamand de Bailleul où les deux amoureux s'enfuient du rivage. Sur les deux sculptures de Jean-René Gauguin à la Piscine et de Hiolle à Valenciennes, le taureau semble plus posé sur la terre et dans le cas de Gauguin sur un lit de fleurs. Ce sujet mythologique était ainsi l'occasion de peindre une nature chatoyante et colorée. Le meilleur exemple en est la peinture conservée

⁶⁸⁸ Avec qui il eut respectivement Perséphone, Apollon et Artémis, Hermès.

⁶⁸⁹ *Métamorphoses*, *op. cit.*, p. 57.

à Valenciennes de Hendrick Van Balen. Les suivantes et des Amours remplissent des paniers de fleurs ; ils en parent Europe et Zeus avant leur départ. La princesse ne semble point surprise ou apeurée par ce qui arrive. C'est que, comme le note Ovide et d'autres poètes, Europe ne prend peur que lorsque Zeus l'emmène en Crète. Ainsi en parle le poète du XIX^e siècle André Chénier :

Sur ses flancs est assise ; et d'une main tremblante
Tient sa corne d'ivoire, et, les pleurs dans les yeux,
Appelle ses parents, ses compagnes, ses jeux ;
Et redoutant la vague et ses assauts humides,
Retire et veut sous soi cacher ses pieds timides⁶⁹⁰.

Autre maîtresse de Zeus dont l'histoire est beaucoup représentée : Io. Le mythe convoque en lui-même trois transformations :

- Lors de ses rencontres avec Io, Zeus est sous la forme d'un nuage.
- Pour la soustraire au regard d'Héra, il transforme Io en génisse.
- Héra fait garder Io par Argus un géant à cent yeux. Il est tué par Hermès sur ordre de son père. Et tandis qu'un taon poursuit la génisse, la reine des dieux parsème les yeux du géant sur son oiseau : le paon.

Les œuvres des musées montrent exclusivement l'épisode de la mort d'Argus dans une tapisserie de Calais, deux peintures de Douai, et d'autres à Arras et Bailleul. Argus est le personnage visible dans toutes les œuvres tandis qu'Hermès est absent dans une œuvre, Anonyme, de Douai et que Io n'est pas visible dans le cabinet flamand de Bailleul. Cependant la représentation de la scène est pratiquement toujours la même. Argus est peint comme un vieil homme qui n'a que ses deux yeux. Il est endormi sur le sol ou appuyé sur son bâton de berger. Hermès joue de la flûte sur la tapisserie de Calais et sur la peinture d'Arras de Louis Watteau. Tandis que sur l'autre peinture, anonyme aussi, de Douai et à Bailleul, le jeune dieu a laissé tomber son instrument pour saisir son arme. Il se prépare à décapiter le géant. Io transformée en vache est toujours au second plan, soit derrière Hermès ou Argus. Dans la tapisserie de Calais, un petit Amour est posé sur elle, pour bien signifier l'histoire qui l'unit à Zeus. D'autres animaux sont présents : un chien (sauf à Bailleul), d'autres vaches ou chèvres qui renforcent le côté bucolique ainsi que le statut d'Argus qui par ses cent yeux peut surveiller continuellement un troupeau. Le cadre est toujours celui d'une petite clairière

⁶⁹⁰ Henri de Latouche, *Œuvres complètes d'André de Chénier*, Baudouin frères, Paris, 1819, p. 260-261.

entourée de quelques arbres et, dans l'œuvre d'Arras, d'une rivière enjambée en arrière-plan par un long pont à arches. Même s'il s'agit d'une histoire d'amour du dieu de la foudre, celui-ci n'est pas présent.

A contrario de son histoire avec Danaé, jeune femme avec qui il eut un fils très important : le héros Persée. Acrisios roi d'Argos apprend d'un oracle qu'il sera tué par son petit-fils. Il décide donc d'enfermer sa fille Danaé dans une tour afin qu'elle n'enfante jamais. Mais Zeus se transforme en pluie d'or pour s'unir à elle. C'est ce sujet qui est présent en peinture dans quatre musées des Hauts-de-France, deux œuvres sont présentées et deux autres sont en réserve. La représentation la plus ancienne diffère des trois autres. Il s'agit d'une œuvre d'un anonyme lombard peint vers 1500 au Palais des Beaux-Arts de Lille. Danaé est peinte de profil, en buste. Habillée d'une robe or et rouge et parée de bijoux, elle présente une figure assez neutre. Venant du haut de l'arche qui encadre la princesse, une pluie d'or se déverse tout autour d'elle. Les autres peintures possèdent au contraire la même structure. Danaé est allongée sur son lit, nue, un drap cache son sexe sauf dans la version d'Henri Fantin-Latour conservée à Roubaix où le tout est traité de manière volontairement floue. Un nuage plutôt sombre est présent dans le haut de la pièce et de celui-ci se répand une pluie d'or. Dans la version d'Henri Dupuis du XIX^e siècle qui est en fait une copie de l'œuvre du Titien de 1544, les gouttes ressemblent plus à des pièces d'or. Un Amour est présent à chaque fois à côté, comme dans la tapisserie de Calais représentant Io, pour symboliser le caractère amoureux de la scène. Si Danaé semble accueillir avec un certain contentement la présence de Zeus, le petit Amour exprime toujours un sentiment de surprise.

Le mythe suivant est étrangement peu narré dans les sources antiques alors que son thème enflamma l'imagination de nombreux artistes, c'est l'union de Lédä et de Zeus. Ovide n'en parle qu'en une ligne⁶⁹¹, ce qui est le cas également de Hygin. Seul Apollodore⁶⁹² explicite les deux versions du mythe. Soit Zeus s'unit sous la forme d'un cygne à Némésis transformée en oie sauvage, soit Zeus, toujours en cygne pour échapper à Héra s'unit ainsi à Lédä, la femme du roi de Sparte, Tyndare. La deuxième version est la plus célèbre. Pour Jérôme Delaplanche « L'union de Jupiter sous la forme d'un cygne avec la jeune Lédä a passionné les artistes qui l'ont abondamment traitée, notamment en sculpture et en peinture. Pourtant, le sujet est en soi plutôt perturbant, mêlant le viol à une copulation zoophile »⁶⁹³.

Six musées possèdent des représentations du mythe : deux tableaux de Valenciennes et Calais,

⁶⁹¹ Ovide, *Les Métamorphoses*, VI, 109.

⁶⁹² Apollodore, *La Bibliothèque*, III, 10, 7.

⁶⁹³ Françoise Frontisi-Ducroux, Yves Bonnefoy et Jérôme Delaplanche, *Le désir et les dieux*, op. cit., p. 118.

deux sculptures à Amiens, une sculpture de Cambrai, une statuette à Laon et trois pipes de Saint-Omer représentent le même motif. Nous retrouvons toujours le cygne et la reine. Bien que celle-ci ait à chaque fois un regard et une expression différente. Dans la peinture d'Hippolythe Cuvelier à Calais, elle semble manifester la surprise, dans la sculpture de Cambrai l'attendrissement, sur les pipes de Saint-Omer presque déjà de l'amour à la manière dont elle enserre l'animal. Le tableau de Valenciennes de Vincent Sellaer montre deux épisodes : l'union avec Zeus en cygne puis le résultat de cette union avec trois des quatre enfants qu'elle a eus. On reconnaît les deux jumeaux : Castor et Pollux, ainsi qu'une des filles : Hélène⁶⁹⁴ ou Clytemnestre. Le tableau de Calais et la sculpture de Cambrai rajoutent à la scène une suivante de Lédà qui n'est pourtant pas citée dans les textes. Elle semble être très attendrie par le cygne. Sur les pipes, le personnage rajouté est un petit amour avec son arc et ses flèches, regardant les deux amoureux depuis le bas de l'objet. La sculpture d'Auguste Clésinger à Amiens (ill. 149) est la plus lascive de toutes avec un Zeus très entreprenant sur le corps de Lédà.



149- Auguste Clésinger, *Léda et le cygne*, 1864, Marbre, Musée de Picardie, Amiens.

Les amours du roi des dieux ne s'arrêtent pas là. Nous en avons un exemple indirect avec la peinture de Jacques Courtin montrant Hermès confier Dionysos aux nymphes de Nysa. Ici ni Zeus, ni sa conquête, Sémélé, ne sont montrés, mais les conséquences directes de cette union. Foudroyée par Zeus à qui elle avait demandé de révéler sa vraie nature, Sémélé meurt avec son enfant dans son ventre. Le maître de l'Olympe le récupère et le place dans sa cuisse pour qu'il finisse sa gestation. Une fois né, il confie l'enfant à Hermès pour qu'il le cache loin de la

⁶⁹⁴ Plus logique puisque fille de Zeus, représenté sur le tableau.

colère d'Héra. C'est cet épisode qui est montré où le messager donne son frère à trois nymphes, qui elles-mêmes, le mettront sous la garde du vieux Silène. L'éducation du dieu est, elle, présente à Roubaix dans une peinture d'Emile Aubry.

Dans ses autres relations amoureuses, on peut citer à Lille, une sculpture représentant Ganymède de Jean-Pierre Cortot, en dépôt du Musée du Louvre. Il s'agit d'un prince troyen que Zeus enleva sous la forme d'un aigle. Un tableau de Dunkerque montre la relation du dieu avec la nymphe Antiope et sur le cabinet flamand de Bailleul, le dieu, reconnaissable avec son foudre dans la main, poursuit une jeune femme. Ainsi, les représentations sont nombreuses mais ne sont centrées que sur quelques maîtresses du dieu. On peut relever la rareté du portrait avec Héra hormis le vase de Laon et des tableaux de groupe comme à Douai ou Dunkerque montrant les noces de Thétis et Pelée. On peut noter aussi l'absence de représentations de Léo, la mère d'Apollon et d'Artémis ou d'Alcmène, la mère d'Héraclès.

Dans la continuité de son frère, Poséidon a eu lui aussi beaucoup d'aventures mais moins représentées dans l'histoire de l'art que celles de Zeus. Il a une femme : Amphitrite. Beaucoup d'œuvres la représentent, il s'agit plus de portraits que de description d'un mythe en particulier. Celui-ci est raconté chez Hygin, dans son recueil : *Astronomie*⁶⁹⁵. Jeune néréide, Amphitrite est séduite par le dieu mais elle s'enfuit. Il la cherche partout et c'est un dauphin qui la retrouve et la convainc d'épouser le dieu des océans. Une petite peinture d'Arras de Jean-Baptiste Pierre montre son apothéose, entourée de divinités marines et de petits Amours dans le ciel. Sur une plaque de faïence de Castelli, elle est aussi traitée en majesté, étant par son mariage la reine du monde aquatique. Rien d'étonnant non plus à la retrouver au bord du grand bassin de la Piscine de Roubaix dans une sculpture en marbre d'Eugène Déplechin, surmontée par un poisson.

Une œuvre de Valenciennes montre Poséidon avec une de ses maîtresses, Amygone, dans une peinture de Noël Coypel. Il s'agit d'une des filles du roi d'Argos, Danaos. Son lien avec le dieu des mers est décrit dans une des *ekphrasis* de Philostrate :

Ici la joie brille sur son visage [celui de Poséidon], anime son regard ; il s'agit comme ému d'une violente passion. [...] ; la jeune fille ne connaît pas encore l'amour qu'elle inspire, son air effrayé, son agitation, ses mains qui laissent échapper la cruche d'or, tout montre qu'elle est éperdue et qu'elle ne sait pour quel motif le dieu sort précipitamment des flots⁶⁹⁶.

⁶⁹⁵ Hygin, *Astronomie*, II, 7.

⁶⁹⁶ Philostrate, *La Galerie de tableaux*, op. cit., p. 22-23.

Dans le tableau, Poséidon est arrivé par la mer comme en témoigne son char attelé. La jeune femme n'est pas consentante mais va être touchée par une des flèches de Cupidon qui va la rendre amoureuse. Un cratère en cloche conservé à Laon (ill. 150) montre le début de l'histoire ou la princesse est d'abord poursuivie par des Silènes. Une autre relation de Poséidon est sous-entendue dans un tableau d'Eugène Thirion à Senlis ainsi que sur des scènes du petit cabinet italien de Bailleul qui montre Persée ayant coupé la tête de Méduse et dont sort le cheval ailé Pégase. Cet animal est en fait le fruit des amours de Méduse avec le dieu. La légende veut que celui-ci se soit uni à elle sous la forme d'un cheval.



150- Anonyme, *Aymone poursuivie par des silènes*, 450-425 av. J.-C., cratère en cloche, céramique à figures rouges, Musée d'art et d'archéologie, Laon.

Comparé à la vie amoureuse de ses deux frères, Hadès est tout le contraire. On ne lui connaît qu'un amour, celle qui va devenir sa femme : Perséphone. Cette histoire est racontée principalement dans l'*Hymne homérique à Déméter*, mais aussi chez Hésiode, Apollodore, Ovide... Deux peintures de Jan Soens, à Valenciennes et une plaque décorative antique à Laon montrent le début du mythe. Dans le premier tableau, a lieu l'enlèvement proprement dit. Hadès sort de terre avec son char pour enlever la fille de Déméter qui jouait avec ses compagnes dans une plaine de Sicile. Une nymphe, Cyané, est témoin de l'épisode. Dans le second tableau, Déméter, une torche à la main, cherche sa fille et demande des informations à la nymphe en question. Mais celle-ci, à cause d'Hadès, ne peut plus parler. Selon Ovide, elle arrive tout de même à donner quelques indications en montrant la ceinture de Perséphone et

l'endroit où elle disparut⁶⁹⁷. Dans une sculpture en bois d'Adrien-François d'Huez conservée à Arras, on voit aussi l'enlèvement avec les personnages organisés de manière pyramidale. Le couple est représenté aux Enfers dans la peinture de Georges Regnault exposée à Calais. Orphée y joue de sa lyre devant le trône divin, placé dans la pénombre.

III.A.3.b. Les amours des enfants

Passons maintenant aux amours des enfants de Zeus. Ses deux garçons que nous avons vus sur un tableau d'Arras ont eu quelques amours. Dionysos s'est marié avec la princesse crétoise Ariane, abandonnée par Thésée sur l'île de Naxos après l'épisode du labyrinthe. Les deux amants sont représentés dans des tableaux de Calais d'un Anonyme italien du XVIII^e siècle, de Willem Van Mieris à Valenciennes et d'Adriaen I Van Nieuwlandt à Amiens, ainsi que sur une gourde hellénistique et une amphore à Laon. Ariane n'est alors jamais bien différenciée d'une quelconque déesse, nymphe ou mortelle. On reconnaît peut-être juste sur le tableau de Valenciennes, un objet faisant référence au fil qu'elle donna à Thésée pour qu'il s'échappe du labyrinthe. Quant à Dionysos, il est toujours bien reconnaissable avec sa couronne de pampres sur la tête et/ou sa peau de léopard. Dans la version de Calais, il prépare l'ascension au ciel de sa bien-aimée. On ne lui connaît que peu d'infidélité si ce n'est avec Aphrodite dont ils eurent un enfant : Priape.

Quant à Hermès, il n'a jamais eu de femme attitrée sauf dans des versions tardives, Péitho (la persuasion⁶⁹⁸). Par conséquent il eut de nombreuses aventures. Une œuvre de Valenciennes de Hendrick van Balen fait notamment référence à son histoire avec Hersé. Racontée par Ovide, Hermès est tombé amoureux de la fille du roi d'Athènes Hersé. Il demande à sa sœur Aglauros de l'aider, mais celle-ci refuse et le dieu messager la transforme en pierre. Sur le tableau, Hermès est représenté de manière minuscule, venant du ciel vers la terre-ferme où se trouvent les deux princesses et leur suite. Une sculpture de Lille montre un enfant qu'Hermès eut avec Aphrodite et dont le nom est justement la contraction de ceux de ses parents : Hermaphrodite. Il avait la caractéristique d'avoir les attributs des deux sexes suite à une aventure avec la naïade Salmacis⁶⁹⁹ qui voulait toujours rester attachée à lui. La sculpture de François Milhomme donne une image canonique du personnage vu plutôt comme une personnalité féminine avec un sexe d'homme, allongée sur un matelas.

⁶⁹⁷ Ovide, *Les Métamorphoses*, V, 409.

⁶⁹⁸ Notamment dans Nonnos de Panopolis, *Les Dionysiaques*, VI.

⁶⁹⁹ Raconté par Ovide, *les Métamorphoses*, IV, 288-390.

Un des enfants d'Hermès a eu droit à de nombreuses représentations liées à une de ses histoires d'amours. Il s'agit du dieu Pan. Beaucoup de versions se contredisent sur ses origines. Selon l'une des sources les plus anciennes, *L'hymne homérique à Pan*, il serait le fils d'Hermès et d'une nymphe. Il a néanmoins une caractéristique essentielle puisque « dans le panthéon antique, Pan se caractérise par une entière soumission à la pulsion sexuelle »⁷⁰⁰. Ovide narre son aventure avec la nymphe Syrinx⁷⁰¹. Celle-ci voulant échapper au dieu lubrique, demanda l'aide des dieux. Ils la transformèrent en roseaux que Pan coupa pour réaliser un instrument de musique : la fameuse flûte de Pan. Quatre œuvres de notre inventaire traitent du sujet : trois peintures et une gravure qui montrent différents moments de la légende. Les peintures du Musée de l'Hospice Comtesse et d'Hazebrouck montrent la fin de la course poursuite. Si dans la version de Lille d' Hendrick Van Balen, Pan n'a pas encore réussi à toucher la nymphe, dans celle d'Hazebrouck peint d'après Rubens, le dieu a sa main sur la poitrine de la jeune fille. Il n'y a aucun signe de transformation en roseaux si ce n'est la présence de ces végétaux autour des protagonistes. Dans la gravure du MUba Eugène Leroy de Tourcoing de Crispin I de Passe, Syrinx implorant les dieux de sa main gauche, a déjà son bras droit et le bas de ses jambes transformés en plante. La scène se passe près d'un lac de pêcheurs, contemporains du peintre. Enfin dans la version d'Arras de Bon Boullogne, la scène se situe après la transformation. En effet, on ne voit plus la nymphe, et Pan est en train de jouer de l'instrument qu'il vient d'inventer devant un fleuve rempli de roseaux.

Autres enfants, le frère et la sœur Apollon et Artémis. Ils peuvent sembler à l'exact opposé tant le dieu de la poésie est connu pour ses conquêtes (souvent malheureuses) et la déesse pour sa chasteté, obtenue après qu'elle eut justement fait accoucher sa mère, Létéo, sur l'île de Délos. Apollon est avant tout un charmeur qui aime attirer l'attention. Ainsi sur un tableau conservé à Bailleul de David Winckbooms, on le voit en train de jouer de la viole et séduire toutes les jeunes filles assez lascives dans les bois. Il est nimbé d'un éclat ensoleillé qui représente sa fonction de dieu du soleil, prise à Hélios. Il peut aussi tenter de séduire les jeunes garçons comme sur un dessin de Bailleul⁷⁰² où il semble en violenter un, Cupidon n'étant pas très loin. Sans élément narratif, le jeune homme doit être un de ses nombreux amants connus : Cyparisse, Hyacinthe ou Hélénos. Une de ses histoires d'amour les plus célèbres, concerne la nymphe Daphné, dont l'histoire est racontée dès le premier chant

⁷⁰⁰ Françoise Frontisi-Ducroux, Yves Bonnefoy et Jérôme Delaplanche, *Le désir et les dieux*, op. cit., p. 181.

⁷⁰¹ Ovide, *Les Métamorphoses*, I, 689-723.

⁷⁰² Musée qui possède un fonds très important de dessins sur le dieu.

d'Ovide⁷⁰³. Cupidon jette une flèche d'or sur Apollon qui le rend totalement amoureux alors que la nymphe reçoit une flèche de plomb qui a l'effet contraire. Poursuivie par le fils de Léo, elle demande l'aide de son père qui la change en laurier ; arbre qui sera l'emblème d'Apollon. Les musées du Nord de la France possèdent de nombreuses œuvres liées à cet amour non-partagé ; nous pouvons les diviser en deux types. Certaines œuvres montrent Apollon en train de faire la cour, sans que cela ne semble déranger la nymphe. Ainsi dans un dessin de Jean Blom de Bergues, Daphné pose même la main sur l'épaule du dieu en toute confiance. Dans un autre type de représentation, beaucoup plus courant et lié à la version d'Ovide, Daphné est poursuivie et se transforme peu à peu en plante. Sur la plaque de coffret de l'atelier de Pierre Remond à Bailleul, elle a déjà les pieds transformés en racines et les mains en branches tandis qu'Apollon est à deux doigts de l'attraper. Dans un autre dessin de Bergues de Johann Boechorst, on voit aussi le père de la nymphe, Pénéée, à l'origine de la transformation. La composition est assez proche d'une œuvre très célèbre et réalisée presque un siècle plus tard sur le même sujet de l'Italien Tiepolo. Un tableau de Saint-Omer montre un amour peu connu d'Apollon, la bergère Issé, épisode relaté très rapidement chez Ovide⁷⁰⁴. Il s'agit d'une bergère qu'Apollon séduisit sous la forme d'un paysan. Ce tableau de Pieter Ruijven montre la belle bergère potelée amoureuse d'un Apollon que l'on reconnaît quand même grâce à son nimbe doré.

Passons à la sœur d'Apollon, Artémis. Elle est la déesse des forêts, de la chasse et est définie comme chaste, refusant de se laisser séduire par les hommes. Sa vengeance est terrible contre ceux qui intentent à sa pudeur. Il en va de son rapport avec Actéon. Ce chasseur eut le malheur de la voir nue avec ses compagnes. Elle lui jette alors de l'eau à la figure, ce qui le transforme en cerf. Le jeune homme se fait donc mangé par ses propres chiens. D'autres sources donnent des versions différentes d'Ovide. Pour Diodore ou Euripide, il se serait vanté d'être meilleur à la chasse que la déesse et aurait donc fait preuve d'*hybris*. Si dans l'art antique, Actéon est parfois représenté dévoré sans être transformé, les peintres de l'époque moderne adoptent à peu près toujours la même représentation. Dans deux peintures de Douai, de l'Atelier de Joachim Wtewael et de l'Ecole de Johann I Rottenhammer, et un de Valenciennes, d'un Anonyme des Flandres du XVII^e, Actéon est visible avec un début de métamorphose : les deux bois sur sa tête et quelques chiens près de lui. Les suivantes de Diane sont nombreuses et nues et ont des réactions diverses : de peur, commençant à fuir, d'indifférence, dans l'attente de ce que va faire leur maîtresse... Diane elle est toujours placée

⁷⁰³ Ovide, *Les Métamorphoses*, 452-567.

⁷⁰⁴ *Ibid.*, VI, 124.

en avant, soit en train de jeter de l'eau sur l'homme soit de le maudire en ces termes : « Maintenant va raconter que tu m'as vue sans voile ; si tu le peux, j'y consens »⁷⁰⁵. Un plat d'Urbino du XVII^e siècle, conservé à Cambrai, résume très bien la scène. Diane est dans une sorte de bassin, accompagnée de deux nymphes et l'on voit les gouttes d'eau qu'elle lance sur le chasseur. Celui-ci a déjà la tête totalement métamorphosée en cerf. Un chien en miniature est présent quelques bosquets derrière lui. Diane est sans pitié aussi avec ses suivantes, comme le montre l'exemple de la nymphe Callisto, abusée par Jupiter qui s'est transformé en Diane pour la séduire et lui faire un enfant. Elle est alors chassée de la troupe et Junon la transformera en ourse. Le mythe est présent sur un des panneaux du grand cabinet italien de Bailleul. La déesse sermonne sa suivante qui semble enceinte, avant de la chasser.

Bien que chaste, les modernes ont attribué un amour à Diane, il s'agit d'Endymion. Or les sources antiques comme Apollodore⁷⁰⁶ parlent de la déesse de la lune Séléné qui s'éprend du jeune homme qui reçoit comme cadeau de Zeus d'être immortel, de ne vieillir jamais en échange d'un sommeil éternel. Le mélange vient du fait que Diane et Séléné ont souvent été confondues, l'un des attributs de Diane étant un diadème avec un croissant de lune. Une tapisserie de la Manufacture des Gobelins conservée à Calais et une peinture d'après Gabriel Blanchard conservée à Bergues montrent ainsi la déesse accourir vers le jeune homme endormi, dans les bois. Mais c'est surtout le musée de Saint-Quentin qui en possède le plus bel exemple avec une très belle esquisse du fameux *Sommeil d'Endymion* d'Anne-Louis Girodet (ill. 151) conservé au Louvre.



151- Anne-Louis Girodet, *Sommeil d'Endymion* (esquisse), 1775-1800, 183 x 243, huile sur toile, Musée Antoine Lécuyer, Saint-Quentin.

⁷⁰⁵ Ovide, *Les Métamorphoses*, III, 192-193

⁷⁰⁶ Apollodore, *La Bibliothèque*, I, 7, 5.

Il convient à présent d'évoquer le couple divin des enfants fautifs de Zeus, Arès et Aphrodite. Le premier est reconnu comme étant le fils de Zeus et d'Héra tandis que pour la seconde, les sources divergent dès les premiers auteurs. Selon Homère, elle est en effet la fille du roi des dieux et de Dioné alors que pour Hésiode, elle est née du sperme d'Ouranos touchant l'écume des flots⁷⁰⁷. Quoi qu'il en soit, elle fut donnée en mariage à Héphaïstos. Mais elle se trouva vite un amant en la personne du dieu de la guerre. Aussi, si très peu d'œuvres montrent les deux époux, le thème de l'adultère est lui beaucoup repris tant comme sujet principal que de manière plus ou moins implicite. Le musée d'Arras possède un dessin à l'encre de Pierre Bergaigne qui montre les deux amoureux dans les nuages. C'est Mars qui vient de rejoindre sa maîtresse puisque que l'on voit son char juste au-dessus de lui. Un tableau de l'école d'Anton Van Dyck, conservé à Maubeuge, présente une iconographie un peu plus développée. Vénus dans ses habits roses et blancs, presque brillants, est en pleine étreinte avec un Mars qui a conservé son armure et son épée. Il a une barbe hirsute et vient d'arriver : un petit amour tient son cheval tandis qu'un autre vient de lui enlever son casque. Un tableau de l'Atelier de Paolo Caliari conservé au Musée Condé représente une iconographie similaire. Leur romance est préfigurée dans un sujet qui fut au concours du grand prix de Rome en 1771 : *Le combat de Minerve contre Mars*. Le Palais des Beaux-Arts de Lille possède le Premier prix de Joseph Benoit Suvée et une esquisse du deuxième prix de David. Dans la peinture de Suvée, Mars déjà affaibli par la blessure de Minerve est recueilli dans les bras de Vénus, Cupidon s'interposant entre la déesse aux yeux pers et les deux amants. Chez David, Mars demande grâce et Vénus est au-dessus de la scène avec Cupidon, tous deux pleins d'effroi. Si aucune œuvre conservée dans la région ne montre le fameux épisode du piège d'Héphaïstos pour démasquer l'aventure amoureuse des amants, des indices sont clairement indiqués dans le tableau des *Noces de Thétis et Pelée*, conservé à Dunkerque. Héphaïstos sur la gauche du tableau n'est pas installé avec sa femme et lui tourne même le dos, alors que celle-ci, de l'autre côté de la table, est en compagnie d'Arès. Les deux amoureux se tiennent même la main, tandis qu'Eros à leurs pieds tente de bander son arc. Sur cette scène, on peut se poser une question sur le regard. En effet, vers où se dirige celui d'Hermès, Dionysos et sans doute Ariane sur le côté ? Il semble qu'ils regardent justement les deux amants, le sourire aux lèvres. Dans Homère, c'est bien Mercure qui rit lorsque les dieux découvrent la fameuse infidélité⁷⁰⁸. À moins que ces regards ne soient destinés au couple de mariés au centre de la scène. Autre hypothèse, ils se dirigent bien vers Aphrodite, mais pour démontrer que ce sera elle la

⁷⁰⁷ Hésiode, *La Théogonie*, 189-191.

⁷⁰⁸ Homère, *L'Odyssée*, VIII, 344.

gagnante du jugement de Pâris. En effet au-dessus, dans l'arbre, se trouve Éris avec la fameuse pomme en or. Et si l'on suit la lance d'Athéna dans la continuité, en lien avec les différents regards : tous nous ramènent vers Aphrodite (ill. 152).



152- Mathieu Elias, *Noces de Thétis et Pelée* (détail), 1702, huile sur toile, Musée des Beaux-Arts, Dunkerque.

Celle-ci eut un autre amant célèbre, mainte fois représenté : Adonis. Fruit d'un amour adultère, il fut recueilli par Perséphone et Aphrodite. Celle-ci fut très attachée au jeune homme, mais il mourut dans une partie de chasse, tué par un sanglier. Les pleurs d'Aphrodite sur le sang de son amant donnèrent l'anémone. La plupart des représentations donnent à voir Adonis dans cet épisode tragique excepté une statuette du Musée Jean de La Fontaine à Château Thierry où la déesse admire son amant endormi. Un tableau de Dunkerque, de l'École française de la deuxième moitié du XVII^e siècle montre l'épisode du sanglier, pourtant blessé par les chiens, en train d'attaquer le jeune homme. Aphrodite semble accourir en catastrophe à l'arrière-plan sur une nuée. L'œuvre fut sans doute réalisée en même temps qu'un autre tableau conservé lui aussi à Dunkerque et qui montre *Vénus faisant naître l'anémone du sang d'Adonis*. Le tableau, de construction pyramidale, met bien en valeur la déesse et Cupidon autour des nombreuses nymphes. La plante est en bas du tableau, montrée du doigt par une suivante. Dans une peinture de Daniel Thivart conservée à Calais, Aphrodite est déjà sur son char tiré par des colombes en train de déplorer la mort d'Adonis, au sol dans une flaque de sang, entouré de deux de ses chiens. Les cabinets de Bailleul montrent la scène de manière assez simple. Dans le grand cabinet peint, il s'agit de la scène centrale. Adonis est étendu près d'une fontaine, une blessure au torse. Aphrodite est penchée à ses côtés, c'est la

pleine lune. Dans un des cartouches du cabinet italien, on retrouve bien tous les éléments : les deux amants avec l'homme blessé, même s'il est encore vivant, l'espace de la forêt, et la partie de chasse en arrière-plan. Une fleur est représentée au premier plan, peut-être une anémone.

Quant à Mars, un autre de ses amours est présent à Valenciennes. Il s'agit de son histoire avec la prêtresse d'Albe-la-Longue qui donna naissance aux deux jumeaux Romulus et Rémus. Dans ce petit tableau de Nicolas Vleugels, Mars a les traits d'un beau et jeune soldat casqué qui s'approche doucement de la princesse endormie.

Passons maintenant au fils d'Aphrodite, Cupidon et à sa fameuse histoire avec la mortelle Psyché, sujet de nombreuses œuvres dans la région. Tiré de l'ouvrage *l'Âne d'or ou les Métamorphoses*, il décrit entre les livres IV et VI, l'histoire de la princesse Psyché et des épreuves qui la conduisirent à devenir la femme de Cupidon. Comme le définit Françoise Frontisi-Ducroux, « Ce récit n'est pas un mythe comme les autres. C'est une œuvre d'écrivain »⁷⁰⁹ avec une véritable logique de conte et toutes ses caractéristiques : situation initiale, héroïne, péripéties... Ce thème fut très populaire dans les arts aux XVI^e et XIX^e siècle comme en témoignent la réécriture de Molière, les œuvres de Raphaël en peinture, Canova et Rodin en sculpture, Lully en musique. Le plus riche exemple dans la région est la Galerie de Psyché au Musée de Chantilly (ill. 153) qui regroupe quarante-quatre vitraux en grisailles réalisés entre 1542 et 1544. Toutes les périphéries du mythe sont représentées.



153- Ecole de Fontainebleau, *Psyché seule dans le Palais de l'Amour*, 1542-44, 101 x 55,5, vitrail, Musée de Candé, Chantilly.

⁷⁰⁹ Françoise Frontisi-Ducroux, Yves Bonnefoy et Jérôme Delaplanche, *Le désir et les dieux*, op. cit., p. 182.

Dans les autres musées seuls certains épisodes sont visibles. Dans l'ordre narratif de l'histoire, commençons par une des trois tapisseries d'Arras sur le sujet. Venant des ateliers du Nord de la France au XVIII^e siècle, elles forment un cycle très bien exposé au deuxième étage du musée. Ainsi, la première montre le moment de l'enlèvement de la princesse par la personnification du Zéphyr. Condamnée par sa trop grande beauté par Vénus, elle doit mourir sur un autel, dévorée par un monstre. Mais elle est sauvée par Cupidon qui la fait emmener dans son palais. Dans la tapisserie, tout est représenté et Psyché s'élève doucement vers sa destination. Il lui est interdit de voir son sauveur qui ne partage avec elle que les nuits, dans l'obscurité. Par ses sœurs, Psyché prend peur et décide de découvrir qui est véritablement son amant. Un soir, elle utilise la lumière d'une lampe à huile pour découvrir son identité. Mais quelques gouttes d'huile brûlante vont tomber sur le dieu. C'est ce moment qui est représenté sur la deuxième tapisserie d'Arras mais aussi sur une peinture de Joseph Marie Vien, conservée au Palais des Beaux-Arts de Lille. Cupidon est bien endormi sur le lit, ne se doutant pas de la trahison de sa bien-aimée. Une sculpture exposée à Beauvais montre aussi la princesse debout avec une lampe à huile qui a aujourd'hui disparu. Dans la tapisserie, la scène se passe en extérieur dans une nature luxuriante et on aperçoit les deux sœurs qui ont mal conseillé, par jalousie, Psyché. Après l'événement, Cupidon s'enfuit et tout disparaît. Cette scène de séparation est souvent représentée. Lille et Boulogne-sur-Mer possèdent d'ailleurs deux versions du même tableau de Charles-Antoine Coypel. Il s'agit d'un modèle pour la Manufacture des Gobelins. Le sujet est aussi inspiré de la tragédie-ballet de Molière, Corneille et Quinault de 1671 qui disposait d'une importante machinerie pour le déplacement des décors, le palais disparaissant. De celui-ci, il ne reste que deux colonnes et un énorme vase à fleur. En habit de jeune noble, Psyché implore Cupidon qui s'enfuit vers le ciel en un geste de défi. Une rivière à l'arrière-plan rappelle peut-être que Psyché, désespérée, va s'y jeter. La tapisserie d'Arras, montre la princesse endormie alors que Cupidon s'enfuit et que tous les serviteurs semblent déménager les différents éléments du palais. Lille conserve un troisième tableau où Psyché couronne son mari, de Jean-Baptiste Greuze. En effet, après bien des périphéries et d'épreuves imposées par Vénus et racontés dans les vitraux de Chantilly (ainsi que dans une sculpture du Musée d'Amiens avec Psyché sortant des Enfers), les deux amants se réconcilieront et Psyché ira sur l'Olympe. Sur la droite, il s'agit d'une personnification de la Pudeur⁷¹⁰. Vénus est peut être représentée sous la forme d'une statue au sommet de la peinture. Le caractère est ici assez érotique avec une grande partie des corps

⁷¹⁰ Notice de l'œuvre, <http://www.pba-lille.fr/>

dévoilés. Un dessin du XVIII^e siècle de Douai montre les deux héros dans une position étrange. Ils sont comme en train d'implorer quelqu'un, peut-être Vénus.

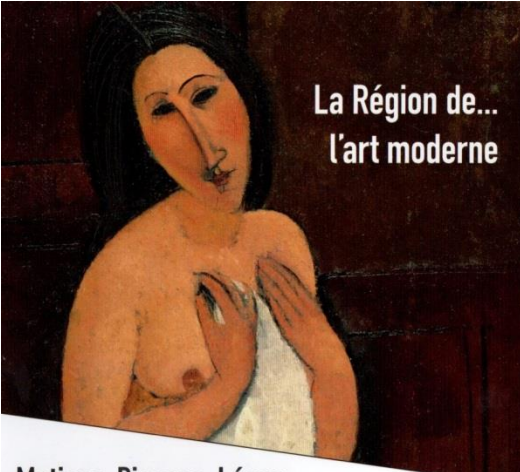
Voici donc les principales histoires d'amour des dieux de la région, comme dernière légende on peut citer l'histoire d'amour d'Hélios avec les deux sœurs rivales Clytie et Leucothoé. La première, jalouse de la seconde en référa à son père. C'est le sujet d'un tableau de Luc-Oliver Merson conservé au Musée de Beauvais où la pauvre Leucothoé fut enterrée vivante. Quant à Clythie abandonnée par Hélios, elle se transforma en tournesol comme le montre une sculpture du Musée d'Amiens de Joseph Lescorné.

Nous avons donc pu comprendre à travers ces trois thématiques, toute la richesse iconographique des musées de la région en créant des liens entre les différents musées des Hauts-de-France. Notre souci constant de les rattacher aux multiples textes permet aussi de mieux situer les œuvres dans le récit et une certaine continuité narrative tout en donnant des pistes de réflexions et d'approfondissements. De quelle manière valoriser ces liens ? Tout d'abord par la réalisation d'expositions qu'elles soient physiques ou virtuelles telles que celles présentées par l'Association des Conservateurs des Musées des Hauts-de-France sur leur site comme ils l'ont fait avec la Renaissance Italienne ou « Guerres et Paix »⁷¹¹. Ceux-ci avaient aussi, comme on l'a vu, éditer deux ouvrages jeunesse transversaux sur les musées du Nord L'un d'eux traitait des amours des dieux⁷¹² qui pourrait être compléter par les œuvres des musées picards. De plus Le conseil régional du Nord-Pas-de-Calais, par son ancien service, La région des Musées, avait aussi mis en place des parcours thématiques au sein de la région. Ils étaient visibles sur leur site internet ainsi que sur des flyers (ill. 154). Ces trois thématiques nous ont enfin servi de base pour la création d'outils de médiations propres, comme nous allons le voir dans les pages suivantes tant dans des conférences grand public que des ateliers scolaires.

Nous allons cependant ici diviser nos propositions de médiations suivant celles proposées de visu aux musées et réalisé en leur sein de celle imaginés en adéquation avec d'autres acteurs de la région. Montrer que la valorisation des œuvres mythologiques peut s'effectuer sous de multiples partenariats se complètent, pour offrir au public une offre large et diversifiée.

⁷¹¹ <http://museenor.com/collections>

⁷¹² Thierry Lefèvre et Annick Notter, *Les amours des dieux, op. cit.*



**La Région de...
l'art moderne**

**Matisse, Picasso, Léger,
Braque, Miró, Modigliani...**

Venez découvrir les chefs-d'œuvre des plus
grands maîtres dans La Région des Musées !

Avec le Louvre à Lens, le château de Versailles à Arras,
47 musées de France, plus de 150 musées thématiques,
la Région Nord-Pas de Calais est La Région des Musées.
Laissez-vous surprendre par ses collections
allant de l'archéologie à l'art contemporain
en passant par les beaux-arts, les sciences
et techniques, l'histoire naturelle...
La Région des Musées vous tend les bras !

LA RÉGION
DES
MUSÉES
Nord-Pas de Calais

La Région des Musées, une terre de chefs-d'œuvre à découvrir...



Une proposition de parcours
à combiner selon vos goûts et vos envies !

- Au LaM de Villeneuve-d'Ascq, venez admirer une collection d'art moderne de référence internationale. Fauvisme, cubisme, surréalisme y tiennent une place majeure.
- Rendez-vous au musée Matisse du Cateau-Cambrésis, créé par l'artiste fauve en 1952. Venez y contempler les toiles du peintre de la couleur.
- Au Palais des Beaux-Arts de Lille, venez découvrir le renouveau de l'art figuratif avec Fernand Léger et Marc Chagall, mais aussi l'art abstrait avec Sonia Delaunay et Serge Poliakoff.

Plus d'informations sur www.laregiondesmusees.fr



RÉGION
NORD-PAS DE CALAIS



LA RÉGION DES MUSÉES

P. Bernard © / A. Modigliani, Nu assis à la chemise (détail), 1917. Donation G. et J. Masuret, 1979. LaM, Villeneuve d'Ascq.

154- Parcours thématiques « la Région de... l'art moderne ».

III.B. Repenser la médiation dans les musées

III.B.1. Des espaces où la recherche s'active

Si la valorisation était l'enjeu premier de nos travaux, il nous est apparu au cours de notre inventaire que des points étaient à développer concernant certaines œuvres. La recherche fait ici pleinement partie de la médiation par le nouvel éclairage qu'elle apporte. Il s'agit de prendre en compte la médiation de guide des collections, de catalogues d'œuvres, de mémoires... afin de considérer toute l'actualité des recherches universitaires et leurs liens avec le monde muséal. Il convient de présenter ici quelques recherches et réflexions qui contribuent à montrer une richesse parfois insoupçonnée. Elles démontrent, s'il était besoin de le rappeler, l'importance pour les musées et les universités de collaborer ensemble. Tel était déjà en 1985 la position défendue par Jacques Hainard, ancien conservateur du musée d'Ethnographie de Neuchâtel qui abrite toujours en son sein un institut universitaire :

Il est à souhaiter pour tout musée une telle liaison car elle constitue le modèle idéal de fonctionnement d'un musée qui peut compter constamment sur l'appui scientifique des

enseignants et des chercheurs en ethnologie et sur l'enthousiasme, les critiques et les idées neuves des étudiants⁷¹³.

III.B.1.a. « Les Noces de Thétis et Pelée » de Mathieu Elias, une nouvelle acquisition à Dunkerque



155- Mathieu Elias, *Noces de Thétis et Pelée*, 1702, huile sur toile, Musée des Beaux-Arts, Dunkerque.

Ce tableau (ill. 155) a été acheté par le conseil municipal de la ville de Dunkerque en 2014. Il fut réalisé par le peintre Mathieu Elias dont on retrouve la signature dans la partie inférieure du tableau, en dessous de l'arbre au premier plan. Né en 1658 dans le petit village du Nord de Zuytpeene et mort en 1741 à Dunkerque, sa vie nous est essentiellement connue grâce à une petite biographie de six pages de Jean-Baptiste Descamps, auteur d'une *Vie des peintres flamands, allemands et hollandais*, parue entre 1753 et 1764. Il fit aussi l'objet d'une exposition en 1982 à Bergues⁷¹⁴ par J.C Guillemain, ainsi que d'un mémoire de recherches de Corine Broucke en 1996⁷¹⁵. Aucune de ces sources ne mentionne de tableaux mythologiques

⁷¹³ Jacques Hainard, 1985, « Le musée, cette obsession... », *op. cit.*, §6.

⁷¹⁴ Voir *Mathieu Elias : 1658-1741*, [Musée du Mont de Piété de Bergues du 10 juin au 31 août 1982], Bergues, 1982.

⁷¹⁵ BROUCKE Corine, *Recherches sur les peintres à Dunkerque : de l'arrivée de Jean de Reyn à la mort de Charles Carlier (1641-1765)*, Mémoire de DEA : Histoire de l'art moderne : Lille 3, sous la direction d'Alain Mérot, 1996.

du peintre. Corine Broucke propose un inventaire de soixante-deux œuvres peintes par l'artiste dont quarante auraient disparu. La plupart sont des œuvres traitant des sujets religieux⁷¹⁶, ou des portraits. Le Musée des Beaux-Arts de Dunkerque possède plusieurs tableaux de l'artiste dont une *Vue du bassin de la marine et de l'arrière port de Dunkerque*. *Les Noces de Thétis et Pelée* serait donc la soixante-troisième peinture connue de l'artiste. Elle est apparue sur le marché de l'art en 2008 sous le titre d'un autre mythe *Le mariage de Cupidon et Psyché*. Le tableau fut vendu le 14 juin 2008 à l'hôtel des ventes de Dijon, Vregille-Bizouard⁷¹⁷.

Si ce tableau, daté de 1702, semble être une exception dans la production de l'artiste, il va de soit dans le contexte de l'époque. Élias devait maîtriser le latin voir le grec puisque Descamps confirme que le maître du peintre, Philippe de Corbehem, lui permit d'apprendre « Les Langues »⁷¹⁸, ce qui à l'époque voulait surtout dire, celles classiques. Il a eu donc certainement accès aux ouvrages d'auteurs tels qu'Ovide, Apulée ou Catulle et devait connaître la plupart des fables et légendes mythologiques. Partant à vingt ans à Paris en 1678, il devint professeur à la prestigieuse Académie Saint-Luc, se maria et eut, nous dit Descamps, « assez de vogue »⁷¹⁹. Il y resta jusqu'à la mort de sa femme vers 1709, et s'établit par la suite à Dunkerque. Selon J.C Guillemin, c'est qu'il « répondait mieux sans doute au goût de la bourgeoisie provinciale et on peut l'imaginer, devait rencontrer à Paris, face aux grands noms de l'époque, d'énormes difficultés »⁷²⁰. Pourtant pendant son long séjour parisien, il dut fréquenter la haute société culturelle, elle aussi imprégnée de mythologie : que l'on pense aux multiples associations de Louis XIV avec Apollon ou aux pièces de Fontenelle qu'Élias a peut-être vues comme sa tragédie intitulée précisément *Thétis et Pelée*, représentée pour la première fois en 1689 ou sa *Psyché* de 1678. En 1702, il était d'ailleurs encore à Paris.

Concernant son sujet, nous sommes face à un tableau d'une grande richesse iconographique représentant une assemblée de dieux. Ainsi, ce n'est pas un hasard s'il fut confondu avec le mythe du mariage de Cupidon et Psyché. Il convient alors d'identifier les différents éléments pour comprendre qu'il s'agit bien des Noces de Thétis et Pelée.

⁷¹⁶ Trente-cinq.

⁷¹⁷ Voir sur le site : <http://fr.artprice.com/artiste/9014/matthieu-elias/lot/past/4738135/le-mariage-de-cupidon-et-psyche>

⁷¹⁸ Jean-Baptiste Descamps, *La vie des peintres flamands, allemands, et hollandais*, Minkoff Reprints, Genève, rééd., 1972, p.378.

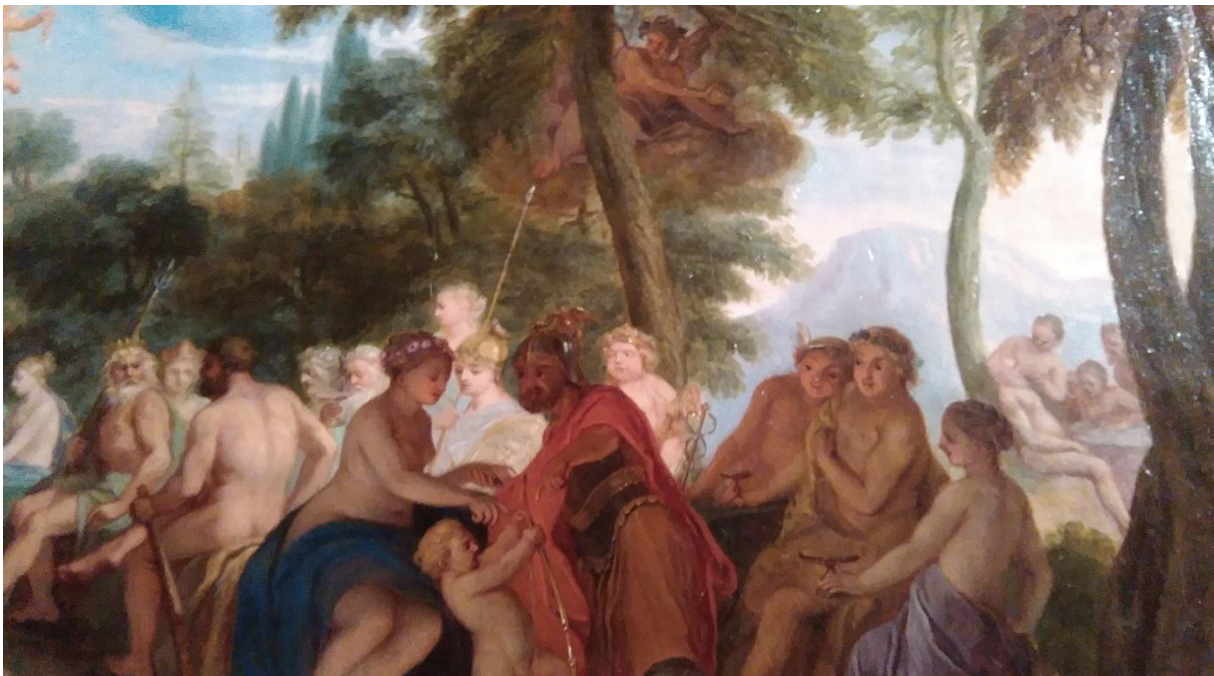
⁷¹⁹ *Ibid.*, p.379.

⁷²⁰ *Mathieu Elias, op. cit.*, p. 3.



156- Mathieu Elias, *Noces de Thétis et Pelée* (détail), 1702, huile sur toile, Musée des Beaux-Arts, Dunkerque.

Les mariés (ill. 156) portant des couronnes de fleurs sont au centre et se tiennent par la main. Éros, dieu de l'Amour, ailé, se trouve entre les deux, tenant une torche⁷²¹. À droite du marié, on reconnaît Junon, la reine des dieux, qui éleva la jeune Thétis. Elle est présente avec son animal caractéristique : le paon, vu de face. En partant de cette déesse, on peut identifier sur la droite du tableau un grand nombre de personnages (ill. 157):



157- Mathieu Elias, *Noces de Thétis et Pelée* (détail), 1702, huile sur toile, Musée des Beaux-Arts, Dunkerque.

⁷²¹ Symbole utilisé dans les mariages en Grèce antique. Catulle dans son poème, *Le Roman de Catulle*, v.303, parle des « torches nuptiales de Thétis.»

- Neptune avec sa couronne et son trident, accompagné de l'autre côté de la table de sa femme Amphitrite, elle aussi couronnée.
- Hercule, de dos, est assis sur sa peau de lion et tient sa célèbre massue en bois d'olivier dans sa main gauche.
- Vénus est présente un peu plus à droite avec sa couronne de fleurs. Mais c'est surtout sa relation avec les autres personnages qui permet de l'identifier. Elle tient la main de son amant, Mars. Le dieu de la guerre est habillé de son armure et de son casque, son bouclier est posé par terre à côté du carquois d'un autre dieu, le fils de Vénus : Cupidon. Il se trouve entre les deux, et est en train de bander son arc. De l'autre côté de la table, Minerve tient une longue lance et porte un casque ainsi que son égide avec la tête de la Gorgone.
- Un groupe de trois divinités semble observer Mars et Vénus. Il s'agit de Mercure qui tient son caducée et porte son pétase. Il est penché, comme enivré, sur Bacchus couronné de vignes et vêtu d'une peau de léopard qui rappelle son origine asiatique. À ses pieds, une jeune femme est également en train de boire. Il peut s'agir d'Ariane, la femme du dieu de la fête.



158- Mathieu Elias, *Noces de Thétis et Pelée* (détail), 1702, huile sur toile, Musée des Beaux-Arts, Dunkerque.

- Chronos (ill. 158), dieu du temps et père de Jupiter est dans la partie gauche du tableau. Il est ailé et porte sa faux. À ses côtés, une déesse casquée, représente peut-être la personnification de la victoire. Une jeune femme leur sert du nectar, chez les dieux c'est souvent le rôle de la déesse de la jeunesse Hébé.
- Le boiteux Vulcain est en face, assis sur son enclume de forgeron. Il tourne le dos à sa femme de l'autre côté du tableau.

- Jupiter est reconnaissable à sa couronne et à l'aigle à ses pieds. Ganymède son échanton, lui sert du nectar. Tandis que de l'autre côté, Apollon joue de la lyre. Un couple couronné avec un petit Amour au-dessus, est aussi présent de ce côté du tableau. Nous pensons qu'il pourrait s'agir de Pluton et de Proserpine.

Un peu en retrait et à l'extrême droite du tableau (ill. 157), se dresse une autre tablée. Il s'agit de divinités marines comme en témoigne l'utilisation d'un coquillage comme instrument de musique et la couleur bleue sur la queue de poisson qui forme le bas du corps d'un des personnages. On donne à manger à un vieil homme, allongé sur le tronc d'un arbre. Il pourrait s'agir du dieu marin Nérée, père de Thétis. Enfin, il y a la déesse de la discorde Éris au sommet d'un arbre avec une pomme en or. C'est elle qui permet d'identifier véritablement le mythe en question. Il s'agit du mariage de Thétis et Pelé où tous les dieux sont invités excepté la déesse de la discorde⁷²². Plusieurs sources parlent ou évoquent le mariage⁷²³ et la plus détaillée est le poème 64 du latin Catulle. Long de 323 vers, il rappelle l'origine du mariage divin, puis décrit le début de la fête :

Lorsqu'au terme fixé vint le jour désiré,
Toute la Thessalie afflua chez son prince.
La demeure s'emplit d'une assemblée en liesse,
Tous portent des présents, la face épanouie.⁷²⁴

Un des cadeaux est le tapis du lit nuptial. Catulle le décrit et en profite pour raconter l'histoire d'Ariane, de Thésée et du Minotaure. Puis, après les habitants mortels, arrivent les dieux⁷²⁵ mais pas tous: Apollon et Diane, par exemple, sont absents. «Quand ils furent assis sur leurs sièges blanc neige,/On dressa devant eux des tables plantureuses.»⁷²⁶. Les trois Parques s'avancent et prophétisent le destin du futur fils des mariés, Achille, à savoir, une vie pleine de gloire mais brève. Le poème se termine sur les défauts de l'homme qui amèneront la fin de l'Age d'Or. Il n'est pas fait mention d'Eris dans ce poème. Ce sujet s'inscrit dans une thématique plus large du festin des dieux, qui était très en vogue entre le XVI^e et le milieu du XVII^e siècle. L'étude d'Henry Bardon⁷²⁷ nous en dresse une chronologie précise. La mode part d'Italie avec notamment un *Festin mythologique* peint par Bellini à Ferrare en 1513, puis un

⁷²² Voir le II.A.2.a et le mythe du jugement de Pâris

⁷²³ Notamment Homère dans *L'Iliade*, XVII, Euripide dans *Iphigénie à Aulis*, 701-705.

⁷²⁴ Catulle, *Le Roman de Catulle : Poésies complètes*, 32-35.

⁷²⁵ Nous sommes dans l'Age d'or quand dieux et hommes pouvaient converser et vivre ensemble.

⁷²⁶ Catulle, *Le Roman de Catulle : Poésies complètes*, 304-305.

⁷²⁷ Henry Bardon, *Le festin des dieux : essai sur l'humanisme dans les arts plastiques*, Presses universitaires de France, Paris, 1960.

plafond de la Villa Farnesina de Raphaël représentant le *Festin des noces de Psyché et de l'Amour*. Le *Festin des dieux* renvoie en fait à trois épisodes mythologiques, contés par différents artistes. Certains ont choisi *Les Fastes* d'Ovide pour dépeindre les aventures de Lotis, d'autres, *L'Âne d'or* d'Apulée pour les noces d'Amour et Psyché et enfin le fameux poème 64 de Catulle pour le mariage de Thétis et Pelée. On voit qu'il s'agit toujours d'auteurs latins. Si le thème de Psyché eut, au début, la préférence des peintres italiens, ce sont surtout les artistes du Nord qui ont repris le thème du festin et plus spécifiquement l'épisode des noces de Thétis et Pelée. De grands noms de la peinture flamande comme Spranger, Van Balen ou Rubens ont donné leur version du mythe, sans forcément être fidèle au texte de Catulle. Par la suite, les quelques œuvres italiennes furent plus fidèles au poète latin comme une œuvre de Giovanni Francesco Romanelli peinte entre 1637 et 1640. Chez les peintres du Nord, les noces étaient surtout l'occasion de représenter des scènes de repas, alors qu'étant protestants, peindre la Cène était contraire à leur croyance. Il s'agit aussi d'un défi technique : montrer, sur une peinture, un nombre très important de personnages en mouvement. Le fil narratif est en conséquence, peu suivi. C'est en reconnaissant les attributs des personnages que l'on devine le sens de la scène. Un minimum de culture classique est nécessaire pour pouvoir la replacer dans son contexte mythologique. Cela est d'autant plus vrai pour le thème du mariage de Thétis et Pelée, prélude à celui du jugement de Pâris. Au fil des années, le thème des noces s'est peu à peu éteint dans son dernier bastion, en Allemagne, au cours du XVIII^e siècle avec la mort du peintre Zick. Dans le courant des représentations de Thétis et Pelée, le tableau d'Elias est quelque peu atypique. Henry Bardon ne connaît pas cette œuvre puisqu'il n'en parle pas dans son inventaire du sujet en France à partir de la fin XVII^e et du XVIII^e siècle⁷²⁸. Pour lui d'ailleurs, l'apport français dans la représentation de ce mythe se limitait à des copies d'émailleurs français et à un projet de Poussin qui disait du mythe en 1642 : « Il ne s'en peut trouver d'autre [sujet] qui puisse donner lieu de faire une chose plus pleine d'invention que celle-là »⁷²⁹. Elias s'y est essayé pourtant. Sa source n'est point Catulle. Nulle trace ici des trois Parques ou d'une tapisserie représentant Ariane. De plus, le centaure Chiron est absent mais pas Apollon. Le seul élément qui nous confirme qu'il s'agit bien des noces de Thétis et Pelée est la présence d'Éris, celle de Nérée et la position de Junon près de Thétis. Quelle peut être la source d'Elias sur ce sujet ? Si ce n'est la source antique, voyons les liens avec le drame de Fontenelle consacré à Thétis et Pelée qu'Elias aurait pu voir à la fin du XVII^e siècle. Celui-ci modifie quelque peu le mythe : Pelée et Thétis sont dès le départ amoureux, or

⁷²⁸ *Ibid.*, p. 56.

⁷²⁹ *Ibid.*, p. 48-49.

Jupiter et Neptune convoitent tous deux la belle nymphe. Il faut la fameuse prophétie pour que le mariage ait lieu. À la toute fin de la pièce, la déesse Pomone énonce d'ailleurs :

Quittez le reste de la terre,
Volez, Amours, dans ces beaux lieux ;
Vos traits y sont victorieux,
Et du Trident et du Tonnerre.⁷³⁰

Dans le tableau, Pelée et Thétis semblent effectivement amoureux, trois Amours volent au-dessus d'eux et Jupiter et Neptune sont placés de chaque côté du couple. Mais là encore de grandes différences existent entre le tableau et la source littéraire. Chez Fontenelle, le festin a lieu, pour les dieux "célestes", dans les nuages. De plus, il ne fait aucunement mention d'Eris. Au niveau de la composition, le tableau peut rappeler vaguement celui de Van Balen, qui a le même titre, peint en 1608, aujourd'hui conservé à la Gemäldegalerie de Dresde. Le banquet est là aussi compris entre deux rangées d'arbres. Au premier plan à droite, une figure dans l'ombre de l'arbre rappelle celle du tableau de Dunkerque. Éris est aussi cachée dans les branches avec la pomme mais par l'arbre du premier plan. Van Balen met plus en évidence Bacchus avec la venue de son cortège ainsi que la Fortune avec la corne d'abondance. Le tableau est aussi beaucoup plus sombre, recouvert presque entièrement par les végétaux alors que l'œuvre d'Elias est lumineuse avec un vrai ciel bleu qui couvre un peu moins du tiers de l'œuvre. Elias s'est sans doute inspiré de multiples sources tant artistiques que littéraires pour composer son tableau, sans qu'aucune ne semble prévaloir.

Concernant la médiation de cette œuvre, le Musée des Beaux-Arts de Dunkerque a fermé peu de temps après l'achat effectif de l'œuvre et celle-ci n'est donc plus visible auprès du public. Elle fut exposée au musée de l'Hôtel Sandelin de Saint-Omer du 21 juin au 27 août 2016 dans le cadre de l'exposition : « Chefs d'œuvre en dialogue » où une trentaine d'œuvres du musée de Dunkerque furent exposés à Saint-Omer. Nous avons proposé à Sophie Warlop, en plus de nos présentes recherches le petit livret ludique d'explication du tableau suivant, qui n'a pas été retenu (ill. 159). Rien dans l'explication de l'exposition n'a alors permis de valoriser cette œuvre à la riche iconographie.

⁷³⁰ Fontenelle, *Œuvres complètes*, Tome IV. Théâtre, Fayard, Paris, 1992, p. 214.

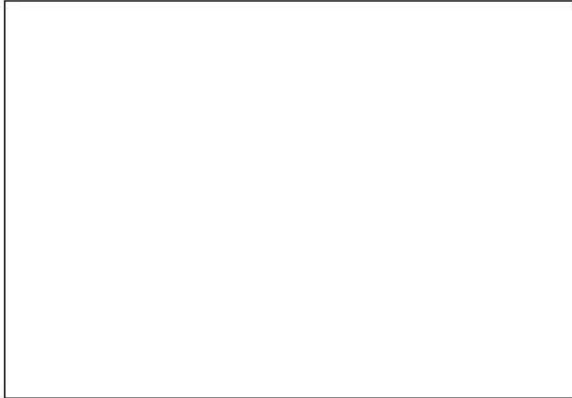


A ton avis qui va gagner ?
La **réponse** est dans mon tableau.

Dans quelle direction va le regard de Mercure, Bacchus, Ariane et Mars ?

Et oui, ils regardent **tous Vénus** !

A ton tour d'être un artiste.
Dessine ton dieu préféré dans le cadre ci-dessous !



Crédits :
Musée des beaux-arts de Dunkerque
Info pratique Musée Sandelin St Omer....
.....

création : MCyrille Ballaguy

4

LES NOCES DE THÉTIS ET PELÉE

Mathieu Elias, 1702, Musée des beaux-arts de Dunkerque



Bonjour,
je suis **Mathieu Elias**, le peintre de ce tableau.
Artiste du Nord, j'ai longtemps vécu à Paris puis à
Dunkerque où je suis mort en 1741.

Voici mon seul tableau mythologique connu.
Mais sais-tu ce qu'est la **mythologie** ?

Ce sont des *histoires de dieux et de héros*
racontées par des peuples. Ici nous allons parler de
la mythologie des anciens Grecs.

Laisse-moi te raconter une de ces histoires et trouve en même temps
dans le tableau, les personnages dont je te parle.

Il s'agit d'un **mariage** !

Vois-tu les deux amoureux au centre du tableau ?



C'est la déesse **Thétis** et le héros **Peléé**. Ils se prennent la main.
Au milieu, avec des ailes et un torché, voici **Éros**, le dieu de l'amour.

1

Thétis était une très belle déesse de la mer.
Aussi, **deux grands dieux** voulaient l'épouser :

Jupiter, le roi des dieux, et **Neptune**, le dieu des océans,
avec son aigle avec son trident



Mais un **oracle** (un devin) prédit que si jamais Thétis avait un
enfant, il serait plus fort que son père.
Jupiter et Neptune ont eu très peur. Alors, ils décidèrent de
donner comme mari à Thétis le grand guerrier **Peléé**.

Une grande fête avec plein de serviteurs fut organisée.
Tous les dieux ont été invités :

Nérée,
le vieux père de Thétis



Junon
la femme de Jupiter avec son paon



C'est elle qui a élevé Thétis

2

Mais aussi :

Athéna déesse de l'intelligence
Mars dieu de la guerre
Mercure dieu des voyageurs
Bacchus, dieu du vin



Vénus
déesse de l'amour

Cupidon
son fils

Ariane
femme de Bacchus

Tout le monde a été invité ?
Non, personne n'a prévenu **Éris**, la déesse des disputes.
Tu la vois ? Elle est cachée dans l'arbre !

Elle n'est pas du tout contente !
Que tient-elle dans la main ?
une **pomme... en or** !
Dessus est marqué « à la plus belle ».
Éris va la lancer au milieu du festin.
Junon, Vénus et Athéna vont alors se
battre pour savoir qui est la plus jolie.



3

III.B.1.b. « *Pan et Syrinx* » du Musée des Augustins d'Hazebrouck. De ou d'après Rubens ?



160- Rubens (d'après), *Pan et Syrinx*, XVII^e siècle, 87 x 123, huile sur toile, Musée des Augustins, Hazebrouck.

A l'occasion d'une conférence au Musée des Augustins de Hazebrouck, la directrice du musée ainsi que la présidente des Amis du Musée nous demandèrent de nous pencher sur la question de l'attribution d'un de leurs trois tableaux mythologiques : *Pan et Syrinx* (ill. 160). Il est indiqué sur leur cartel et livret d'exposition comme étant de Pierre Paul Rubens pour les personnages et de Jan Wildens pour les paysages. Or deux musées ayant eu l'œuvre en prêt pour des expositions, remettent en cause cette affirmation. Qu'en est-il vraiment ?

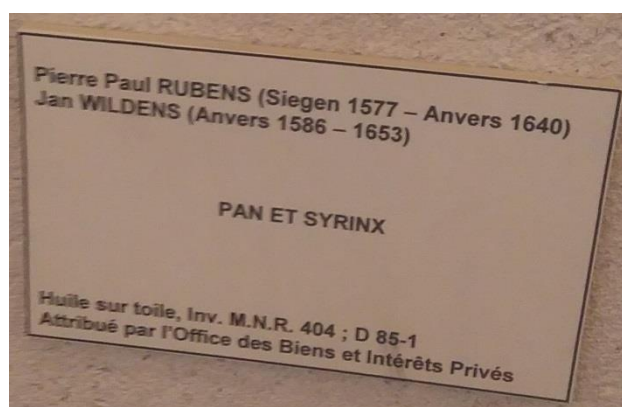
Le tableau est au musée des Augustins depuis 1984. Déposée par Le Louvre, il s'agit comme l'autre tableau mythologique de *Vertumne et Pomone* d'une œuvre M.N.R pour Musées Nationaux Récupération⁷³¹. Cette œuvre est considérée comme « la plus belle peinture conservée par le musée d'Hazebrouck »⁷³², selon l'ancien conservateur Yves Bourel dans le guide de visite du musée d'Yves Bourel publié en 1991.

Il a été envoyé au Musée avec la dénomination des artistes Rubens et Wildens pour son exécution. Mais cette hypothèse a donc été remise en cause par les deux musées de Cassel (Allemagne) et Cassel (France) qui ont chacun organisé une exposition où cette œuvre fut étudiée : en 2004 au Staatliche Museen pour une exposition autour de Pan et Syrinx et au Musée de Flandre en 2010 autour du corps féminin dans la peinture flamande. Pour le conservateur allemand Justus Lange, il s'agirait du peintre Theodoor Van Thulden, un collaborateur, comme Wildens, de Rubens qui aurait peint ce tableau vers 1650 soit dix ans après la mort du Maître flamand. Cette attribution n'est pas confirmée par Jacques Foucart

⁷³¹ Voir II.B.1.a

⁷³² Yves Bourel, *Musée Municipal, Ancien couvent des Augustins, Hazebrouck*, Association des Conservateurs des Musées du Nord-Pas-De-Calais, Lille, 1987., p.49.

auteur d'un catalogue sur les peintures flamandes du Louvre en 2008⁷³³. Or celui-ci admet tout de même qu'il y a un doute d'où la mention plus large de « d'après Rubens » et non de Rubens lui-même. La mention est presque la même pour Wildens, avec la mention « de ou d'après »⁷³⁴. Ces nouvelles précisions sont reprises dans le catalogue en ligne de la Réunion des Musées Nationaux mais pas par les conservateurs Bruno Gaudichon et Luc Piralla dans leur catalogue de l'exposition sur *Les Métamorphoses* d'Ovide où ces derniers reprennent les informations du Musée d'Hazebrouck. La dernière source que nous avons retrouvée et qui pour nous fait autorité, est le site que le Ministère de la Culture a créé pour répertorier et étudier toutes les œuvres MNR⁷³⁵. Concernant l'œuvre en question la dernière mise à jour de sa notice date du 21 décembre 2015. Pour eux, le tableau est une « Copie d'un original disparu dont les figures étaient dues à Rubens et le paysage à Wildens ». Il s'agit donc bien d'une œuvre d'après Rubens et Wildens même si la possibilité qu'elle soit de Van Thulden n'est pas à écarter⁷³⁶. Cette nouvelle attribution n'a toujours pas été prise en compte par le Musée qui continue à placer l'information suivante sur son cartel (ill. 161).



161- Cartel actuel (début 2017) du tableau de Rubens (d'après), *Pan et Syrinx*, Musée des Augustins, Hazebrouck.

III.B.1.c. Le Cabinet italien de Bailleul

Une visite au Musée Benoît De Puydt de Bailleul permet de comprendre que sa richesse tient notamment aux cabinets flamands peints, collectés par l'ancien greffier de justice, Benoît De Puydt. Trois sont à sujet mythologique et ils sont exposés. Ils sont tous d'artistes anonymes et

⁷³³ Jacques Foucart et Elisabeth Foucart-Walter, *Catalogue des peintures flamandes et hollandaises du Musée du Louvre*, Gallimard, Paris, 2009.

⁷³⁴ *Ibid.*, p. 342.

⁷³⁵ <http://www.culture.gouv.fr/documentation/mnr/pres.htm>

⁷³⁶ Et en attendant la publication de la suite de l'inventaire des œuvres mythologiques de Rubens qui s'arrête aux Grâces dans le tome 1, *Rubens : mythological subjects*, Harvey Miller Publishers, Londres, 2016.

réalisés au XVII^e siècle. Si toutes les scènes du « Grand Cabinet »⁷³⁷ ont pu être identifiées, notamment lors de son étude à l'occasion de l'exposition sur *Les Métamorphoses* au Louvre-Lens, les deux autres cabinets restent assez mystérieux. Pour le Cabinet dit « italien », avant notre arrivée, seules cinq des quatorze scènes étaient identifiées par le musée. Nous avons donc cherché par le biais de l'iconographie à identifier les scènes restantes. Celles qui se sont révélées justes par la suite sont les suivantes (ill. 162) :

a	b	c	d	e	f	g
h	i	j	k	l	m	n

162- Plan des différents panneaux, Anonyme, *Cabinet « italien »*, XVII^e siècle, 162 x 134, chêne, ébène, ivoire, os, Musée Benoît De Puydt, Bailleul.

b- Apollon et Poséidon construisent Troie sous les yeux de Laomédon : Apollodore dit en effet : « ... la colère d'Apollon et de Poséidon. Les deux dieux, en effet, pour mettre à l'épreuve l'outrecuidance du roi Laomédon, avaient pris l'apparence de deux mortels, et s'étaient accordés avec lui de fortifier les murs de la citadelle de Pergame, en échange d'une rétribution »⁷³⁸.

c- Nous penchons plus pour Vulcain forgeant les armes d'Achille pour Thétis car dans *L'Enéide*, ce sont les trois géants qui réalisent les armes d'Énée sous la conduite du dieu forgeron tandis que dans *L'Illiade*, Héphaïstos est seul à les créer⁷³⁹.

m- Il s'agit d'Adonis blessé et Vénus : Dans *Les Métamorphoses* d'Ovide, Adonis est percé au flanc par un sanglier⁷⁴⁰. Vénus accourt vers lui et assiste à son agonie.

Cependant de nombreuses questions restaient en suspens, nous avons par voie de conséquence, demandé l'expertise de Madame Séverine Clément-Tarantino maître de

⁷³⁷ Dénomination du musée, atelier d'Isaac Van Oosten, Inv : 992.17.1

⁷³⁸ Apollodore, *La Bibliothèque*, II, 5, 9.

⁷³⁹ Homère, *L'Illiade*, XVIII, 453-490.

⁷⁴⁰ Ovide, *Les Métamorphoses*, X, 682-726.

conférences en langue et littérature latine à l'Université Lille 3. Celle-ci a prouvé que treize scènes du cabinet ont été copiées à partir d'une édition illustrée de Bernard Salomon publiée à Lyon à en 1557, *Les Métamorphoses d'Ovide figurée*⁷⁴¹. Les recherches de Mme Clément-Tarantino permettent une identification des scènes restantes mais aussi d'en redéfinir certaines. Voici ainsi les nouvelles identifications de Madame Clément-Tarantino, publiées en plus dans un récent article sur le site Insula⁷⁴² :

- a) Scylla tombe amoureuse de Nysus
- b) Laomédon fait construire ses murs par Neptune et Apollon
- c) Thétis demande des armes à Vulcain
- d) Hécube enlevée à la fin de la Guerre de Troie (ill. 163)



163- Panneau d, Anonyme, *Cabinet* « italien », XVII^e siècle, 162 x 134, chêne, ébène, ivoire, os, Musée Benoît De Puydt, Bailleul.

- e) Jugement de Pâris
- f) Sacrifice d'Iphigénie
- g) Prière d'Alcyone à Junon pour son époux Ceyx
- h) Enée fuyant Troie avec son père et son fils
- i) Ajax et Ulysse se disputent les armes d'Achille
- j) Dédale tue Talos recueilli par Minerve
- k) Orphée et Eurydice (avec Tantale derrière)
- l) Eysichthon abat l'arbre sacré
- m) Vénus et Adonis

⁷⁴¹ Musée de Bailleul, *Une maison de Collectionneur, Musée Benoît-De-Puydt, op. cit.*, p. 38.

⁷⁴² <http://bsa.biblio.univ-lille3.fr/blog/2017/05/une-lecture-inedite-et-ovidienne-du-cabinet-italien-du-musee-benoit-de-puydt/>

n) Ariane et Thésée

Seule la scène d'Orphée et Eurydice n'est pas issue du corpus de Salomon mais est inspirée d'un dessin d'Agostino Carracci dans sa série des *Lascivie*⁷⁴³. De nombreuses questions restent en suspens : Les scènes sont-elles dans l'ordre d'origine ? Et si oui, y a-t-il une véritable intention de l'auteur de prendre des scènes troyennes dans Ovide pour en faire un parcours narratif ? Dans ce cas pourquoi reproduire un enlèvement d'Hécube, et pas un enlèvement d'Hélène juste à côté du Jugement de Pâris ? Ce cabinet est donc d'une très grande richesse et nous espérons que d'autres recherches pourront être poursuivies à son sujet par Madame Tarantino. Nous avons pour celui-ci imaginé un petit jeu de memory (ill. 177) en cours de validation par le musée.

III.B.2. Médiation *In situ*

Passons maintenant à la médiation dans les salles des différents musées de notre étude afin de valoriser *de visu* les œuvres se rapportant à la mythologie classique. Notre approche ce veut la plus complète possible utilisant toutes les possibilités des médias « chauds » comme les visites guidées et outils interactifs que ceux « froids » comme les cartels où la muséographie⁷⁴⁴. Nous proposerons tout d'abord des outils concernant une meilleure connaissance des œuvres avant de nous intéresser aux ambiances propres aux salles des différents établissements.

III.B.2.a. *Vers une nouvelle muséographie*

Comme on l'a vu dans les parties précédentes, les difficultés auxquelles se trouve confrontée la médiation de certaines œuvres sont liées souvent à la méconnaissance, voire à l'ignorance du public quant aux épisodes mythologiques qui les ont inspirées. D'où la nécessité d'explicitier et de raconter ces histoires afin que les visiteurs puissent d'autant mieux les apprécier et les lier à leurs propres connaissances. Seuls quelques musées permettent dans leurs cartels et fiches de salles⁷⁴⁵ une meilleure connaissance de ces histoires. Il faudrait donc systématiser ces outils qui peuvent être mutualisés (et dont les frais pourraient ainsi être partagés) tant certains personnages se retrouvent dans de nombreux musées. L'idéal serait des

⁷⁴³ *Ibid.*, p. 38.

⁷⁴⁴ Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias: les prolongements technologiques de l'homme*, Seuil, Paris, rééd., 2000, p. 41.

⁷⁴⁵ Voir notamment au Palais des Beaux-Arts de Lille dans notre II.A.1.a

fiches de salles, donnant des informations complètes sur certains mythes avec deux versions, pour adulte et enfant que celui-ci peut se faire lire dès l'âge de 4-5 ans. Le récit doit revenir au centre de l'explication de ces œuvres, tout en l'adaptant et ne pas le rendre trop pesant. Prenons l'exemple de Narcisse que l'on retrouve dans les musées de Lille, Bailleul, Valenciennes et Calais⁷⁴⁶.

Notice adulte que nous proposons :

La sculpture représente le mythe de Narcisse, tel qu'il est raconté dans le livre III des Métamorphoses d'Ovide. Narcisse est le fils d'une nymphe et d'un dieu fleuve. Le devin Tirésias prédit à sa naissance qu'il vivrait longtemps tant qu'il ne croiserait pas son reflet. Il vécut une jeunesse heureuse durant laquelle sa beauté devint légendaire. Un jour, la nymphe Echo tomba amoureuse de lui. Mais étant victime d'un sort jeté par la reine des dieux, Junon, elle ne pouvait que répéter la fin des mots qu'elle entendait. Narcisse, peu compréhensif, la rejeta. Attristé, elle s'enfuit dans les montagnes en demandant aux dieux de le punir. Rhamnusia, la déesse de la vengeance s'en chargea. Lors d'une partie de chasse, elle rendit Narcisse assoiffé. Aussi, il courut à une rivière pour boire. C'est là qu'il vit son reflet et en tomba éperdument amoureux. En pleurant, il brouilla son reflet et crut voir mourir l'objet de ses désirs. Il se laissa ainsi mourir et se transforma en une fleur, le narcissus. Ce sujet inspira par la suite de nombreux artistes comme le Caravage, Nicolas Poussin, Dali...

Notice enfant :

Cette sculpture raconte la triste histoire du jeune Narcisse. Quand il était petit, un sorcier dit à sa mère qu'il vivrait très longtemps à condition de ne jamais se regarder. Pour le protéger, elle enleva tous les miroirs de la maison, et jamais Narcisse ne put voir son propre visage.

Quand il grandit, il devint très, très beau et de nombreuses déesses tombèrent amoureuses de lui. Parmi elles, la jeune Echo. Mais elle avait un problème : elle ne pouvait que répéter la fin des phrases. Par exemple, quand Narcisse lui demandait : « Comment vas-tu ? »

Elle répétait « Vas-tu, vas-tu, vas-tu! »

Narcisse croyait qu'elle se moquait de lui, et la laissa toute seule. Echo devint très triste et voulut se venger. Elle demanda l'aide des dieux qui s'en chargèrent. Aussi, un jour, ils donnèrent à Narcisse une très très grande soif. Il chercha et trouva une rivière. Il y vit son reflet dans l'eau et tomba amoureux de lui, tellement il le trouva beau. Il resta des jours et des jours à se regarder, tellement longtemps qu'il se transforma alors en une fleur très jolie : le narcissus.

⁷⁴⁶ D'autres mythes se retrouvent à de multiples reprises : le jugement de Pâris, l'enlèvement d'Europe, Hercule et le lion de Némée, Psyché...

La version adulte, plus complète, permet de développer l'histoire ainsi que les personnages. La version pour enfants n'en est pas pour autant plus courte mais adopte un ton plus familier lié au conte. Le nombre de noms propres est donc réduit ainsi que certains noms précisant le statut des personnages (devin, nymphe, Junon...).

L'orientation de certaines œuvres serait, elle aussi, à revoir au sein même des salles pour donner une lecture plus simple et sensible. Cela est particulièrement frappant au Palais des Beaux-Arts de Lille autour de quelques œuvres. Ainsi dans la salle qui est réservée aux sculptures du XIX^e siècle, nous avons sur notre gauche, en entrant, l'œuvre de Théophile Bra, qui représente *Ulysse dans l'île de Calypso* (ill. 164). Nous le voyons de profil, son regard allant vers le mur d'en face. Puis tout au fond de la salle, se trouve la *Pénélope* d'Antoine Bourdelle (ill. 165) qui elle, a le regard dirigé vers nous. Le musée a donc la chance d'avoir deux sculptures de l'un des couples les plus célèbres de l'Antiquité, présent à chaque extrémité de la salle des sculptures. Or, leurs regards ne se croisent pas. Il suffirait pour cela de tourner la statue d'Ulysse de 90°C sur sa gauche pour que d'un bout à l'autre de l'espace, les deux époux se voient. L'effet créerait ainsi une certaine dynamique. Certes, Ulysse nous apparaîtrait de dos en entrant, mais il nous forcerait ainsi à regarder dans sa direction et à voir Pénélope au loin. L'une des autres solutions serait de bouger chacune des deux statues pour que leurs regards forment une diagonale dans la salle. Autre exemple, dans la salle des peintures du XVIII^e siècle, se trouvent trois représentations du même mythe de Psyché et Cupidon. Or la version de Coypel est un peu éloignée sur un autre mur des versions de Vien et de Greuze qui sont-elles, placées côte à côte. Il nous semblerait assez légitime de placer ces trois œuvres à la suite, afin que le visiteur, et même le chercheur, puisse mieux comparer les trois peintures et en saisir tous les points communs et divergences.



164- Théophile Bra, *Ulysse dans l'île de Calypso*
1870-75, 182 x 81 x 129,5, plâtre, Palais des
Beaux-Arts, Lille.



165- Antoine Bourdelle, *Pénélope*, 1909, 120 x 44,
bronze, Palais des Beaux-Arts, Lille.

Changer une œuvre de place peut induire de fait un discours plus cohérent. Ainsi au Musée des Augustins d'Hazebrouck, les trois tableaux mythologiques sont placés dans cet ordre (ill. 166) : *L'enlèvement des Sabines* de Frans II Franken, *Pan et Syrinx* d'après Rubens, *Vertumne et Pomone* de Cornelis de Vos. Cette succession est, de fait, assez aléatoire puisque leurs dates de créations sont imprécises, notamment en ce qui concerne la copie de Pan et Syrinx.



166- Tableaux mythologiques, Musée des Augustins, Hazebrouck. De gauche à droite : Frans II Franken, *L'enlèvement des Sabines*, 1600-25, 96 x 127, huile sur bois, date / d'après Rubens, *Pan et Syrinx*, XVII^e siècle, 87 x 123, huile sur toile / Cornelis de Vos, *Vertumne et Pomone*, vers 1586, 139 x 180, huile sur toile.

Il suffirait cependant de changer l'ordre de placement des trois peintures pour arriver à une logique chronologique concernant la mythologie romaine. En effet, bien que riche en légendes, les Romains ont donné des bornes temporelles à leur Histoire dont Ovide, parmi d'autres, se fait l'illustrateur. Si la métamorphose de Syrinx appartient aux temps mythiques, Pomone aurait vécu sous le règne du treizième roi légendaire de Rome : Procas⁷⁴⁷, l'enlèvement des Sabines daterait lui de l'époque de son petit-fils, Romulus. Ainsi en plaçant les tableaux dans cet ordre : *Pan et Syrinx* d'après Rubens, *Vertumne et Pomone* de Cornelis de Vos et *L'enlèvement des Sabines* de Frans II Franken (ill. 167), nous arrivons à placer les peintures selon la chronologie légendaire latine.



167- Frise plaçant les trois tableaux mythologiques du Musée des Augustins, Hazebrouck.

⁷⁴⁷ Ovide, *Les Métamorphoses*, XIV, 622.

Les musées peuvent aussi créer par eux-mêmes une petite exposition de leurs collections permanentes en réaménageant simplement une de leurs salles. Parfois ceci nécessite simplement une précision dans la dénomination, puisque comme nous l'avons vu⁷⁴⁸, certains musées possèdent déjà une forte concentration d'œuvres dans leurs espaces. Il suffirait ainsi de (re-)baptiser ou préciser dans les plans des musées ou dans les cartels de présentation des salles, les informations suivantes :

- Musée de la piscine de Roubaix : Bassin des divinités marines.
- Palais des Beaux-Arts de Lille : Galerie XVIII^e siècle et amours « Psyché-»déliques (en références aux trois tableaux sur les Amours de Psyché et Cupidon)
- Musée de l'Hôtel Sandelin de Saint-Omer : L'escalier d'Ulysse
- Musée d'art et d'archéologie de Laon : Les représentations féminines du divin

Pour renforcer ces idées, il suffirait aussi de déplacer simplement quelques œuvres d'autres salles et contribuer ainsi à de véritables petites expositions mythologiques dans les collections permanentes.

Réalisons ainsi une étude de cas plus développée sur le Musée des Beaux-Arts d'Arras. Les œuvres présentées dans leur salle « Mythologie et Antiquité » ont déjà une certaine cohérence comme les deux grands tableaux de la guerre de Troie placés côte à côte. Mais d'autres œuvres sont isolées (le portrait d'*Hélène*...) alors qu'une vraie logique muséologique peut être trouvée sans modifier radicalement la salle, en changeant de place quelques tableaux déjà visibles dans les collections permanentes. L'accrochage thématique que nous proposons est consacré à l'Amour dans la mythologie gréco-latine. Qui en sont les acteurs ? Comment se manifeste-t-il ? Quelles en sont les conséquences tant chez les dieux que chez les hommes ? C'est aussi l'occasion de montrer le goût pour ce sujet chez les artistes français tout au long du XVII^e et XVIII^e siècle grâce aux riches collections du musée sur cette période.

Introduction : Sous le patronage des déesses

- *Vénus empoisonnant les flèches de l'Amour*, Bertin Nicolas, peinture, Inv : 981.1
- *La compagne de Diane*, Frémin René, sculpture, Inv : 934.5

L'accrochage montre ici une dualité. L'amour chez les Grecs est un vaste sentiment pris en charge sous de nombreuses formes. Aphrodite/Vénus s'occupe ainsi de ce qui relève du désir. On ne compte plus les aventures de la déesse avec dieux et mortels ainsi que les intrigues amoureuses qu'elle fomenté avec son fils Éros. Le tableau de Nicolas Bertin montre ainsi les dangers de ce sentiment : Eros/Amour/Cupidon étant chargé de percer de ses flèches les

⁷⁴⁸ Voir II.B.1.

amoureux. En face, on retrouve l'antithèse de Vénus avec Diane. Cette déesse vierge préfère, face au monde des humains, la nature sauvage. Mais elle est en même temps protectrice des accouchements alors que ses suivantes, des nymphes, doivent être chastes comme elle. Gare à celles qui ne respectent pas cette règle comme la nymphe Callisto transformée en ours.

I - Les formes de l'amour chez les trois grands dieux, maîtres du monde.

- *Danaé*, Anonyme, peinture, Inv : D.953.1 ou *Mercuré et Argos* de Louis Watteau, peinture, In : D.201.1.2

- *Le triomphe d'Amphitrite*, Pierre Jean-Baptiste-Marie, peinture, Inv : 872.2

- *Hadès enlevant Perséphone*, Frémin René, sculpture, Inv : 972.2

Les quatre œuvres présentées dressent un portrait ambivalent de la manière d'aimer des dieux, et pas n'importe lesquels puisqu'ici sont évoqués les trois frères qui se partagèrent le monde suite à leur victoire sur les Titans. On commence avec Zeus, roi du ciel et de la terre. Dieu le plus volage, il eut des centaines de conquêtes. Afin de se soustraire à la surveillance de sa femme Héra, il usa de nombreux stratagèmes pour accéder à ses désirs. Ainsi alors que la mortelle Danaé était enfermée dans une tour, Zeus se changea en pluie d'or pour s'unir à elle. On peut aussi choisir son histoire avec Io, métamorphosée en vache par Héra. Le messager de Zeus, Hermès, la délivre en tuant son gardien Argos.

Poséidon, dieu des mers fut relativement fidèle à sa femme Amphitrite représentée ici. Les mythes racontent qu'il l'épousa après l'avoir poursuivie dans le monde entier. C'est un dauphin qui convainquit la belle de se montrer.

Enfin on retrouve le dernier dieu, Hadès, maître des Enfers. On ne lui connaît comme aventure que sa femme, Perséphone, qu'il dut enlever en Sicile. Cet événement extraordinaire expliquait aux hommes l'origine des saisons et de l'agriculture avec toutes les épreuves que Déméter, mère de Perséphone, dut affronter pour retrouver sa fille.

II - Un outil divin pour un jeu humain : la guerre de Troie

- *Hélène*, Gros Antoine-Jean, peinture, Inv : 876.6

- *Combat des Grecs et des Troyens sur le corps de Patrocle*, Brenet Nicolas-Guy, peinture, Inv : 998.1

- *Achille partant pour le combat après la mort de Patrocle*, Durno James, peinture, Inv : 907.4

Si on ne retient de cette guerre mythique que les terribles combats d'Achille ou le stratagème d'Ulysse, on oublie souvent que tout n'est dû qu'à l'amour d'un prince pour une reine. C'est

suite au fameux jugement du prince troyen Pâris et à son enlèvement d'Hélène que les dieux, par camps interposés, firent combattre les hommes sous les murs de Troie pendant 10 ans.

Aussi au portrait d'Hélène, cause de tout, fait suite deux tableaux de la guerre. Ceux-ci sont l'occasion de parler d'une autre forme d'amour à travers la relation entre Achille et son cousin Patrocle : camarades, amis ou amants, les liens guerriers étaient très variés.

III - Les enfants ou l'art des complications.

- *Hercule et Omphale*, Degand Pierre-Guislain-Philibert, sculpture, Inv : 935.3

- *Bacchus confié aux nymphes de Nysa*, Courtin Jacques, peinture, Inv : 896.1.3

Suite à l'amour physique, les conséquences sont la venue au monde d'enfants. Leur sort est parfois très compliqué lorsque l'on s'appelle Zeus. Héra a en effet poursuivi de sa haine la plupart des grands héros, fils du dieu. Ainsi les relations amoureuses d'Héraclès ne furent jamais heureuses : tuant sa première femme et ses enfants sous le coup de la folie, il doit ici être l'esclave de la reine de Lydie Omphale allant même jusqu'à se travestir pour elle.

Le futur dieu Dionysos n'eut pas plus de chance. Suite à une ruse d'Héra, sa mère mourut foudroyée par Zeus lui-même. L'enfant finit sa croissance dans la cuisse de son père et une fois né, Hermès alla le cacher chez les nymphes de Nysa en Thrace.

Conclusion/prolongement : Psyché et Cupidon

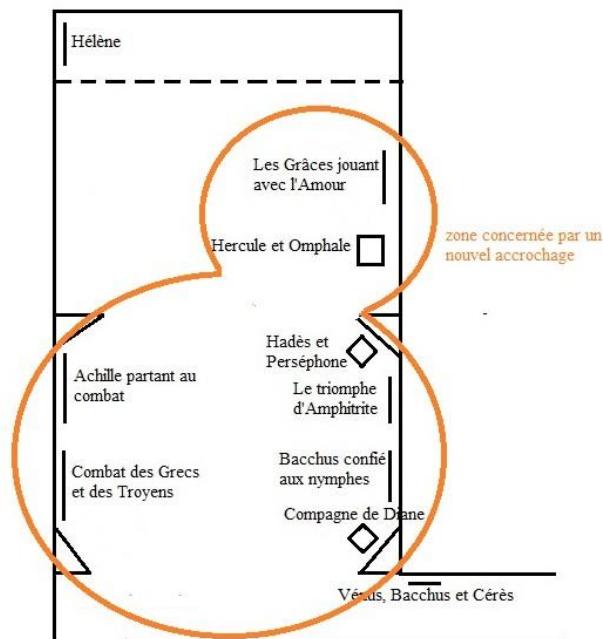
- *Enlèvement de Psyché*, Atelier du Nord de la France, tapisserie, Inv : OAR 27/2012.0.1028

- *Psyché allume une lampe pour connaître le visage de l'amour/Psyché contemplant l'Amour endormi*, Atelier du Nord de la France, tapisserie, Inv : OAR 30/2012.0.1030

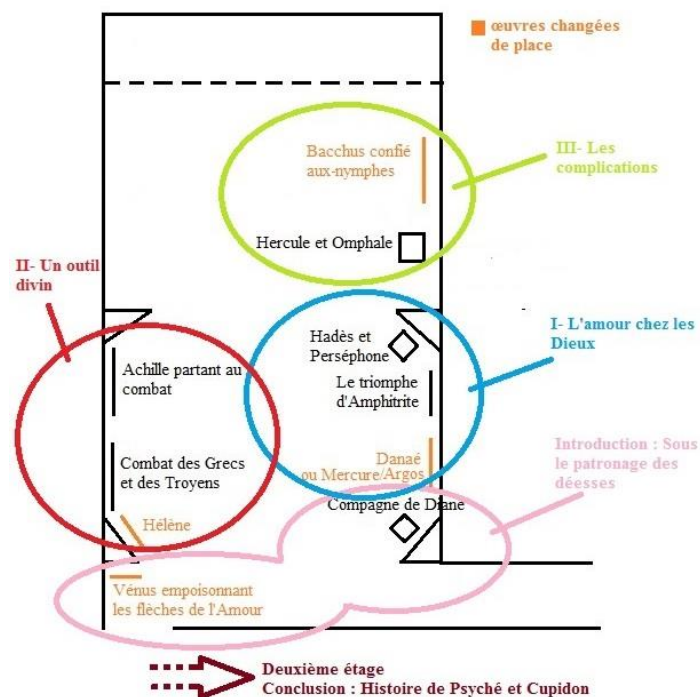
- *Sommeil de Psyché / Psyché abandonnée par l'Amour*, Atelier du Nord de la France, tapisserie, Inv : OAR 28/2012.0.1029

En guise de conclusion, le visiteur serait amené à aller au deuxième étage pour admirer les trois tapisseries sur le mythe de Psyché et Cupidon. Il s'agit sans doute de l'une des histoires de la mythologie racontée avec le plus de détails par Apulée au sein de son roman, *L'âne d'or ou les métamorphoses*. Tout y est présent : amour impossible, vengeance divine, faiblesse des hommes (et des femmes), multiples épreuves...

Le changement d'œuvre est ici limité, seules trois œuvres sont concernées par un changement de place, comme le montre les illustrations suivantes (ill. 168 et 169) :



168- Salle « Mythologie et Antiquité » actuelle⁷⁴⁹, Musée des Beaux-Arts, Arras.



169- Proposition d'accrochage « L'Amour des dieux », Musée des Beaux-Arts, Arras.

Ainsi cette salle, dont le musée d'Arras a déjà compris toute la richesse mythologique, pourrait être encore plus spécialisée par cette réorganisation cohérente et à moindre frais en déplaçant trois peintures⁷⁵⁰.

⁷⁴⁹ En mai 2015.

III.B.2.b. Avoir une politique globale de valorisation des salles

Après avoir vu les changements opérables à l'intérieur même d'une salle de musée pour valoriser les œuvres s'y trouvant, réfléchissons de manière plus globale à la manière d'unifier et de rendre visible la mythologie au sein des collections permanentes de chaque institution. Certains musées ont en effet des collections mythologiques très éclatées, présentes dans nombre de leurs salles. Pour les rassembler, plusieurs médiations peuvent être retenues. Tout d'abord, un fléchage au sol, permettant d'accéder aux différentes œuvres dès l'accueil. Un fléchage visible et coloré intrigue le visiteur et donne plus aisément un sens de visite que les plans ou que de petites indications au sein des salles de l'institution. Un petit test dans ce sens a été effectué au sein d'une médiation innovante⁷⁵¹ lors de l'opération *Museomix*⁷⁵² en 2016 au Musée Saint-Raymond de Toulouse. Travaillant autour des reliefs d'Hercule de la villa Chiragan, nous avons représenté au sol les traces de pas de certains monstres affrontés par le demi-dieu : l'hydre de Lerne et le sanglier d'Erymanthe (ill. 170). Ces pas partaient du début de l'espace d'exposition des reliefs. Il est apparu que les visiteurs, et notamment le jeune public cherchait à savoir où menaient ces étranges formes, indépendamment des autres médiations mises en place. Cette thématique des animaux mythologiques pourrait être reprise au musée de la Piscine de Roubaix où ces êtres ne manquent pas : sirènes, monstre d'Andromède, centaures et satyres⁷⁵³, biche d'Iphigénie. Il pourrait aussi s'agir au Musée des Beaux-Arts de Cambrai d'une petite épée représentant les différents héros présents : Achille, Enée, Héraclès, Romulus, Pyrame.



170- Traces de pas (en jaune, celles de l'hydre et en bleu du sanglier), prototype *Museomix* au Musée Saint-Raymond de Toulouse, novembre 2016.

⁷⁵⁰ Cette proposition a été transmise dès 2015 au musée, sans réponse de sa part.

⁷⁵¹ Une présentation du prototype est disponible ici : <http://www.museomix.org/prototypes/pause-divine/>

⁷⁵² Rencontres collaboratives réunissant des professionnels du monde muséal dans plusieurs musées du monde entier, chaque année pendant trois jours : <http://www.museomix.org/a-propos/>

⁷⁵³ Du tableau, *L'éducation de Bacchus* d'Emile Aubry.

Le plus important pour le musée est ainsi de définir les sous-thématiques présentes dans ses collections pour ensuite trouver le meilleur moyen de les valoriser et regrouper de manière directe ou indirecte. Les outils numériques peuvent donc ici avoir un rôle par le biais des audioguides proposant des visites thématiques comme c'est le cas à Lille et Lens. La dématérialisation ne passe plus forcément aujourd'hui par un fort investissement dont le coût peut rebuter les petites institutions⁷⁵⁴. Presque tous les visiteurs de musée⁷⁵⁵ ont sur eux, un outil pour écouter et voir du contenu enregistré : leur téléphone portable. Tout musée peut proposer sur son site internet ou, s'il n'en a pas, directement au visiteur depuis l'ordinateur de l'accueil, un contenu sur les œuvres de son établissement. Les histoires et l'identification sont ainsi une parfaite porte d'entrée pour ce genre d'éléments, d'où notre proposition d'une visite : « Les femmes mythologiques du Musée de Laon ».

Nous avons sélectionné six personnages mythologiques présents dans les statuettes et céramiques du musée au rez-de-chaussée, chaque discours présente plusieurs artefacts : Athéna, Héra, Amazone, Ariane, Gorgone, Sirène. Puis, nous avons écrit à partir de là un texte à la première personne les liant avec un mythe particulier, présent ou non sur les œuvres. Ainsi pour la sirène :

Casser la voix !!!!! Cassez la voix !!! Pfff, je me repose un peu là ! Quoi ? Mon physique vous étonne ? Ah oui, je vois ! Vous vous attendiez peut-être à voir une jolie petite jeune fille avec une queue de poisson et des coquillages sur sa poitrine. Vous avez trop regardé le dessin-animé de Walt Disney vous ! Ces filles là, ce sont nos cousines de la mer du Nord, rien à voir ! Moi, mais j'ai des plumes, des ailes et de jolies pattes très griffantes.

Je chante aussi divinement bien ! Cela nous permet avec les copines de rendre fou amoureux de nous les marins qui après se noient dans la mer. On peut alors tranquillement les dévorer. C'est tellement bon la viande !

Sauf que là, j'en ai marre. Avec les copines, on EN peut plus ! Cela fait 1h qu'on chante autour de ce bateau, mais rien n'y fait. Paraît qu'il appartient à un certain Ulysse. Il n'est pas bête en tout cas celui-là. Il a mis de la cire d'abeille dans les oreilles de ses rameurs qui du coup, ne nous entendent pas et continuent à avancer. Et lui, ce héros, il s'est attaché à son navire. Ainsi, il peut nous entendre, tout en ne pouvant s'échapper. Il est malin, mais je suis sûr qu'une femme l'a conseillé. Soit la déesse Athéna ou Circé la magicienne. Bref, j'y retourne. Sait-on jamais, peut-être qu'avec le soleil, la cire de ses marins a fondu !

⁷⁵⁴ <http://www.lefigaro.fr/sortir-paris/2010/02/03/03013-20100203ARTFIG00874-audioguides-des-musees-le-banc-d-essai-.php>

⁷⁵⁵ Fin 2015 en France, 92% des Français possédaient un téléphone portable. Source : http://www.huffingtonpost.fr/2015/12/25/francais-telephone-portable-2015_n_8860578.html

Nous avons enregistré les voix sur un logiciel de son libre d'accès et facile à utiliser⁷⁵⁶ et mis le tout visible en ligne⁷⁵⁷ en format mp4 mais pouvant être téléchargé en format mp3. Puis, nous avons tenu au courant le musée qui n'a malheureusement pas donné suite. Le contenu téléchargeable peut ne pas être uniquement du contenu informatif mais aussi une offre et ambiance sonore. Celle-ci peut être un véritable plus pour le musée comme le rappelle l'artiste Cécile Corbel, passée par l'École du Louvre :

En faisant écho aux thèmes développés autour d'elles, elles [les ambiances sonores] peuvent aussi créer un état réceptif, servir de porte pour basculer dans un univers. [...] De manière plus construite, des ambiances sonores placées au premier plan, plus présentes et évocatrices, sont un véritable outil de mise en scène qui peut produire un impact émotionnel fort, dramatiser des espaces, les rendre poétiques, voire les transformer en des lieux magiques ou « extraordinaires »⁷⁵⁸.

La mythologie grecque ayant de forts liens avec la musique, celle-ci a toute sa place dans les musées. Trois types de sonorités peuvent créer des ambiances particulières en fonction des œuvres dont il est question. Tout d'abord la musique expérimentale tentant de recréer les sons et hymnes de l'Antiquité, qui auraient tout leur sens dans les salles liées à la céramique grecque comme à Boulogne, Lille ou Laon. De nombreux musicologues et chercheurs ont étudié, retranscrit et analysé celle-ci⁷⁵⁹ et des ensembles musicaux en réalisent des concerts comme le groupe *Kérylos*⁷⁶⁰ qui s'est d'ailleurs produit dans certains musées comme au Louvre ou au Musée Saint-Raymond⁷⁶¹ de Toulouse. Ils permettent ainsi de recréer une « ambiance », un contexte musical qui était celui dans lequel baignaient les Grecs de l'Antiquité. Cependant, ils ne peuvent servir d'illustration ou d'éléments de compréhension de l'iconographie.

A l'inverse de la musique classique et des opéras qui ont depuis le premier⁷⁶², *Euridice*, de Jacobo Peri beaucoup puisé dans les légendes grecques et romaines, comme l'a démontré concernant la musique française, un colloque en 2007 à Saint Etienne⁷⁶³. Entre mai et juin

⁷⁵⁶ <https://audacity.fr/>

⁷⁵⁷ Sur notre blog : <https://pasdemythosentrenous.wordpress.com/category/la-voix-des-deesses-de-laon/pourquoi-faire-parler-des-deesses/>

⁷⁵⁸ Cécile Corbel, « L'intégration du sonore au musée », *Cahiers d'ethnomusicologie*, n°16, 2003, §6.

⁷⁵⁹ Notamment Annie Bélis, *Les Musiciens dans l'antiquité*, Hachettes Littératures, Paris, 1999.

⁷⁶⁰ Créé précisément par Annie Bélis

⁷⁶¹ Le 8 décembre 2011 et 8 juin 2013.

⁷⁶² François-René Tranchefort, *L'Opéra*, Éditions du Seuil, 1983, Paris, p. 23.

⁷⁶³ Jean-Christophe Branger et Vincent Giroud, *Figures de l'Antiquité dans l'opéra français: des Troyens de Berlioz à Œdipe d'Enesco: Actes du colloque du IXe Festival Massenet, Saint-Étienne, 9 et 10 novembre 2007*,

2016, l'Opéra de Lille avait d'ailleurs lancé une série d'événements autour de la mythologique : l'*Orfeo* de Monteverdi, le *Monstre du Labyrinthe* de Jonathan Dove ainsi qu'un récital « Antiquité et Mythologie » avec le baryton Georg Nigl. Peintures et sculptures de l'époque moderne ont donc un lien très fort avec les opéras réalisés depuis le XVII^e siècle. L'influence des livrets⁷⁶⁴ et de l'interprétation de la cantatrice Giuditta Pasta dans *Médée à Corinthe* de Simone Mayr a ainsi fortement inspiré Delacroix dans la réalisation de sa fameuse peinture. Les grands airs peuvent, par conséquent, illustrer certains mythes. Prenons l'exemple du Musée de l'Hôtel Sandelin de Saint-Omer où plusieurs œuvres peuvent aller de pair avec des airs d'opéra et créer ainsi un parcours « Mythologie et opéra » dans les différentes salles du musée. En partant du rez-de-chaussée :

1. Le tableau de Vertumne et Pomone de Van Balen / *Pomone*, de Robert Cambert, 1671. Notamment l'Acte IV, Scène 2 :

Vertumne

Amour dis-moi, que dois-je faire,
pour la fléchir et pour lui plaire ?
En qui me transformer ? Des plus puissants des dieux,
cette insensible a méprisé les vœux.
Mais pourquoi l'attaquer sous la forme d'un autre ?
Peut-être pourrions-nous lui plaire sous la nôtre,
tâchons de la surprendre une dernière fois.

2. Anonyme, Pendule d'Achille blessé, 1818 / *Achille et Polixène*, de Jean-Baptiste Lully de 1687. Achille y meurt dans l'acte V, scène 5.

Polixène

Dieux! quel horrible spectacle!
Le perfide Paris triomphe sans obstacle;
Il jouit de son crime et ne permet pas
D'embrasser mon époux, même après son trépas.
D'un coup mortel j'ai vu frapper Achille,
J'ai retiré le trait dont il était percé;
Hélas! Dans les douleurs dont mon cœur est pressé
Ce trait fatal peut m'être utile.

Publications de l'Université de Saint-Etienne, Saint-Etienne, 2008.

⁷⁶⁴ *Médée furieuse*, Paris, *op. cit.*, p. 36.

3. Louis Delaville, *Œdipe et Antigone*, statuette, 1805 / *Œdipe à Colone* d'Antonio Sacchini, 1786, Acte II, scène 2.

Œdipe

Ma fille, hélas! pardonne.
Pardonne un douloureux transport;
C'est toi-ci que mon malheur opprime
De l'amour filial innocente victime,
Ton père te bénit & pleure sur ton sort.

Antigone

Mon sort? je le préfère, en ma douleur profonde,
A l'hymen, aux grandeurs, à l'empire du monde.
Tout mon bonheur est de suivre vos pas,
De vous servir, de recueillir vos larmes;
Qu'un si beau sort pour mon cœur a de charmes!

4. François Chiffart, *Le retour d'Ulysse*, vers 1859 / *Il ritorno d'Ulisse in Patria* de Claudio Monteverdi, 1640, Acte III, Scène 10

Euryclée

Il est maintenant temps de parler!
O chaste et noble femme, celui-ci est vraiment Ulysse!
Je l'ai reconnu,
Lorsqu'il vint tout nu se baigner,
Et où je découvris la cicatrice honorable
Faites par un sanglier furieux
Je te demande pardon de mon trop long silence.
Ma langue féminine et loquace
A eu, sur l'ordre d'Ulysse,
Bien du mal à se taire....

5. Pipes représentant *Léda et le cygne*, XIX^e siècle / *La Belle Hélène*, Jacques Offenbach, 1864, Acte I, scène V

Hélène

Ma naissance, d'abord... vous la connaissez...

Calchas

Qui ne la connaît pas ?

RONDEAU D'« ORPHEE AUX ENFERS ».

Ce cygne traqué par un aigle,

Que Léda sauva dans ses bras...

Hélène

Ce cygne-là... c'était mon père ! L'aigle, c'était Vénus !... Cruelle Vénus !... Vous voyez bien,

Calchas, que je ne suis pas une femme ordinaire...

Tous les passages des livrets choisis agissent ici comme des explications des œuvres d'art associées. On apprend ainsi pourquoi Œdipe tient fortement à sa fille, la raison de la blessure d'Achille, comment la nourrice a reconnu Ulysse. Réputés parfois opaques, des extraits d'opéras servent ici de compréhension aux beaux-arts en étant un complément ou remplacement d'audio-guide. Enfin la variété française et internationale illustrent, eux, rarement les mythes mais les actualisent et montrent toutes les références possibles. Une visite d'un musée accompagné de ces chansons permet ainsi un décalage qui peut intéresser le grand public dans son ensemble. Le lien a encore été très peu étudié par les universitaires et on ne trouve que sur Internet quelques inventaires plus ou moins quantitatifs⁷⁶⁵. Imaginons des liens de ce type au Musée de Boulogne-sur-Mer :

- *askos* avec représentation de Pégase / Thomas Fersen, *Pégase*, 2005

- amphore de Thésée contre le Minotaure / Barbara, *Le Minotaure*, 1973

- Vases sur Héraclès / *Hercule de zéro en héros*, issue du dessin animée de John Musker et Ron Clements, 1997.

- amphore de l'enlèvement de Déjanire / Bertrand Cantat, *Déjanire*, 2011 (chanson adaptée des Trachiniennes de Sophocle)

- *Psyché abandonnée par l'Amour*, Charles-Antoine Coypel, peinture / *Psyche*, Massive Attack, 2010

- *Glaucus*, Rodin, sculpture / *Scylla*, Debout sur le Zinc, 2008

Nous avons réalisé concernant ce parcours une vidéo liant les œuvres aux musiques citées⁷⁶⁶.

Outre la musique, d'autres œuvres peuvent être mises à disposition des visiteurs par le musée pour mieux comprendre les mythes. On pense notamment aux « espaces lectures » mises en place par certains musées qui permettent aux visiteurs de se poser dans un coin délimité du

⁷⁶⁵ Comme celui sur les références mythologiques dans la variété anglo-saxonne :

http://www.songfacts.com/category-songs_that_refer_to_mythology.php

⁷⁶⁶ Visible ici : <https://www.youtube.com/watch?v=hq8e8vZiCT4>

musée pour lire et se reposer entre deux salles. Les initiatives de ce genre sont nombreuses dans les Musées de la région : ils sont présents dans chaque exposition du Pavillon de Verre au Louvre-Lens, dans le nouvel atrium du Palais des Beaux-Arts de Lille depuis mai 2017 ou au sein des collections permanentes du Musée portuaire de Dunkerque. Ces espaces sont autant l'occasion de consulter des ouvrages généralistes sur ces thématiques que d'approfondir et préciser certaines œuvres qui mériteraient une meilleure visibilité de par leur grande richesse iconographique et postérité. Par exemple le fameux sujet d'un tympan conservé à Cambrai sur Pyrame et Thisbé (ill. 171).



171- Anonyme, *Mort de Pyrame et Thisbé*, 1150-1200, 77 x 62,5 ; tympan de pierre blanche, Musée des Beaux-Arts, Cambrai.

Aussi pour ce musée dont les œuvres sont très dispersées dans les salles, un espace lecture pourrait être créé près de l'accueil ou dans une des salles du musée. S'y trouveraient des ouvrages de vulgarisation sur la mythologie grecque pour jeunes et adultes à l'image de ce que nous avons pu trouver à Québec dans l'exposition « Les maîtres de l'Olympe⁷⁶⁷ », ainsi que des ouvrages liés au tympan comme le texte des pièces de Shakespeare, *Le Songe d'une nuit d'Été* et *Roméo et Juliette* ainsi qu'un ouvrage sur le film *West Side Story* de Robert Wise qui montrent la permanence de ce mythe dans la culture occidentale.

Enfin, en lien avec les *comics* que nous avons abordé dans notre première partie, des liens entre l'univers des supers héros américains et les musées de la région pourraient être établis de manière logique. L'éditeur de D.C. Comics possède dans son catalogue trois supers héros en lien avec les mythes grecs. Wonder Woman, Aquaman et Shazam. Chacun pourrait

⁷⁶⁷ Voir II.D.3

prendre place respectivement au Musées de Boulogne-sur-Mer ou Laon, au Musée de la Piscine de Roubaix et au Palais des Beaux-Arts de Lille, sous la forme de visites thématiques avec un guide ou livret explicatif. Pourquoi ces liens ?

- Wonder Woman / Musées de Boulogne-sur-Mer, Laon ou aussi Compiègne. Il s'agit de mettre en valeur les collections de vases grecs représentant les amazones, Héraclès, Ajax ou les dieux, personnages récurrents des aventures de la célèbre héroïne. D'ailleurs le lien avec la céramique grecque est clairement établi dans certaines pages des *comics* (ill. 172). Il s'agirait de faire des liens, images à l'appui entre la vision des personnages dans les deux médias.



172- Grant Morrisson et Yanick Paquette, *Wonder Woman, Terre un,*(t.1), Urban Comics, Paris, 2017, p. 4.

- Aquaman / Musée de la Piscine de Roubaix. Ce personnage créé en 1941 est vu comme le roi de l'Atlantide. Si les références mythologiques sont moins claires qu'avec Wonder Woman, les sculptures de divinités marines autour du bassin⁷⁶⁸ peuvent être l'occasion de mettre en lien de créé des ponts sur l'imaginaire marin.
- Shazam / Palais des Beaux-Arts de Lille. Ce personnage a pour nom un acronyme composé de S pour la sagesse Salomon, H pour la force Hercule, A pour l'endurance d'Atlas, Z pour les éclaires de Zeus, le courage d'Achille et M, la vitesse de Mercure. Six œuvres du Musée pourraient justement correspondre à chacune de ses lettres pour un parcours thématique ou une visite guidée : *Salomon et la reine de Saba* de Dirck van Delen, *Hercule combattant Achelous* de Noël Coypel, *Prométhée enchainé*

⁷⁶⁸ Voir II.C.2.b.

d'après Rubens⁷⁶⁹, *L'enlèvement d'Europe* de Jacob Jordaens, *Priam aux pieds d'Achille* de Jules Bastien-Lepage et l'exaleiptron du peintre C pour découvrir Hermès.

Aussi, nous avons vu *in situ* ce que les musées de la région peuvent réaliser tant pour rendre visibles leurs riches fonds mythologique que pour les associer à la présence des mythes dans les autres pans de la culture. Il ne s'agit pas tant d'une question de moyens que d'une réelle volonté de ces institutions de les mettre en valeur au sein de leur parcours muséographique déjà établi. Regardons maintenant ce qu'il est possible de faire au niveau de l'événementiel, toujours dans l'idée de rendre les collections plus accessibles et de proposer des actions réalisables par l'ensemble des musées des Hauts-de-France.

II.B.3. De l'événementiel

III.B.3.a. Le théâtre

Nous aborderons ici deux expériences théâtrales menées au Louvre-Lens et au Musée de Boulogne-sur-Mer basées sur une approche participative et ludique où des personnages mythologiques s'expriment face aux visiteurs. Il s'agit de la seconde forme de théâtre au musée telle que décrite par André Gob et Noémie Drouguet⁷⁷⁰. Elle se définit selon les auteurs par plusieurs éléments :

- Un discours à la première personne
- Une « part d'improvisation et d'interactivité avec le public »
- A lieu dans « une ou plusieurs salles de l'exposition et s'apparente un peu à une visite guidée »

Ces approches sont apparues dans les années 1980 dans le monde anglo-saxon et ont pour but d'instruire tout en divertissant. De nombreux chercheurs ont très tôt milité pour ce genre d'actions. Bourdieu et Darbel plaidaient dans les années 1960 pour que les musées soient des lieux de vie⁷⁷¹ avec du bruit de toutes parts. Martine Regourd a montré, elle, tout l'intérêt de ce genre d'initiatives pour les institutions culturelles. En effet, « la démarche participative

⁷⁶⁹ Atlas n'est pas présent dans les œuvres exposées du musée mais Prométhée est lui aussi un titan puni par Zeus.

⁷⁷⁰ André Gob et Noémie Drouguet, *La muséologie: histoire, développements, enjeux actuels*, op. cit., p. 260.

⁷⁷¹ Pierre Bourdieu et Alain Darbel, *L'amour de l'art: les musées d'art européens et leur public*, op. cit., p. 140-141.

[est] garante d'un sentiment positif incitant le visiteur à revenir »⁷⁷². L'interaction étant généralement limitée aux visites destinées aux enfants, les visites théâtrales s'adressent ainsi à tous. Pourquoi alors mettre en lien théâtre et mythes grecs ? C'est déjà presque leur essence puisque *L'Illiade* et *L'Odyssée* étaient au départ récités par les aèdes et que les histoires étaient jouées par le biais des tragédies et comédies dans les théâtres antiques. Les hellénistes reconnaissent eux-mêmes cette dimension. Ainsi pour Robert Graves, les mythes sont vus comme des « élucubrations bizarres issues des phantasmes de l'imagination »⁷⁷³, tandis que Walter Otto parle du « sourire indulgent »⁷⁷⁴ qu'éprouvent les lecteurs d'Homère concernant les dieux de l'Olympe. Lors d'une table ronde au Festival d'Histoire de l'Art de Fontainebleau, nous nous sommes d'ailleurs intéressé à la fonction humoristique et accessible de certains d'entre eux et notamment le dieu Arès⁷⁷⁵.

Notre optique était donc tant à Lens qu'à Boulogne de médiatiser la mythologie grecque et les œuvres présentes en permettant au public présent de participer. Les deux problématiques touchaient d'ailleurs au lien entre œuvres ou expositions : à Lens, lier la galerie du temps aux expositions du Pavillon de Verre et à Boulogne-sur-Mer, faire jouer deux personnages emblématiques de leurs céramiques grecques : Héraclès et Ajax le Grand.

La réalisation au Louvre-Lens fut le résultat d'un Week-end étudiant organisé au Musée le week-end du 23-24 avril 2016 : #WEELL16 (pour « Week-End Etudiants Louvre-Lens 2016 ») organisé par M. Gautier Verbeke. Il nous est apparu très vite un double objectif : lier au Pavillon de verre, l'exposition passée sur *Les Métamorphoses* d'Ovide (1^{er} juillet 2015- 21 mars 2016) et celle nouvelle «RC Louvre » (du 20 avril au 7 novembre 2016) consacrée au club de football de la ville. Puis mettre en lien les différents espaces, clairement définis du lieu : hall, galerie du temps, pavillon de verre ; le tout autour de figures mythologiques. Nous avons donc créé une pièce de théâtre de vingt minutes autour de l'idée d'un concours de rhétorique où Homère et Ovide⁷⁷⁶ s'affrontent sous le regard et le jugement de Midas et avec l'aide du public. Homère défend l'exposition de football tandis qu'Ovide vante celle sur ses *Métamorphoses*. Il y a trois épreuves dans trois lieux et le public vote à la fin. Dans la première, chacun des auteurs doit défendre une des expositions du pavillon de Verre :

⁷⁷² Martine Regourd, *Musées et communication. Recherche au regard des musées des Beaux-Arts de province*, op. cit., p. 277.

⁷⁷³ Robert Graves, *Les mythes grecs*, op.cit., p. 17.

⁷⁷⁴ Walter Friedrich Otto, *Les dieux de la Grèce: la figure du divin au miroir de l'esprit grec*, Payot, Paris, 1993, p. 24.

⁷⁷⁵ Table ronde « Rire des dieux » le 4 avril 2016 au Festival d'Histoire de l'Art de Fontainebleau.

⁷⁷⁶ Inspiré d'un texte antique d'auteur inconnu : *La dispute d'Homère et d'Hésiode* in Hésiode, *La Théogonie*, op. cit.

Ovide

Dans les musées, il ne devrait y avoir que des peintures...

Homère

....avec seulement des sujets compliqués qui ennuient le public à l'usure !

Ovide

Oh une écharpe de supporter au Louvre-Lens, quelqu'un a dû l'oublier...

Homère

.... sauf que c'est un souvenir pour des milliers de gens passionnés.

Ovide

Le rouge et le jaune sont des couleurs agressives...

Homère

...enfin pas plus que ton livre aux millions de signes !

Ovide

Un ballon peut casser toutes les vitres de l'établissement....

Homère

...et rappelle les buts de Zidane en 1998, que d'émotions !

Ovide

Moi, à voir tous les témoignages du Pavillon de verre, je m'endors...

Homère

....pour faire de si beaux rêves, j'en veux encore !

Ovide

Et en plus ils vendent un livre dessus...

Homère

...objet de fierté pour tant de gens qui parfois ne se sentent pas reconnus !

Ovide

Bref une exposition de foot à la place de mythologie...

Homère

...Cela donne une belle idée de la façon dont la culture unit !

La deuxième épreuve consiste en des questions sur le musée, par exemple :

Midas

Alors ma première question est la suivante. Quelle est votre œuvre préférée du musée ?

Ovide

Facile, la peinture de Rubens sur Ixion présente dans la Galerie du temps. Cet homme a tenté de séduire la femme de Zeus. Or le roi des dieux avait créé un sosie avec un nuage pour tromper le pauvre Ixion. Le nuage a quand même accouché et a eu pour enfants le premier centaure : cette bête mi-homme, mi-cheval. Une œuvre forte, belle et avec une histoire finalement très drôle.

Homère

Moi je dirai tous ces témoignages de supporters que l'on voit dans l'exposition du RC Lens. On comprend ainsi la vraie passion des gens. Vous vous rendez-compte ! De simples mortels de Lens qui sont dans des œuvres du musée ? Ce n'est pas touchant ?

Et enfin la troisième épreuve traite d'un match de football imaginaire entre des joueurs célèbres du club et les dieux grecs du panthéon olympien, le début du match commence ainsi :

Ovide

Du côté des Grecs, les 12 dieux de l'Olympe sont présents avec...

Midas

Faute !! Il n'y a que 11 joueurs possibles sur le terrain !

Ovide

Et le dieu des forgerons Héphaïstos est laissé au bord du terrain. Il prépare des protège-tibias en acier pour ses coéquipiers.

Homère

Le match commence. Keita passe à Flac dans une magnifique longue passe. Applaudissement des spectateurs !

Ovide

Mais Arès, le dieu de la guerre, donne un terrible tacle par derrière au joueur lensois !

Midas

Carton rouge ! Un joueur en moins dans l'équipe grecque !

Il n'y avait aucun décor, mais un soin a été attaché au costume. Aussi, si Homère était vêtu de lunettes de soleil et d'un bâton pour montrer sa cécité, Midas avait des oreilles d'âne et Ovide son livre des *Métamorphoses* à la main (ill. 173). Nous avons pu jouer deux fois le dimanche 24 avril et une quinzaine de visiteurs nous a suivis tout au long du parcours plus ceux nous écoutant à chacune des trois étapes, applaudissant et votant à chaque appel de notre part.



173- Extrait de la pièce *Métamorphoses vs RC Louvre* avec de gauche à droite les personnages suivants : Homère (Cyrille Ballaguy), Midas (José d'Andréa) et Ovide (Éric Leclercq), Louvre-Lens.

Comme le rappelle les auteurs de l'ouvrage *Le Désir et les dieux* « La représentation du mythe est donc immédiatement confrontée à ce paradoxe : donner à la fiction la moins vraisemblable l'apparence d'une réalité⁷⁷⁷ ». Aussi à travers cette expérience remplie d'anachronismes et d'humour, nous avons cherché à donner corps à ces personnages antiques afin qu'ils gardent une certaine actualité. Par leurs bouches et les références, ils étaient ainsi l'expérience vivante qu'un possible lien entre art, mythologie, actualité et didactisme est possible.

⁷⁷⁷ Françoise Frontisi-Ducroux, Yves Bonnefoy et Jérôme Delaplanche, *Le désir et les dieux*, op. cit., p. 171.

C'est cette voie que nous avons continué à explorer au Musée de Boulogne-sur-Mer avec une petite pièce de théâtre liée à la salle d'exposition des céramiques grecques. Nous avons vu⁷⁷⁸ qu'aujourd'hui celle-ci se structure autour de deux pôles d'importance : *le Suicide d'Ajax* d'Exékias et l'Héracléide de l'éditeur Charles-Louis-Fleury Panckoucke. L'idée de lier ces figures nous est apparue après la lecture en détail de l'ouvrage de Timothy Ganz sur les mythes en Grèce archaïque et notamment tout son passage sur Ajax le Grand⁷⁷⁹. C'est ce lien entre les deux héros que nous voulions à tout prix exploiter tout en continuant dans une veine pédagogique, humoristique et participative. D'autres objectifs étaient aussi en jeu :

- Montrer le lien entre ces personnages et leurs représentations figurées, faire ressortir la technique de la figure noire.
- Faire connaître la première expédition de Troie, menée par Héraclès
- Lier ces deux personnages à la culture actuelle ainsi qu'aux collections spécifiques du musée

Le public devant choisir à la fin lequel des deux héros est son préféré et représente le mieux le musée de Boulogne-sur-Mer. Les deux personnages agissant et donnant des arguments pour convaincre l'auditoire. La pièce est divisée en quatre parties. En introduction, la voix off d'Héphaïstos énonce qu'il a réussi à donner la vie à des personnages issus de vases grecs, Héraclès et Ajax peuvent ainsi se déplacer. Puis ils débattent par rapport à leurs histoires respectives cherchant à savoir qui est le plus fort et rabaissant l'autre, par exemple dans ce passage :

Ajax

[...] Tout le monde me redoutait ! J'ai même failli battre le grand prince troyen Hector, frère de Pâris, si la nuit ne nous avait pas arrêtés.

Héraclès

Cela je te l'accorde, mais seul le grand Achille pouvait tuer Hector.

Ajax

Achille qui d'ailleurs (*réfléchit*) m'avait promis ses armes si jamais il mourrait. N'est-ce pas un signe de ma valeur ? Alors qu'il venait de se prendre une terrible flèche dans le talon par Pâris, j'ai voulu récupérer ses armes. Mais comme aujourd'hui, il a été décidé d'un vote pour les avoir. Ulysse a mieux parlé que moi et les a eues ! Que la peste soit sur lui !

⁷⁷⁸ Voir II.B.1.b

⁷⁷⁹ Timothy Gantz, *Mythes de la Grèce archaïque*, op. cit., p. 1106-1117.

Héraclès

Monsieur se plaint d'Ulysse mais c'est surtout une déesse qui entraîna ta ruine, tandis qu'elle fut toujours ma plus fidèle alliée : Athéna. La déesse de l'intelligence, elle te dit quelque chose ?

Ajax

Ah Athéna ! Déesse aussi perfide qu'Ulysse. À cause d'elle, j'ai fait pas mal de bêtises. Elle m'a rendu fou après la perte des armes d'Achille. J'ai voulu tuer tous les chefs grecs mais à la place j'ai égorgé....des moutons ! Tout le monde a ri de moi au matin. J'étais humilié, bafoué. Pour un héros tel que moi, c'était la fin de ma gloire. Aussi de honte, et n'ayant plus rien à attendre de cette guerre, je me suis tué.

Héraclès

Quant à moi c'est la femme de Zeus, Héra, qui m'a rendu fou.[...]

Puis le débat porte sur leur popularité respective dans les arts et la culture depuis l'Antiquité ainsi que sur leur présence au musée :

Ajax

Peut-être, mais les Hollandais m'adulent. J'ai un club de foot à mon nom : l' *Ajax d'Amsterdam*. Grande équipe qui a gagné, je te signale, 4 fois la Ligue des champions. Plutôt pas mal, hein ?

Héraclès

(être droit) Recentrons nous sur le musée de Boulogne veux-tu ? J'y suis beaucoup plus présent que toi. Monsieur Panckoucke, éditeur du XIXe siècle, a même voulu me célébrer en réunissant en vases grecs, tous mes travaux. C'est la base de la riche collection de céramiques grecques du musée, la plus importante en France après le Louvre. Sans compter les découvertes archéologiques qu'on peut retrouver dans le sous-sol du musée.

Ajax

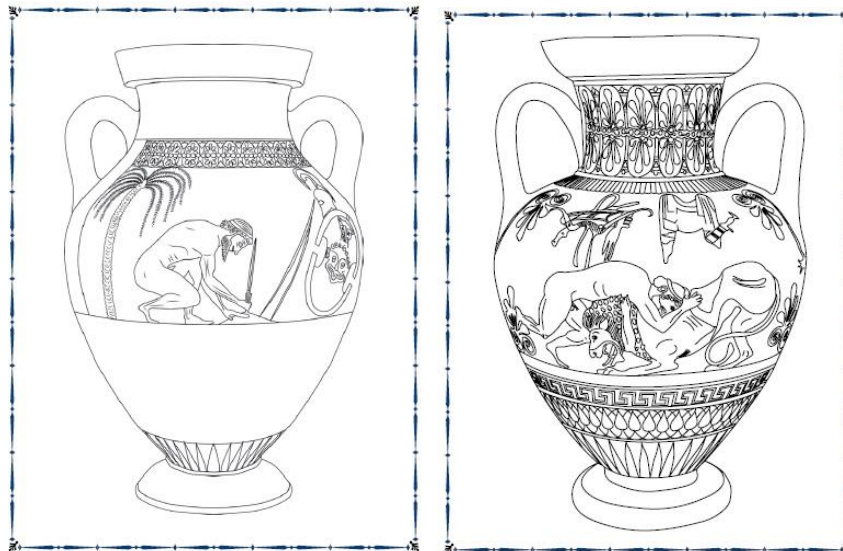
Sauf que tu n'as pas l'honneur d'être comme moi, le chef d'œuvre de cette collection ! On dit du vase où j'apparais, que c'est la « Joconde » de la céramique à figure noire, excusez du peu. En plus, son auteur Exékias, est considéré comme un des plus grands artistes de l'Antiquité. *(Il met les bras devant Héraclès)*

La pièce se termine par le public votant pour son héros et avec une voix off d'Athéna qui tente de les forcer à choisir Héraclès.



174- Extrait de la pièce, *Les Héros du musée de Boulogne-sur-Mer*, de gauche à droite Ajax (Johannes Canova) et Héraclès (Cyrille Ballaguy).

Voulant proposer cette fois-ci une véritable mise en scène et un jeu d'acteur abouti et expressif, nous nous sommes associé avec Johannes Canova, artiste-clown. Ainsi nous étions habillés et maquillés de noir avec une peau de lion pour Héraclès et une lance pour Ajax (ill. 174). Trois prestations eurent lieu le samedi 18 mars lors du Week-end musées Télérama 2017, où dans la continuité de notre performance, deux coloriages⁷⁸⁰ (ill. 175) étaient proposés au public dans la salle pédagogique du musée.



175- Versions coloriage d'Exékias, *Suicide d'Ajax*, vers 530 av. J.-C., 54,5 x 36,8, amphore, céramique à figures noires / Anonyme, *Héraclès et le lion de Némée*, VI^e siècle av. J.-C., amphore, céramique à figures noires, Musée de Boulogne-sur-Mer, Studio K'ctus®.

⁷⁸⁰ Réalisés par un collègue graphiste M. Matthieu Vernisse, Studio K'ctus®.

Le musée ayant été gratuit durant ces deux journées, le public fut assez nombreux pour suivre nos représentations et colorier ces images. Dans cette même veine (rapprochement des œuvres des collections, humour, thématiques actuelles) nous avons rédigé un ensemble d'une dizaine de dialogues⁷⁸¹ pour autant de musées de la région qui pourraient être de la même manière théâtralisés par leurs guides/médiateurs.

III.B.3.b. Le jeune public

Les coloriages utilisés à Boulogne ont été à la base d'une réflexion plus large sur les médiations à créer auprès du jeune public pour lui rendre plus accessible la mythologie. Lors d'une journée d'études le 27 février 2015 consacrée aux « Patrimoines, musées et publics dans la région Nord-Pas-de-Calais », Mme Aurélie Brulavoine, responsable « Réseaux et accessibilité » à l'Association *Signes de sens* rappelait qu'« un outil réalisé pour un public spécifique était finalement utilisé par l'ensemble des visiteurs ». Si ici, il s'agissait des personnes en situation de handicap, le parallèle marche aussi avec le jeune public venant au musée. Nos réflexions sur la création d'aides à la visite « mythologique » pour les enfants cherchent ainsi à prendre en compte l'adulte l'accompagnant. D'autant plus que comme le rappellent les étudiantes Audrey Van Dorpe et Lucie Scamps à propos de leur étude sur les livrets jeux, « ceux-ci ne sont pas nécessairement coûteux à concevoir et réaliser. Toutes les structures culturelles ont les moyens d'offrir aux enfants ne serait-ce qu'un feuillet pour accompagner leur visite »⁷⁸².

Comme nous l'avons vu dans notre seconde partie, nombre de musées ont peu de moyens et d'espace pour valoriser dans les meilleures conditions leurs collections. D'où par exemple les deux premières pages d'une proposition de livret-jeu pour le musée du Mont-de-Piété de Bergues, tenant sur une page recto-verso et concernant leur collection de dessins consacrés à Apollon (ill. 176). Le livret-jeu répond ainsi à plusieurs usages. Il doit avant tout séduire pour pouvoir être utilisé et intéresser le (jeune) visiteur. D'où ici l'utilisation de la première personne du singulier où Apollon parle lui-même aux enfants. Puis le livret doit être porteur d'informations, chaque question étant l'objet d'un petit texte qui explique un mythe en rapport avec le dieu.

⁷⁸¹ Voir nos Annexes.


⁷⁸² Audrey Van Dorpe et Lucie Scamps, « Des livrets pour accompagner les enfants dans les musées », *op. cit.*, p. 5.

Musée du Mont-de-Piété de Bergues

Bonjour,
Je suis **Apollon**, dieu des Arts,
Bienvenue au Musée de Bergues !

Il y a, au premier étage, de nombreux dessins me représentant.
Veux-tu jouer avec moi pour découvrir mes légendes et un mot mystère ?
Il te faudra juste cocher les bonnes réponses de 5 questions !

1/ Tout ce que je vais te raconter vient de la mythologie. Ce sont des histoires de dieux, héros et monstres imaginées par un peuple très ancien : Les Grecs ! Des poètes diffusaient ces légendes. Tu en trouveras dans la salle :






2/ Découvre ensuite mes dessins sur une table à tiroirs du fond.
Sur celui déjà visible, je suis sur un char. J'habite sur une très haute montagne de Grèce, le Mont Olympe. Pour me déplacer, j'utilise alors un char avec des chevaux volants.
Dieu des Arts, je dirige aussi quelque chose que tu peux voir dans le ciel quand il fait beau.

Qu'est ce que c'est ?

A : des oiseaux M : la lune E : le soleil

3/ Tire le premier tiroir, le dessin sur la droite me représente à un concours de musique.
Un jour, **Marsyas** un petit homme avec des pattes de chèvre, ose me dire qu'il joue de la musique mieux que moi ! Je demande au roi Midas de faire l'arbitre entre nous. Marsyas joue de la flûte et moi de la lyre. Je suis beaucoup plus fort mais le roi Midas choisit l'homme-bouc comme vainqueur !

Énervé, je transforme les oreilles de Midas en celles d'un animal de la ferme, lequel ?

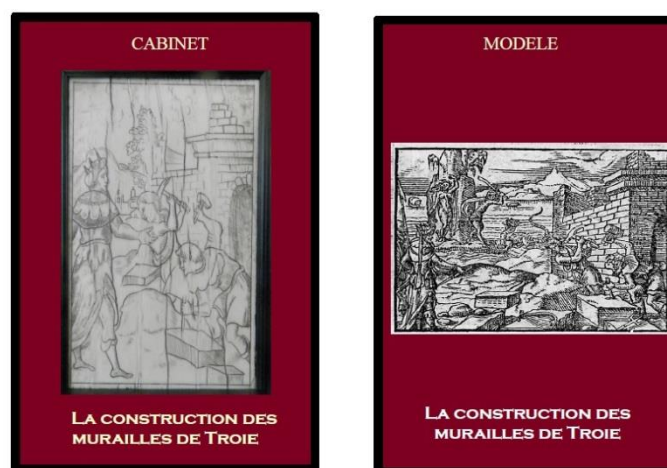




Quel est le nom de ce poète?

K : La Fontaine C : Virgile T : Homère R : un âne O : un bouc D : un lapin

176- Page 1 et 2 livret-jeu dessins mythologie – Musée du Mont-de-Piété, Bergues.

De nombreux outils pédagogiques peuvent être imaginés comme les malles à jeux placées dans des tiroirs latéraux des bancs du Musée de la Piscine de Roubaix. Ceux-ci sont souvent très simples : coloriages, puzzles... et adaptables pour la mythologie dans les différents musées de la région. Ainsi, pour tirer parti des récentes recherches de Madame Tarantino sur le cabinet italien du musée de Bailleul avons-nous imaginé un jeu de memory (ill. 177) liant les scènes du cabinet avec leur modèle de *La Métamorphose d'Ovide figurée* de Bernard Salomon.



177- Planche Memory (projet) – Cabinet italien du Musée Benoît De Puydt, Bailleul.

De même, de nombreux ateliers peuvent être réalisés, définis par André Gob et Noémie Drouget comme des « ateliers créatifs où les jeunes visiteurs donnent libre cours à leur imagination créatrice guidée par l'inspiration d'une œuvre ou d'une exposition⁷⁸³ ». De nombreuses œuvres des musées de la région peuvent être l'objet de recreation même les plus improbables. La sculpture en marbre du musée de Calais peut ainsi être recrée en argile en suivant ce déroulement (ill. 178) :

- Créer la base de forme ovale
- Faire une grande boule à aplatir pour la tête
- Deux petites billes pour les yeux
- Deux « saucisses » pour les bras
- Puis décorer le tout avec un petit bâtonnet en bois



178- Louis Chauvin, *Narcisse à la fontaine*, XX^e siècle, 52,5 x 27,3, marbre, + essai de reproduction en argile pour atelier, Musée des Beaux-Arts, Calais.

Toujours en lien avec ce personnage que l'on retrouve dans de nombreux musées, l'enfant peut recevoir un bulbe d'une fleur de narcissis et apprendre à s'en occuper. L'avantage des ateliers est que l'enfant repart avec quelque chose du musée. Les œuvres dématérialisées sortent ainsi hors de l'institution et c'est cela qui va nous intéresser maintenant. Comment *in fine* rendre visibles les œuvres mythologiques hors de ses murs pour que le public y vienne enfin.

⁷⁸³ André Gob et Noémie Drouget, *op. cit.*, p.269.

III.C. « Musée, sors de ta réserve ! »⁷⁸⁴

Commençons ce développement par le constat d'un paradoxe. Au cours de nos recherches et propositions de médiations sur les œuvres mythologiques des musées de la région, nous nous sommes rendu compte que celles-ci étaient parfois mieux acceptées par des acteurs et institutions ne provenant pas du monde muséal. Par notre volonté de lier, légitimer et comparer sur un même plan cultures de l'imaginaire et beaux-arts, nous nous sommes parfois heurté à des visions très éloignées de notre optique. Prenons l'exemple du travail sur la notice d'une œuvre présentée dans une exposition virtuelle que nous avons menée avec la région et dont nous reparlerons plus loin. L'œuvre en question est une assiette italienne du XVI^e siècle de l'Atelier d'Orazio Fontana montrant *La chasse au sanglier de Calydon*, conservée et exposée au Musée de la Chartreuse de Douai (ill. 179)



179- Orazio Fontana (Atelier de), *La chasse au sanglier de Calydon*, vers 1540-50, 26,8, plat en faïence stannifère, Musée de la Chartreuse, Douai.

Ces notices avaient pour objectif de rendre accessible le mythe au plus grand nombre et notamment aux internautes présents sur les réseaux sociaux. Tout en étant très juste sur le mythe en question⁷⁸⁵, le langage se devait d'être fluide avec si possibles quelques références parlantes à ce public. Voici notre première ébauche rédactionnelle du mythe présent sur l'œuvre :

L'épisode représenté est un peu l'équivalent actuel d'un film de super-héros comme *Les Avengers*. Il arrive en effet que dans la mythologie, plusieurs grands héros s'associent dans des missions face à de

⁷⁸⁴ Titre d'une exposition du musée du Chablais de Thonon-les-bains du 29 mars au 10 novembre 2013.

⁷⁸⁵ En nous appuyant notamment sur Apollodore, *La Bibliothèque*, I, 8, 2, 2.

terribles monstres. Ici, c'est un sanglier sanguinaire envoyé par Artémis. Le roi de Calydon Oenée avait en effet oublié de lui donner un sacrifice. Même s'il paraît minuscule sur la coupe, cet énorme animal détruisait tout sur son passage. Le roi fait alors appel à tous les héros disponibles de la Grèce : son fils Méléagre, Thésée, Jason, Castor et Pollux... Après plusieurs échecs, la troupe tue finalement l'animal grâce aux flèches de la guerrière Atalante représentée sur la gauche avec son arc. Le prince Méléagre va alors tomber amoureux d'elle. Restez dans le musée pour retrouver cette fameuse Atalante représentée dans une très belle sculpture en bois du XVI^e siècle.

Nous avons proposé cette version au Musée qui devait la valider, celui-ci l'a refusée en l'état et l'a réécrite ainsi :

Une année d'heureuse abondance, après avoir rendu grâce à tous les autres dieux, le roi de Calydon Oenée, avait imprudemment négligé d'honorer Artémis. La déesse jalouse et rancunière, envoie un sanglier sanguinaire ravager les terres du roi. Si le fléau choisi par la divinité paraît bien minuscule sur ce plat, le poète Ovide le décrit plus grand qu'un taureau et détruisant tout sur son passage. Le roi est contraint par la férocité du monstre de faire appel à la fine fleur des héros grecs : Thésée, Jason, Castor et Pollux, et même son fils, Méléagre... Après plusieurs échecs, la troupe met finalement à bas la créature enragée grâce aux flèches de la guerrière Atalante représentée sur la gauche avec son arc. L'exploit est tel que le prince Méléagre finit par s'éprendre de cette habile chasserresse.

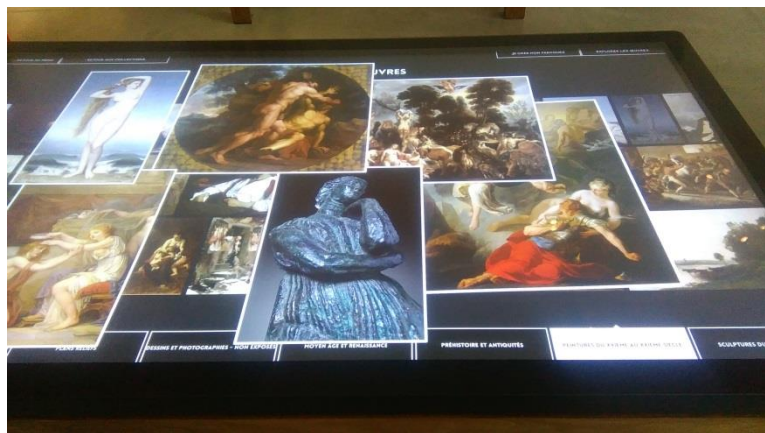
Excepté le sujet, le texte a donc été intégralement changé. Le champ lexical et le langage ne sont plus les mêmes, passant de courant à soutenu. Le début de l'extrait avec la référence aux *comics* a été supprimé pour entrer directement dans le mythe. C'est cette version qui après quelques légères modifications de notre part a été publiée sur notre site⁷⁸⁶, le musée devant donner son accord pour cette publication. Ceci montre bien que l'équilibre est parfois complexe à trouver entre rigueur scientifique et accessibilité pour le plus grand nombre. Un musée peut être parfois limité, dans ses tentatives d'innovation et d'ouvertures, par de nombreux facteurs : l'espace restreint de ses locaux (et donc l'impossibilité de créer des salles pour les ateliers et expositions temporaires), son public habituel (voir parfois les réactions extrêmes des Amis des Musées par rapport à la présence d'art contemporain), pouvoirs politiques... Cela peut expliquer un certain frein des musées de la région par rapport à nos propositions de médiation. Il n'en reste pas moins que comme l'affirme la professeur en sciences de l'information et de la communication Joëlle Le Marec, « Le travail sur la relation

⁷⁸⁶ <https://pasdemythosentrenous.wordpress.com/2016/08/16/une-chasse-au-sanglier-dans-la-chartreuse-de-douai/>

entre le musée et le public est le champ même de la muséologie »⁷⁸⁷ et que les musées se donnent aujourd'hui de plus en plus comme tâche d'amener vers eux le plus de publics possibles en s'adaptant à la société et notamment aux nouvelles technologies. Ainsi :

Au cours des vingt dernières années, les musées ont largement développé des politiques d'accès aux ressources culturelles en s'appuyant sur des supports et des technologies numériques, qu'il s'agisse d'écrans installés dans les expositions, de sites Web dédiés, d'applications développées sur des smartphones, de l'utilisation des réseaux sociaux numériques ou des langages du Web sémantique⁷⁸⁸.

On peut noter à ce propos le récent aménagement de l'atrium du Palais des Beaux-Arts de Lille, ouvert en juin 2017. Il correspond à une volonté du conservateur Bruno Girveau d'ouvrir le musée à destination des primo-visiteurs, dans la logique de ses *Open Museum* associant des personnages comme Donald ou Titeuf aux collections du musée. L'atrium, entrée du musée, se veut pour lui comme un « espace de vie, en accès libre, dans lequel on puisse préparer sa visite, explorer les collections, se reposer, se restaurer, s'instruire »⁷⁸⁹. Tout cela fait partie du nouveau PSC du musée basé sur « les visiteurs et le public ». Aussi l'atrium est décomposé en plusieurs îlot : des bornes numériques pour découvrir des œuvres en gigapixels (cinq œuvres mais aucun mythologique), créer son propre parcours de visite en choisissant des œuvres sur des tables tactiles (ill. 180), lire des livres et magazines dans des espaces lectures.



180- Création d'un « parcours mythologique » sur une des tables numériques de l'Atrium du Palais des Beaux-Arts, Lille.

⁷⁸⁷ Joëlle Le Marec, *Publics et musées: la confiance éprouvée*, L'Harmattan, Paris, 2007, p. 81.

⁷⁸⁸ Brigitte Juanals et Jean-Luc Minel « Stratégies de communication et dispositifs de médiation à l'ère numérique : vers des "musées ouverts" ? » François Mairesse et Anne-Catherine Hauglustaine-Robert, *Nouvelles tendances de la muséologie*, Paris, la Documentation française, Paris, 2016, p. 159.

⁷⁸⁹ Interview publié le 22 juin 2017 sur <http://www.club-innovation-culture.fr/itv-bruno-girveau-pba-lille-psc-2017/>

Il n'en reste pas moins que des créations de ce genre ne sont pas faisable par tous les musées et l'on retrouve ici notre valorisation « à deux vitesses » esquissée dans notre deuxième partie où dans la région le Palais des Beaux-Arts de Lille et le Louvre-Lens éclipsent quelques peu les autres institutions. Cependant d'autres lieux tant physiques qu'indirects ou virtuels peuvent accueillir ces réflexions et actions. Nos expériences menées pendant trois ans sont autant de ponts posés pour lier le monde des musées aux autres acteurs de la vie culturelle et éducative. Les œuvres se dématérialisent et prennent place tant sur Internet, dans les écoles, les associations ou dans des romans.

III.C.1. La présence sur la toile

III. C.1.a. YouTube et la mythologie

YouTube, ce média très peu étudié en France, fait pourtant l'objet de nombreuses publications dans le monde anglo-saxon⁷⁹⁰. Il nous est apparu des plus légitimes d'y chercher la mythologie à l'intérieur de ce média. Ce dernier touche en effet principalement un public qui fréquente habituellement moins les musées de beaux-arts que d'autres tranches d'âges⁷⁹¹ : celui adolescent ainsi que les 20-30 ans, et qui n'est pas forcément étudiant. Si de nombreuses médiations sont proposées par les musées de la région au jeune public jusqu'au collège, elles s'intéressent ensuite directement aux étudiants et groupes adultes, en omettant les tranches d'âge intermédiaires. Pourtant quand une vidéo sur la mythologie au cinéma suscite plus de 935 000⁷⁹², il y a de quoi se poser de nombreuses questions sur l'opportunité de toucher ce genre de public avide de culture. Comme le disait le vidéopodcaster Usulmaster lors d'une conférence⁷⁹³ : « Le jeune public est là, demandeur de savoirs : il faut aller le chercher. »

Nous n'analyserons ici que les vidéos qui ont un contenu de vulgarisation affiché. Il existe en effet pléthore de vidéos où la mythologie n'est que prétexte ou est traitée comme n'importe quel autre sujet. Ce sont pourtant ce genre de vidéos qui sont les plus vues comme celles de *gameplay* où des joueurs de jeux vidéo se filment et commentent leurs parties. Ainsi, des centaines de vidéos sont postées sur le jeu vidéo mythologique *God of War* dont certaines ont

⁷⁹⁰ Notamment : Jean Burgess, Joshua Greenberg et Henry Jenkins, *YouTube: online video and participatory culture*, Polity, Cambridge, 2013.

⁷⁹¹ Caroline Darcq, « Les relations adolescents-musées : comparaison France/États-Unis », *op.cit.*

⁷⁹² Chiffres relevés le 31 août 2017 : <https://www.youtube.com/watch?v=q3rkmr-CktQ>.

⁷⁹³ Le 14 décembre 2015 à l'Espace Culture de l'Université Lille1

été vues plus de huit millions de fois⁷⁹⁴. Il en va de même pour des génériques de dessins animés comme *Ulysse 31* ou de courts métrages d'animation comme ceux réalisés par l'Ecole Supérieure des Métiers Artistiques de Montpellier en 2010⁷⁹⁵.

Notre choix s'est porté sur un corpus de cinq vidéastes qui cherchent chacun par une ou plusieurs vidéos à divulguer du savoir mythologique. Nous décrivons tout d'abord le contenu de leurs chaînes pour, dans un second temps, tenter de comprendre les mécanismes de vulgarisation qui sont à l'œuvre. Qu'ont-elles à nous dire sur les mythes ? Les auteurs cherchent-ils à divulguer du savoir ? De quelle manière ?

La principale chaîne dédiée à ce sujet est « C'est une autre histoire », réalisée par une doctorante de Toulouse : Manon Champier. Son sujet de thèse porte sur *Athéna-Minerve dans l'espace public, la réception d'une déesse antique dans l'art officiel du XIXe siècle*⁷⁹⁶. Elle réalise deux sortes de vidéos ludiques et drôles sur la mythologie gréco-latine. Dans celles sur « le relooking mythologique », elle parle d'un dieu spécifique et de ses différentes représentations et fonctions : Athéna, Zeus... Dans « Tu vois le tableau », elle raconte un mythe en lien avec une œuvre d'art célèbre comme par exemple le *Jugement de Pâris* de Rubens, conservé à la National Gallery de Londres. En 2016, elle a réalisé des partenariats avec le Musée d'Art et d'Histoire de la ville de Genève et également avec le Musée du Luxembourg à Paris. Son ton est à la fois ludique et précis pour des vidéos allant de cinq minutes pour les explications de tableaux à vingt-deux pour les relooking. Ses vidéos ont été vues par plusieurs dizaines de milliers d'internautes⁷⁹⁷, signe de l'intérêt pour le sujet. Elle aborde aussi la mythologie chrétienne ainsi que l'histoire des villes.

Pour expliquer les mythes proprement dits, le YouTuber Benjamin Brillaud est celui qui possède la plus grande visibilité grâce à sa chaîne « Nota Bene ». Il propose de nombreuses émissions sur l'Histoire et la mythologie sous différents formats vidéo. Il a notamment développé une catégorie sur les « Mythes et légendes » qu'il décrit ainsi : « Mythes et Légendes se sont des formats qui vous permettront de découvrir les mythologies du monde ! Que cela soit à travers des histoires courtes narrant la vie d'un héros ou d'une véritable synthèse d'une mythologie vous découvrirez ici la vision torturée de nos aïeux !⁷⁹⁸ ». Il a ainsi,

⁷⁹⁴ https://www.youtube.com/watch?v=nLv8Wj_M10g

⁷⁹⁵ *Mytho Logique* par Jessica Ambron, Amandine Aramini, Alexandre Belbari, Guillaume Poitel et Yannick Vincent et *Ædipe* par Thierry Bleton, Frederic Caro, Renaud Madeline et Jonathan Perez.

⁷⁹⁶ Source : <http://www.theses.fr/>

⁷⁹⁷ Plus de 138 000 pour la vidéo la plus vue, au 31 août 2017 :

<https://www.youtube.com/watch?v=q1CNDdiUZC8>

⁷⁹⁸ <https://www.youtube.com/playlist?list=PLgLm3t2YjNL1vIitYCDh4-D7FXphiwQSO>

depuis un an, réalisé trois vidéos sur la mythologie grecque qui tentent de résumer de manière claire la création du monde, les aventures de Jason et Persée. À la base cadreur/monteur, il vit aujourd'hui de ses vidéos, postées régulièrement et vues par des centaines de milliers d'internautes.

Autre vulgarisatrice, Lucie Bertrand-Luthereau qui est professeur en littérature à Aix, ce qui montre la qualité des intervenants sur Internet. Elle réalise de nombreuses vidéos sur des sujets aussi variés que la manière de faire une dissertation, les sunnites et chiïtes, ou la Guerre de Troie. Elle a posté quatre vidéos sur les mythologies : trois traitant de la Guerre de Troie, une autre liée, sur les Atrides et une dernière consacrée à l'Andromaque de Racine. Son approche est plus scolaire, mais toujours, là encore, très pédagogique avec un jargon adapté au grand public.

Sur d'autres thématiques, la mythologie peut faire l'objet de vidéos spéciales. Prenons l'exemple de François Theurel, docteur lui aussi, en Science de l'information et de la communication, qui a soutenu une thèse en 2011 à Avignon⁷⁹⁹. Il a lancé depuis 2012 une chaîne sur le cinéma de genre : « Le fossoyeur de film ». Sa vidéo *La mythologie au cinéma*, totalise à ce jour plus de 935 000 vues⁸⁰⁰. Il y montre comment la mythologie (notamment gréco-latine) a été utilisée dans les films et comment des problèmes culturels peuvent surgir, par exemple en utilisant le mot « pécher » dans un film sur la mythologie grecque. Après le cinéma, il convient d'aborder le cas de la philosophie avec le dénommé *Cyrus North*, qui réalise des vidéos pour expliquer les concepts des grands penseurs de l'Histoire. En choisissant des exemples très pertinents et les liant à Harry Potter ou aux *Pokémons*. Il a ainsi réalisé une vidéo sur le mythe de Prométhée selon Platon : « Comment on a failli être nul (et nu) ? » Chose intéressante, il laisse dans la description de sa vidéo de nombreuses autres informations comme une autre version du mythe et des liens vers des ouvrages de philosophie pour aller plus loin.

On le voit, ces vidéos de vulgarisation sont souvent réalisées par des personnes ayant fait des études, étant spécialistes de leur domaine, et cherchant à le vulgariser. La mythologie est abordée sous ses différents aspects : artistique, littéraire, philosophique... Or qu'en est-il de ce savoir qui est divulgué ? Ces vidéos peuvent-elles faire office de cours sur la mythologie ? Deux universitaires se sont notamment penchés sur ces questions et sont plutôt critiques quant à leurs vertus pédagogiques.

⁷⁹⁹ Dont le titre est : « Le spectateur en mouvement : perspectives et impacts de la diffusion cinématographique sur les pratiques spectatorielles en milieu festivalier », source theses.fr

⁸⁰⁰ Établit le 31 août 2017.

Le professeur d'Histoire grecque Geneviève Hoffmann interrogé sur la chaîne de Manon Brill ne voit pas « l'apport intellectuel de ces vidéos en termes de savoirs (trop de mots et de notions en peu de temps) »⁸⁰¹. Quant à l'agrégé de Lettres classiques Pierre Cuvelier, ce genre de vidéo « "fait maison" se présente comme une garantie de sincérité, mais pas d'une bonne maîtrise du sujet »⁸⁰². Aussi, pourquoi serions-nous plus dans l'humour, le sketch et pas dans une véritable transmission de savoir mythologique ?

Les universitaires reprochent à ces vidéos leur durée, de cinq à vingt minutes ne permettant pas une étude approfondie de la mythologie. De plus, sur cette durée, le rythme est très rapide et les mots complexes voisinent avec l'argot et le langage familier, ce qui ne facilite pas leur compréhension et assimilation par le spectateur. Cette rapidité inclut par elle-même des raccourcis comme le fait d'oublier le Moyen Âge dans l'évolution de certaines figures mythiques. Les vidéos sont rapides afin d'attirer l'internaute et de l'intéresser jusqu'au bout. Pour avoir des informations complémentaires, le YouTuber peut indiquer ses sources sous la vidéo. Indications que donne par exemple Benjamin Brillaud (avec webographie, bibliographie, cinéma...) mais qu'omettent Manon Brill ou François Theurel.

Se pose la question des destinataires de ces vidéos ? Collégiens, universitaires, tout public ? Pour Pierre Cuvelier, « Le niveau global de ce qui se trouve en ligne en ce moment sur la mythologie est celui d'un bon complément de cours de niveau collège ou lycée, mais rien n'aborde les études mythologiques telles qu'elles sont pratiquées à l'université »⁸⁰³. Il s'agirait ainsi du jeune public, mais connaisseur ou non ? Le système économique de cette plate-forme de vidéo, oblige ceux qui en créent à avoir le plus grand nombre de vues possibles, à « faire le buzz ». Si certains arrivent aujourd'hui à en vivre, les vidéos ont dès le départ l'objectif autant de plaire que d'instruire. Ceux que les YouTubers vont donc toucher en premier sont les personnes issues de leur milieu, qu'ils connaissent le mieux. Le risque est, comme le rappelle Pierre Cuvelier, de rester dans un humour d'entre soi, de classe. Ceux qui vont par eux-mêmes aller visionner ces vidéos sont ceux que la mythologie intéresse de prime abord. Nous l'avons nous-même expérimenté via notre sondage mythologique⁸⁰⁴, relayé d'ailleurs par Benjamin Brillaud, une grande partie de ceux qui y ont répondu sont de fait intéressés par

⁸⁰¹ Séverine Garat, Valorisation « A propos de la chaîne "C'est une autre histoire". Entretien avec Geneviève Hoffmann », *Actualité des études anciennes*, ISSN format électronique : 2492.864X, 21/06/2016, <https://reainfo.hypotheses.org/3672>.

⁸⁰² Pierre Cuvelier, « Valorisation : peut-on apprendre la mythologie grecque avec des vidéos YouTube ? », *Actualité des études anciennes*, ISSN format électronique : 2492.864X, 29/08/2016, <http://reainfo.hypotheses.org/4234>.

⁸⁰³ *Ibid.*

⁸⁰⁴ Voir I.C.1.b.

cette thématique. Tant le lexique qui peut être complexe pour un néophyte que des blagues sur des références très précises, tout concourt au succès de ces vidéos, mais uniquement dans des cercles déjà établis. Il en irait ainsi de même de ce genre de vidéos que des musées : comment toucher de nouveaux publics ? Une médiatisation certaine par d'autres médias⁸⁰⁵, le bouche à l'oreille, le relai pris par les enseignants, professeurs particuliers... le permet dans une certaine mesure. YouTube reste ainsi une intéressante porte d'entrée pour tenter de lier savoir et pédagogie, humour et sérieux autour de ces thématiques tout en sachant que la portée de ces vidéos est limitée.

Tout cela nous a amené à créer de nous-même une « chaîne » YouTube de vulgarisation de la mythologie grecque en lien avec les œuvres des musées des Hauts-de-France, ce qui a abouti à la réalisation de quatre vidéos avec un étudiant en cinéma⁸⁰⁶. Les objectifs principaux étaient de permettre de lier cultures de l'imaginaire et œuvres des beaux-arts en les « vulgarisant » par une mise en scène et un phrasé accessible. Cette idée d'une langue et d'un discours familier est à la base de la notion de vulgarisation comme l'a rappelé Yves Jeanneret dans son ouvrage sur l'écriture de la science⁸⁰⁷. Il s'agit avant tout de pouvoir communiquer et abolir en quelque sorte les distinctions sociales par l'utilisation d'une parole commune⁸⁰⁸. Lier savoir et divertissement est d'ailleurs corroboré par les différentes études sur les utilisateurs de cette plateforme. Une étude de 2013 a montré que si 93% des utilisateurs français y regardent des vidéos pour se divertir, 55% souhaitent aussi apprendre et se cultiver⁸⁰⁹. La part des jeunes adultes est aussi prépondérante puisqu'ils représentent 36% des utilisateurs⁸¹⁰. A la lumière de ces chiffres, nous avons élaboré des vidéos de trois à six minutes en tenant compte de ces éléments ainsi que de ceux présents dans de nombreux ouvrages donnant une méthodologie assez précise sur le sujet⁸¹¹. Analysons ici celle qui nous paraît la plus aboutie, publiée le 13 juin 2016 : *Episode 4 : Héraclès, roi des Hauts-de-France*⁸¹². Il s'agissait ici de prendre un fait d'actualité, le changement du nom de la région

⁸⁰⁵ Voir le grand nombre d'articles parus tant dans la presse que la radio sur ces chaînes Youtube « qui nous font aimer l'Histoire », article paru le 23 avril 2015 sur <http://family-hub.fr/8-chaines-youtube-qui-font-aimer-lhistoire/>

⁸⁰⁶ Nelson Draegon

⁸⁰⁷ Yves Jeanneret, *Ecrire la science: formes et enjeux de la vulgarisation*, Presses Universitaires de France, Paris, 1994, p. 14.

⁸⁰⁸ *Ibid.*, p. 19.

⁸⁰⁹ Etude de 2013 par Google, <http://was-fr.wascdn.net/wp-content/uploads/2014/05/YouTube-Audience-Study-France.pdf>

⁸¹⁰ Qui ont entre 18 et 34 ans.

⁸¹¹ On peut citer Nicolas Nova, *Youtube*, Pearson, Montreuil, 2012 ou plus récemment : Rob Ciampa et Theresa Moore, *Créer et animer une chaîne Youtube*, First Interactive, Paris, 2017.

⁸¹² <https://www.youtube.com/watch?v=eUMA3XXflqQ>

« Nord-Pas-de-Calais » en « Hauts-de-France » pour montrer la richesse de l'iconographie sur Héraclès dans les musées, notamment au musée de Boulogne-sur-Mer et d'insister non pas tant sur ses fameux douze travaux mais sur ses nombreuses autres tâches, peu connues du grand public comme son combat contre Acheloos dans un tableau du Palais des Beaux-Arts de Lille (ill. 181).



181- Vidéo, *Héraclès, roi des Hauts-de-France*, à 1min50.

Les informations que nous voulions faire passer étaient donc les suivantes :

- Hercule est le pendant romain de l'Héraclès grec.
- Il a vécu des aventures autres que ses travaux, à la fois drôles ou tragiques
- Il est présent dans de nombreux musées des Hauts-de-France, sous différentes formes : tableaux, faïences, vases grecs.
- Le Musée de Boulogne-sur-Mer en présentant une grande collection.
- Comment-est-il mort ?

Pour ce faire, plusieurs outils de médiation sont utilisés pour donner accès à ce contenu et intéresser le plus longtemps possible les internautes⁸¹³. Nous avons très vite saisi l'idée d'avoir un personnage « admoniteur » permettant de faire le lien entre l'information et celui

⁸¹³ Le temps de visionnage d'une vidéo étant en moyenne sur cette plateforme de 2m53.

qui regarde les vidéos. Il s'agit ici de la figure d'Hermès représenté par une reproduction en petit format touristique de *l'Hermès* de Praxitèle, conservé au Musée archéologique d'Olympie. Il permet par ses remarques provoquantes et/ou humoristiques d'instaurer un dialogue et de donner du rythme. Tout comme une visite guidée dans un musée avec un groupe de jeunes, nous avons imaginé les interactions et remarques possibles d'un jeune utilisateur de la plateforme de visionnage dont l'Hermès se fait ainsi le relais. D'où un langage parfois familier voir vulgaire que l'on a peu l'habitude d'entendre en lien avec un discours sur des œuvres des beaux-arts comme « bourrin », « violer », « cramer ». Le rythme est aussi rendu possible par une division claire et précise des différents temps de la vidéo. Après une phrase d'introduction, la vidéo se divise entre le fait d'actualité, la présentation d'Héraclès puis trois œuvres réunies sous la forme d'un « TOP 3 »⁸¹⁴ et enfin une petite conclusion après le générique de fin.

Malgré la tonalité du discours, certains mots « savants » nous ont paru importants, tels que celui issu du grec ancien « melampygos » qui signifie « postérieur noir » en référence au postérieur du héros bronzé par le soleil⁸¹⁵. Pour bien faire comprendre ce mot, l'oral ne suffit pas. Nous l'avons écrit sur la vidéo (ill. 182) avec quelques éléments supplémentaires pour souligner son importance : police imposante, en gras, couleur rouge et qui bouge par saccade. Tout comme dans les musées, l'image d'Epinal selon laquelle la médiation numérique va remplacer toute la médiation humaine, en vidéo, est discutable, l'image ne pouvant pas exclusivement remplacer l'écrit. Ils sont au contraire tout à fait complémentaires à condition d'être utilisés chacun de manière pertinente.



182- Vidéo, *Héraclès, roi des Hauts-de-France* à 3m46.

⁸¹⁴ Rendu célèbre sur le web depuis la création en 2006 du site <http://www.topito.com/> spécialisé dans la réalisation de classements.

⁸¹⁵ Jennifer R. March, *Cassell dictionary of classical mythology*, Cassell, London, 1998, p. 121.

Ainsi, comme nous l'avons montré dans l'illustration 35, la présentation du combat d'Héraclès contre Achéloos va de pair avec la présence de l'image du tableau et de nombreux éléments écrits rappelant un cartel d'œuvre : l'auteur, le sujet, le siècle, le lieu de provenance, le numéro d'inventaire. La vidéo permettant en outre de situer clairement les deux protagonistes. Le texte ne doit cependant pas être trop présent pour ne pas gêner le visionnage de la vidéo. C'est pour cela que les douze travaux du demi-dieu ne sont pas incorporés dans la vidéo mais sous celle-ci, dans la présentation. Le fond sonore est aussi très important, nous avons placé durant toute la vidéo, un extrait de l'opéra de Haendel, *Hercules*, qui traite d'épisodes abordés dans la vidéo : sa relation avec Déjanire et la mort du héros. Les opéras comme les musées des beaux-arts sont des lieux où la médiation vers le jeune public est une nécessité pour tenter de le faire venir et l'intéresser⁸¹⁶.

Ces vidéos sont ainsi une tentative pour rendre accessibles les œuvres mythologiques sur le plus grand site de partage de vidéos qui tend chez les jeunes générations à se substituer à la télévision. Elles pourraient être réalisées par les musées eux-mêmes face aux œuvres. Or à l'heure de notre étude, seuls deux musées possèdent une page YouTube : le Palais des Beaux-Arts de Lille et le Louvre-Lens. Leurs vidéos ne servent pas à valoriser leurs collections « permanentes » mais à montrer leur riche actualité. Des tentatives d'inviter des Youtubers ont été faites par certains musées. La vidéaste Manon Bril explique ainsi au début d'une de ses vidéos que le Musée d'art et d'Histoire de la ville de Genève lui a proposé un partenariat de quatre vidéos sur ses œuvres. Dans la première d'entre elles⁸¹⁷, on la voit ainsi déambuler dans le musée durant le jour de fermeture pour pouvoir tourner une vidéo dans le secteur des vases antiques.

III.C.1.b. Le blog

Bien avant la réalisation de vidéos, nous est apparue, dès le début de notre thèse, la volonté de créer une plateforme de valorisation des œuvres mythologiques des musées de la région. Comme l'a montré Bérangère Stassin dans son étude sur les blogs dans la sphère des Sciences de l'information et de la communication, ces sites internet personnels sont une source de

⁸¹⁶ Sylvie Saint-Cyr, *Les jeunes et l'opéra: Le développement des actions en direction de la jeunesse dans les théâtres lyriques de France de 1980 à 2000*, L'Harmattan, Paris, 2005.

⁸¹⁷ « La naissance d'Athéna » https://www.youtube.com/watch?v=NI4i0ko_XfA&t=5s

partage d'informations qui sont très prolifiques⁸¹⁸. Sur le thème de la mythologie grecque, ils sont très nombreux, ce qui confirme les résultats de notre étude sociologique⁸¹⁹ sur son intérêt par les utilisateurs du web. Une rapide recherche sur la toile, centrée autour de dix sites⁸²⁰ traitant exclusivement la mythologie grecque permet de voir qu'ils ont tous la même fonction : décrire des dieux, héros, mythes. Les œuvres d'art ne servent que comme illustrations et ne sont pas les sujets principaux des articles postés. Seul le site <https://mythologica.fr>, fait référence explicitement aux musées en donnant les liens de vingt-huit d'entre eux. L'intérêt de notre création de blog⁸²¹ n'était donc pas de mettre au centre du discours les mythes, mais bien les musées, les œuvres et leurs liens avec les cultures de l'imaginaire. Depuis sa création en août 2015, cent-sept articles sont parus⁸²², à raison d'environ un par semaine. L'identité visuelle (ill. 183) est centrée autour de deux illustrations de l'infographiste Claire Briand qui a dessiné selon nos directives des copies enfantines de la *Médée Furieuse* de Delacroix et du *Suicide d'Ajax* d'Exékias, autour d'une photographie de l'Acropole d'Athènes, affirmant à la fois son ancrage vers les œuvres des musées de la région et son ouverture vers l'univers de la mythologie en général.



183- Bandeau du blog <https://pasdemythosentrenous.wordpress.com>

Concrètement ce blog a plusieurs fonctions :

- Montrer la richesse des œuvres mythologiques des musées des Hauts-de-France (par des focus sur des œuvres, des musées, des événements...)
- Mettre en ligne l'ensemble de nos médiations et valorisations sur le sujet (nos vidéos, coloriages, comptes rendus de conférences, tests d'outils...)
- Faire état de nos recherches en cours (mise en ligne du sondage, de certains résultats...)

⁸¹⁸ Bérengère Stassin, *La blogosphère info-doc: une communauté de savoir, une mosaïque de médiations: étude des dynamiques sociales, socio-thématiques et discursives d'un réseau de blogueurs experts*, Cépaduès-éditions, Toulouse, 2016.

⁸¹⁹ Voir I.C.1.b.

⁸²⁰ <http://blog.univ-angers.fr/mythologie>, <http://mythologie.grecque.over-blog.fr/>, <http://grecs.over-blog.net/>, <http://www.ilovemytho.com>, <http://mythe.canalblog.com/>, <http://histoires-mythiques.skyrock.com/>, <https://mythologica.fr/>, <http://dieux-grecs.fr/>, <http://www.lamythologie.fr>, <http://www.mythologie.ca/>

⁸²¹ <https://pasdemythosentrenous.wordpress.com/>

⁸²² Au 16 avril 2017.

- Donner notre expertise d'universitaire sur des œuvres mythologiques de la culture populaire (cinéma, romans, jeux-vidéo...)

Plusieurs articles ont donné lieu à des partenariats notamment des comptes rendus muséographiques sur des expositions ayant trait à la mythologie, publiés dans le blog de la Bibliothèque des Sciences de l'Antiquité de Lille ⁸²³. Le plus grand projet fut une exposition virtuelle de vingt-et-une œuvres mythologiques, réalisée de concert avec l'ancien service régional de la région Nord-Pas-de-Calais, « La Région des Musées »⁸²⁴. Quatorze musées ont ainsi été représentés. Si la peinture et la sculpture moderne restent les plus représentées (six œuvres chacune) on retrouve deux vases grecs, deux statuettes romaines, deux faïences, une tapisserie, un tympan médiéval et un panneau en ivoire d'un cabinet. Cette exposition visait ainsi à dresser un panorama diversifié des chefs-d'œuvre des musées de la région par le biais d'une photographie en haute résolution de l'œuvre et d'une notice décomposée en deux courts paragraphes distincts : le contexte de création de l'œuvre et le mythe montré. Le tout encadré par une petite phrase introductive et une conclusion faisant le lien avec d'autres œuvres de la région. Voici par exemple la notice de la peinture de Jacques Courtin, *Bacchus confié aux nymphes de Nysa*, conservé au Musée des Beaux-Arts d'Arras :



Œuvre d'un peintre académicien, le sujet met au centre une aventure peu connue du dieu Hermès ou Mercure chez les Romains.

⁸²³ <http://bsa.biblio.univ-lille3.fr/>

⁸²⁴ Qui visait à la valorisation des musées de la région. Service définitivement supprimé fin 2016 suite aux élections régionales du 6 et 13 décembre 2015.

Jacques François Courtin est un peintre de la première moitié du XVIII^e siècle. Deux fois deuxième au grand Prix de Rome, il est élu à l'Académie royale de peinture en 1710 et nommé « Peintre ordinaire du roi », un grand honneur puisqu'il est payé par la couronne et se trouve toute l'année, au service du monarque. Il devait réaliser principalement des portraits de la famille royale et de la Cour. La mythologie est alors un sujet de prédilection des peintres, puisant leur inspiration chez les auteurs antiques ou s'inspirant des marbres romains. Malgré ses quelques tableaux religieux ou mythologiques, il est surtout connu pour ses œuvres peignant la vie quotidienne à la Cour comme le *Jeu de bilboquet* ou la *Jeune Fille au masque*, qui sont popularisés par leurs reproductions en gravure.

Nous voyons ici le jeune nourrisson Dionysos/Bacchus que Mercure vient d'apporter aux nymphes vivant dans les collines de Thrace. La femme de Jupiter, Junon, pourchassa l'enfant, fruit des infidélités de Jupiter. Celui-ci fut au départ confié à sa tante Ino et à son mari. Mais Junon le découvre et rendit le couple fou. Mercure est alors dépêché par Jupiter pour cacher l'enfant au plus vite. Il trouve ainsi refuge parmi les nymphes et le dieu de l'ivresse, Silène.

C'est cependant Mercure qu'on remarque le plus sur ce tableau, occupant toute la partie gauche avec son grand drapé rouge. Il se déplace dans les airs, son corps tout en torsion. On remarque ses attributs caractéristiques : les ailes aux pieds et sur son pétase (chapeau) ainsi que le caducée, baguettes avec deux serpents entrelacés. Ce dieu des voyageurs et des commerçants, guide du passage vers l'Enfer, est aussi le messager de Jupiter. Paradoxalement, bien qu'il soit l'un des dieux les plus représentés, il n'est le personnage principal d'aucun mythe.

Vous pouvez ainsi le retrouver avec *Orphée en Enfer* dans un tableau conservé à Calais, conduisant trois déesses sur un vase grec de Lille ou encore tuant le géant Argus pour Jupiter, sur une autre œuvre d'Arras.⁸²⁵

Deux articles furent publiés par semaine, chaque mardi et vendredi entre le premier juillet et le neuf septembre 2016. Les articles étaient mis en liens sur les réseaux sociaux de la Région des musées et notre blog, par le biais de petites phrases d'accroches comme :

Le roucoulement des pigeons vous ennue ? Héraclès non plus n'aime pas les oiseaux, surtout s'ils sont carnivores et en métal. Alors avec son grand arc et ses flèches, il extermine les volatiles du lac Stymphale. Au Musée des Beaux-Arts de Calais, vous allez voir la tête qu'il fait, grâce au sculpteur Antoine Bourdelle⁸²⁶.

⁸²⁵ <https://pasdemythosentrenous.wordpress.com/category/exposition-virtuelle-les-chefs-doeuvre-des-musees-des-hauts-de-france/les-oeuvres/page/3/>

⁸²⁶ Concernant le torse d'Héraclès archer, d'Antoine Bourdelle, conservé au Musée des Beaux-Arts de Calais.

Ils étaient partagés par les réseaux sociaux de certains musées comme ceux de Calais ou Bailleul. Il est cependant difficile de quantifier le nombre de vues de ces articles. Par les statistiques de notre blog, nous savons que cent soixante-deux personnes ont consulté notre blog en juillet et cent dix en août⁸²⁷. Ainsi cet outil permet une importante valorisation et un partage des connaissances et a permis de montrer toute l'utilité de cette valorisation.

III.C.1.c. Un tableau...en Lego®

Liant blog et YouTube, un autre type de médiation nous est venu à l'idée, lié à un produit « qui a conquis l'univers mondial du jouet »⁸²⁸ : les Lego®. Inventés par un charpentier danois, Ole Kirk Christiansen, la fameuse brique est devenue aujourd'hui un élément de la pop culture présent notamment au cinéma, dans les jeux-vidéo... Aussi, de nombreux artistes s'en inspirent et l'utilisent comme l'américain Nathan Sawaya⁸²⁹. Celui-ci expose des reproductions d'œuvres d'art en Lego® dans les musées du monde entier à travers son exposition : *The art of the brick*. On y découvre notamment la *Vénus de Milo* (ill. 184) des œuvres de Léonard de Vinci, Rembrandt ou Munch.



184- La Vénus de Milo, Nathan Sawaya.

Nous avons souhaité utiliser ce jouet afin de valoriser une œuvre de la région. Notre choix s'est porté sur un tableau de Jan Miel conservé au Musée des Beaux-Arts de Cambrai, *Enée et Didon à la chasse*, du milieu du XVII^e siècle (ill. 185). Pourquoi ce choix ? Tout d'abord pour son peintre et son sujet peu connus du grand public alors que les thématiques que l'œuvre

⁸²⁷ Par comparaison, le nombre sur notre site varie par mois de 71 à 448 (hors mois d'octobre 2015 et novembre 2016 qui ont eu des chiffres très élevés suite au partage du sondage).

⁸²⁸ Pour paraphraser David C Robertson, *De brique en brique : comment Lego a réécrit les règles de l'innovation et conquis l'industrie mondiale du jouet*, Muttpop, Paris, 2014.

⁸²⁹ Nathan Sawaya, *The art of the brick: a life in LEGO*, No Starch Press, San Francisco, 2015.

évoque sont bien d'actualité. Jan Miel fait partie de ces artistes flamands, les « Romanistes hollandais » ayant fait toute leur carrière en Italie⁸³⁰. Ce tableau est atypique dans sa production car il s'agit du seul tableau à sujet mythologique de cet artiste plutôt habitué aux bambochades (petits tableaux sur la vie quotidienne).

Enée est quant à lui, un héros moins célèbre qu'Ulysse et Hercule. L'épisode dont il est question ici est peu connu et pourtant bien mis en valeur par Virgile dans l'*Enéide*. Junon parle à Vénus, alors qu'une partie de chasse se prépare entre les délégations carthagoises de la reine Didon et troyennes d'Enée :

Pendant que les piqueurs se hâteront de tendre les filets autour des taillis, je ferai crever sur leur tête un sombre nuage chargé de grêle, et le tonnerre ébranlera tout le ciel. Leur entourage prendra la fuite et sera recouvert d'une nuit épaisse. Didon et le chef Troyen arriveront sous la même grotte. Je serai là, et, si je puis compter sur toi, je les unirai par les lois du mariage et la lui donnerai pour toujours : l'Hymen sera présent⁸³¹.

Un colloque a d'ailleurs été organisé sur le sujet en 1988⁸³² et il est fait mention du tableau dans l'article de Michel Hano « L'épisode d'Enée et Didon vu par les peintres »⁸³³. La composition de Jan Miel est très riche d'un point de vue iconographique. Les personnages d'Enée, Didon, Vénus et Junon sont parfaitement reconnaissables dans la composition et autour se dresse une joyeuse foule de chasseurs et serviteurs qui attirent l'œil.



185- Jan Miel, *Enée et Didon à la chasse*, vers 1650, 161 x 220, huile sur toile, Musée des Beaux-Arts, Cambrai.

⁸³⁰ Dans son cas à Rome et à Turin où il meurt en 1658. Michel Hano, « L'épisode d'Enée et Didon vu par les peintres » in René Martin (dir.), *Enée et Didon: naissance, fonctionnement et survie d'un mythe*, Editions du Centre national de la recherche scientifique, Paris, 1990, p. 284.

⁸³¹ *Enéide*, IV, 119-127

⁸³² René Martin, *Enée et Didon: naissance, fonctionnement et survie d'un mythe*, op.cit.

⁸³³ *Ibid.*, p. 284. Le tableau est aussi présent sur la couverture de l'ouvrage.

Enfin, une médiation pour intéresser, doit pouvoir se rattacher à l'actualité. Ici, les voyages et péripéties d'Enée en Méditerranée ont, ces dernières années, fait écho aux vagues de migrations qui secouent l'Europe. Outre une mise en scène de l'*Enéide* par le *Carré Rouge Compagnie* en 2016, qui compare le périple d'Enée aux Syriens qui « s'arrachent » à la guerre de leur pays⁸³⁴, l'écrivain Frédéric Boyer fait aussi ce parallèle dans un livre⁸³⁵ et une tribune dans le journal *La Croix* :

Et si nous parlions autrement de ces hordes malheureuses fuyant la guerre et la misère ? La littérature la plus ancienne, celle qui nous a formés et instruits depuis des millénaires, nous a décrit l'expérience déchirante et inestimable de celui qui quitte sa patrie et connaît l'exil. C'est à lui que nous devons notre monde et notre identité, racontent les Anciens. Son récit est devenu le nôtre. Sa migration est notre fondation. En témoigne déjà Salluste, au début de notre ère : « La tradition m'a appris que Rome a été fondée initialement par des Troyens fugitifs qui, sous la conduite d'Énée, erraient au hasard »⁸³⁶.

On le voit, le sujet est d'importance et l'œuvre tant pour elle-même que pour les questions qu'elle pose, mérite une médiation adaptée. Nous nous sommes, par conséquent, lancés entre avril et juin 2016 dans la réalisation d'une copie de l'œuvre (ill. 186)



186- Copie en lego®, *Enée et Didon à la chasse*, Jan Miel, Musée des Beaux-Arts, Cambrai, Cyrille Ballaguy

L'œuvre n'est pas réalisée avec la méthode de Nathan Sawaya qui n'utilise pas de personnages, mais crée l'ensemble des décors et protagonistes en briques. De notre côté, nous avons cherché à prendre comme personnages, des icônes de la *pop culture* afin de créer un

⁸³⁴ Dossier de presse disponible via le lien suivant :

http://www.galpon.ch/IMG/pdf/151104_ddif_lbc_eneide_v2.pdf

⁸³⁵ Frédéric Boyer, *Quelle terreur en nous ne veut pas finir ?* P.O.L, Paris, 2015.

⁸³⁶ Publié le 17 septembre 2015, visible sur le site : <http://www.la-croix.com/Culture/Livres-Idees/Livres/Migrants-memoire-du-monde-2015-09-17-1357553>

pont entre celle-ci, les personnages mythologiques et les beaux-arts. Depuis plusieurs années, la firme danoise s'est associée avec de nombreuses franchises cinématographiques. Ainsi pour Enée, au centre, nous avons choisi le personnage d'Aragorn, roi lui aussi en exil dans l'univers du Seigneur des Anneaux de J.R.R Tolkien⁸³⁷. La reine Didon a, elle, les traits de la princesse Leia de l'univers de George Lucas, *Star Wars*. Quant à Junon, c'est l'héroïne de *comics* américains *Wonder-Woman* qui la représente dans le tableau. Enfin, un des chiens est la figure de Petit Papa Noël, animal de compagnie de la famille délurée du dessin-animé *Les Simpsons*. Vénus a une alter-ego un peu particulière puisqu'il s'agit d'une version Lego® d'une déesse grecque. Sortie en 2014 dans la série 12 des « mini-figures » de la firme, elle est décrite simplement comme « Battle Goddess ». Elle fait cependant explicitement référence à Minerve même si dans l'Antiquité existent des représentations de *Vénus Victris* avec lance, casque et bouclier⁸³⁸. En plus de ces éléments du tableau, nous avons rajouté devant : le cadre de l'œuvre et deux personnages qui représentent d'une part l'artiste, Jan Miel, et l'auteur de la légende, Virgile.

Une fois la reproduction du tableau réalisée, nous nous sommes associé à un jeune étudiant en cinéma d'animation, Tom Délforge, pour réaliser une petite vidéo en *stop motion*, image par image de la scène de chasse entre Enée et Didon à partir du tableau⁸³⁹. Les deux déesses décident ainsi de créer un orage qui disperse l'ensemble de la foule du tableau. Restés seuls après s'être évanouis, Didon et Enée trouvent une grotte pour s'abriter et tombent amoureux, à la grande joie des deux divinités. Comme dans les précédentes vidéos YouTube, l'idée est d'apporter du divertissement ainsi que de la connaissance en lien avec ces thématiques. Ainsi la vidéo commence avec la célèbre mosaïque du Bardo représentant Virgile autour de Clio et Melpomène. En fond sonore, on entend l'ouverture de l'Act I de l'opéra de Purcell, *Dido and Aeneas*. Puis s'ensuivent des éléments plus drolatiques comme le générique d'une série télévisée américaine pour présenter les personnages ou encore une police volontairement peu conventionnelle.

Le pastiche de l'œuvre a été réalisé pour une possible utilisation par le musée, en vue de son exposition en face du tableau ou d'ateliers avec les enfants (recréation du tableau en Lego®, activités de stop-motion en petits groupes...). En l'absence de réponses du musée de Cambrai, nous avons pu présenter notre travail sur le Campus de l'université de Lille à Villeneuve

⁸³⁷ Cette version du personnage est calquée sur l'acteur Viggo Mortensen qui le joue dans l'adaptation cinématographique de Peter Jackson dans sa trilogie du début des années 2000.

⁸³⁸ A noter que dans le même temps, la firme concurrente *Playmobil* a sorti pour le marché grec, des figurines de Zeus et Athéna.

⁸³⁹ La vidéo est disponible ici : <https://www.youtube.com/watch?v=al66d6DTHyg>

d'Ascq en 2016 où il fut l'objet d'un atelier le 16 septembre dans le cadre des Journées du Patrimoine et exposé dans l'Espace recherche de la bibliothèque universitaire d'octobre à novembre avec notices et photographie de l'œuvre originale (ill. 187) ainsi que dans un article de la Voix du Nord (ill. 188).



187- Présentation du Lego® dans l'espace recherche de la bibliothèque universitaire, octobre-novembre 2016.

Une vidéo Lego® pour (re) découvrir « Didon et Enée », fleuron du musée

Un étudiant de Lille 3, doctorant en sciences humaines, a réalisé une « vidéo Lego® » qui raconte l'histoire (du tableau) des amoureux tragiques, Didon et Enée, exposés au musée des Beaux-Arts de Cambrai. Un moyen ludique, pour les plus jeunes, d'aborder une œuvre et d'appréhender la mythologie grecque.

PAR VALÉRIE LANCEL
cambrai@lavoxdunord.fr

CAMBRAI.

1 La genèse.
Cyrille Ballaguy est un étudiant chercheur, spécialiste de la muséologie, qui s'est donné pour mission, parmi d'autres, de rendre accessible la mythologie grecque au plus grand nombre et tout particulièrement aux enfants – il est par ailleurs auteur d'un livre jeunesse, *Le vol du vase d'Hébé*.

Il réalise une thèse sur la valorisation des œuvres mythologiques dans les musées des Beaux-Arts de la région des Hauts-de-France. « L'objectif de ma thèse est de proposer aux musées mais aussi au public, un ensemble d'outils pour mieux comprendre les œuvres : expositions virtuelles, théâtre, ateliers scolaires, etc. »

Un tableau du musée des Beaux-Arts de Cambrai a retenu l'attention de l'étudiant et libéré sa créativité. Le jeune chercheur s'est attaché à donner vie, avec humour et d'une manière tout à fait originale, à *Didon et Enée*.

2 « Didon et Enée » : vous connaissez ?

Le tableau exposé au musée des Beaux-Arts de Cambrai est la seule peinture mythologique connue de l'artiste Jan Miel, un peintre flamand qui a connu beaucoup de succès en Italie au XVII^e siècle. Il représente une partie de chasse, à laquelle participent Enée, prince troyen, contraint de fuir son pays, et la reine de Carthage, Didon. Alors qu'un orage éclate, les deux personnages trouvent refuge dans

une grotte et tombent amoureux...

« J'aime chercher des liens entre l'actualité et les œuvres, explique Cyrille. Enée est un héros antique qui a survécu à la reprise de Troie par les Grecs. Il est peu représenté dans les musées du Nord et son périple, raconté dans *L'Énéide* de Virgile, fait penser à celui des migrants aujourd'hui. Il est parti de Turquie pour arriver en Italie où personne ne voulait de lui. Or par ses aventures, il est devenu un héros qui est à l'origine de la fondation de la ville de Rome... »

“ Le périple d'Enée, fait penser à celui des migrants d'aujourd'hui. Personne ne voulait de lui qui devient pourtant un héros. ”

3 Le projet L... pour Lego®

Cyrille Ballaguy a donc réalisé un petit film en stop-motion (animation) d'un peu moins d'une minute. Avec les éléments Lego® et en collaboration avec un étudiant en animation, il s'est chargé du tournage et du montage. Il s'agit pour l'instant de la seule vidéo Lego® mais sur sa chaîne Youtube *Pas de mythes entre nous*, il est possible de retrouver par exemple, les déesses du musée de Laon qui expliquent, toujours avec humour, pourquoi Hercule est le dieu des Hauts-de-France... On apprend toujours mieux quand on s'amuse. Pour tous les enfants, petits et grands. ■

Retrouvez la vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=066d01Hjg>



Un petit film retraçant l'histoire du tableau exposé au musée des Beaux-Arts de Cambrai, a été réalisé en Lego®. Une façon originale de relater l'histoire des héros de la mythologie grecque.

188- Article de Valérie Lancel, *La Voix du Nord-Cambrésis*, 14 juin 2017.

Aussi, Internet est un formidable moyen à l'extérieur du musée pour rendre accessibles les mythes et légendes. Dès le plus jeune âge, ce n'est cependant pas l'un des premiers acteurs qui donne à voir la muséologie. Comme l'a montré notre enquête, hors de la sphère familiale, c'est l'école qui joue ce rôle.

III.C.2. L'École

C'est ce partenariat entre école et musée qu'il convient maintenant d'analyser. Ces deux services publics de l'Etat ont très tôt eu de nombreuses relations analysées par les chercheurs comme l'ouvrage de Cora Cohen⁸⁴⁰. Outre que les scolaires représentent une part importante dans la visite des musées, ceux-ci ont un rôle d'éveil et d'ouverture reconnu depuis les années 1970 par la conservatrice Marie-Thérèse Gazeau : « Le musée aide à ouvrir l'école sur le monde, comme le font par ailleurs le théâtre ou le concert. C'est une vérité qu'il faut travailler à rendre évidente »⁸⁴¹. De plus, aux Etats-Unis ont été créées une sous-branche de la muséologie, les *visitor studies* et une association⁸⁴² qui s'occupe spécifiquement des questions de réception des divers publics dans les établissements⁸⁴³. De nombreux historiens de l'art et hellénistes ont eu leurs avis sur la question, telle cette proposition de Paul Veyne dans son *Musée imaginaire* :

Notre ministère de l'Éducation nationale serait bien inspiré si, sans inscrire l'histoire de l'art au programme des lycées et collèges, il reprenait un projet coûteux de Malraux : dans chaque établissement, faire accrocher, dans le couloir que les élèves parcourent deux fois par jour, une soixantaine d'excellentes reproductions en vraie grandeur de chefs-d'œuvre des beaux-arts. Le but recherché n'est pas d'apprendre l'histoire des arts, mais de sentir la beauté des œuvres⁸⁴⁴.

L'université, longtemps reléguée en arrière-plan peut servir de passerelle et de lien. Les réflexions de la nouvelle muséologie a dans les années 1980, amené le musée à s'ouvrir aux recherches universitaires et à de nouveaux publics en multipliant les actions vers l'éducation de la population⁸⁴⁵. Si selon les intellectuels marxistes, ces appareils sont des instruments de

⁸⁴⁰ Cora Cohen, *Quand l'enfant devient visiteur: une nouvelle approche du partenariat école - musée*, L'Harmattan, Paris, 2002.

⁸⁴¹ Marie-Thérèse Gazeau, *L'Enfant et le musée*, Editions ouvrières, Paris, 1974, p. 15.

⁸⁴² <http://www.visitorstudies.org/>

⁸⁴³ André Desvallées, François Mairesse et Yves Bergeron [éd.], *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, op.cit., p. 150.

⁸⁴⁴ Paul Veyne, *Mon musée imaginaire ou Les chefs-d'oeuvre de la peinture italienne*, Albin Michel, 2012, Paris, p. 7.

⁸⁴⁵ Marie-Sylvie Poli, *Le texte au musée : une approche sémiotique*, op.cit., p. 33.

domination de la classe cultivée, il n'en reste pas moins que l'école seule pouvait réduire ces inégalités⁸⁴⁶. Le musée a eu aussi dès ses origines, la volonté de produire « de la citoyenneté dans la perspective kantienne des Lumières, amenant l'homme à la maturité »⁸⁴⁷. Le Palais des Beaux-Arts de Lille était d'ailleurs perçu dès l'origine comme une institution publique, destinée à l'éducation des citoyens⁸⁴⁸. Dans le même temps, les universitaires cherchent aussi à s'ouvrir vers l'extérieur notamment par le biais de la création dans les Hauts-de-France de quatre *Learning Centers* : Sciences humaines et sociales, Faits religieux, Innovation et ville durable. Dans un rapport⁸⁴⁹ de 2009 remis au ministère de l'Enseignement et de la recherche, Mme Suzanne Jouguelet, inspectrice des bibliothèques leur donne des buts documentaires, pédagogiques, sociaux et culturels afin de faciliter un accès du plus grand nombre à la connaissance. Concernant notre domaine, nous avons pu collaborer avec le *Learning Center* Sciences humaines et sociales sur deux projets touchant aux musées de la région qui ont montré tout l'intérêt de lier université, musées et école au service d'une meilleure connaissance au profit du jeune public.

L'exposition « Sortez du cadre ! La vie cachée des musées de la côte d'Opale », du 6 décembre 2016 au 3 février 2017 dans le hall de la bibliothèque universitaire de Lille 3 avait pour but premier de valoriser les photographies de l'artiste Philippe Chancel. Notre parti pris⁸⁵⁰ a été, au cours de cette exposition, de créer autour de ces œuvres un discours didactique afin de rendre compte de ce qu'est la science muséologique et comment elle peut impacter notre connaissance des musées régionaux. La plupart des outils de médiation à l'intérieur d'un musée instruisent directement sur l'histoire du lieu et sur les œuvres exposées mais rarement sur la fonction même de l'institution et son rôle dans la société. Il nous a ainsi semblé qu'avant de pouvoir intéresser le jeune public à la richesse présente dans leurs collections, il fallait qu'il sache en quoi le musée et son étude sont nécessaires. Ainsi, les clichés de l'artiste ont été organisés suivant les fonctions et définitions du musée : lieux, exposition, médiation, muséographie... accompagnés de courts paragraphes en deux parcours : pour adultes et pour la première fois, enfants⁸⁵¹.

⁸⁴⁶ Pierre Bourdieu et Alain Darbel, *op. cit.*, p. 151.

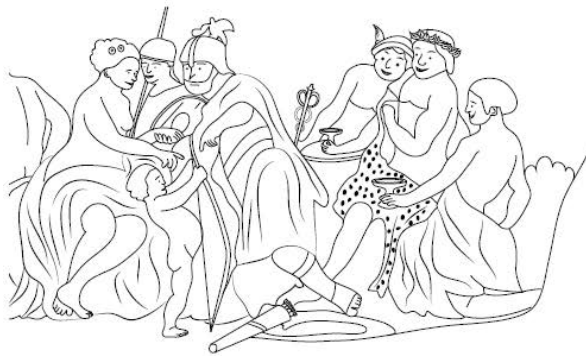
⁸⁴⁷ Dominique Poulot, *Musée et muséologie*, *op. cit.*, p. 103.

⁸⁴⁸ *Lille, chefs-d'œuvre d'un grand musée européen*, [Galeries nationales du Grand Palais du 28 mars au 3 juillet 1995, Metropolitan museum of art de New York du 27 octobre 1992 au 17 janvier 1993], Réunion des musées nationaux, Paris, 1995, p. 17.

⁸⁴⁹ Suzanne Jouguelet, *Learning center (Les) : un modèle international de bibliothèque intégrée à l'enseignement et à la recherche*, Inspection générale des bibliothèques, 2009.

⁸⁵⁰ Livret d'exposition, Université de Lille – Sciences humaines et sociales

⁸⁵¹ Dans les expositions créées par le Learning Center Sciences humaines et sociales à la bibliothèque universitaire de Lille 3.



189- Recto et Verso carte postale Learning Center Sciences humaines et sociales, *Noces de Thétis et Pelée* (détail), Mathieu Elias, Musée des Beaux-Arts, Dunkerque.

Ceux-ci ont, en effet, fait l'objet de nombreuses médiations spécifiques : livret-jeu, questionnaire sur les différentes sections, trois visites guidées thématiques par âge : « Qu'est-ce qu'un musée ? » + Atelier « Expose ton œuvre » (CE2 à 6eme), « Les Musées entre Histoire et territoire ! » (5eme à la 3eme) et « Des métiers pour les musées ! » (Lycéens). Si les œuvres n'étaient pas au centre du discours, il nous a semblé cependant intéressant d'en mettre certaines en lumière par le biais de cartes postales à colorier : un masque Allayak du Musée de Boulogne-sur-Mer pour insister sur la richesse ethnologique de ces institutions, une joue en bois de chalutier du Musée portuaire de Dunkerque pour le caractère local et enfin un détail du tableau de Mathieu Elias (ill. 189), *les Noces de Thétis et Pelée*, pour montrer cette récente acquisition dans un musée aujourd'hui fermé au public.

Notre deuxième collaboration est liée à des ateliers menés dans des écoles de la région sur la thématique de la mythologie gréco-romaine et des œuvres des musées de la région. Nous avons ainsi réalisé au cours de l'année scolaire 2016-2017, quarante-sept ateliers et touché ainsi neuf cent vingt-sept enfants⁸⁵² de la CE2 à la Troisième. Profitant du fait de ne plus être au musée mais à l'intérieur des classes, ces ateliers ont été créés pour rompre avec les visites-guidées traditionnelles (Marie-Thérèse Gazeau affirmant que « La pire des catastrophes qui puisse tomber sur un groupe de jeunes [...] est d'assister à une visite-conférence que nous qualifierons du type "Ecole du Louvre" »⁸⁵³). Il s'agissait d'entretenir avec l'élève une relation fondée sur le principe de « transposition didactique » qui renvoie selon la muséologue Anik Meunier « à la nécessaire réorganisation des savoirs exigée par l'acte d'enseigner, de diffuser,

⁸⁵² Ce qui en fait l'atelier le plus demandé par les enseignants parmi le panel de ceux proposés.

⁸⁵³ Marie-Thérèse Gazeau, *op. cit.*, p. 111.

de communiquer ou de vulgariser »⁸⁵⁴. Puis d'intégrer des images et une présentation PowerPoint qui font maintenant partie des outils adoptés par les enseignants⁸⁵⁵. Ceux-ci doivent être en adéquation avec les programmes scolaires⁸⁵⁶ qui ont été modifiés à la rentrée 2016. La mythologie se retrouve essentiellement en Cycle 3 (CM1, CM2 et 6^e). En Français, elle est abordée par des entrées littéraires et artistiques basées sur les héros/héroïnes, récits d'aventures, le merveilleux et le monstre. Tandis qu'en Histoire-géographie, le thème 2 du programme de 6^e est consacré aux « Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la Méditerranée antique au Ier millénaire av. J.-C. ». Il est aussi traité plus épisodiquement dans le Cycle 4 avec l'Histoire de l'Art et les Langues et Culture de l'Antiquité centrées autour de personnages que l'on retrouve dans plusieurs types œuvres : Antigone, Médée...

Aussi, nous avons collaboré avec Mme Camille de Visscher, chargée de médiation scientifique au Learning Center pour la réalisation de deux ateliers. Les problématiques étaient les suivantes :

- Les diverses œuvres mythologiques de la région devaient être au cœur de la médiation.
- Le discours devait donner une définition globale de la mythologie grecque en lien avec les programmes scolaires.
- Une activité manuelle et ludique fit suite au discours à raison de quarante-cinq minutes pour chacune des parties et une animation au total d'une heure trente.

Prenant en compte, notamment l'approche du musée de la Civilisation de Québec, et quelques œuvres de notre exposition virtuelle⁸⁵⁷, nous avons donc créé deux discours pour les ateliers suivants : « Mythes et légendes » et « Héraclès, un héros civilisateur ». Le premier est centré sur la définition et les repères spatio-temporels de la mythologie gréco-latine ainsi que sur les légendes principales de deux auteurs : Homère et Ovide. Le second insiste plus sur la civilisation grecque dans son ensemble en abordant tant l'Histoire du V^e siècle av. J.-C. que les phénomènes de migrations et d'interpénétrations religieuses par le biais d'Héraclès vu comme civilisateur. Celui-ci se situe en effet « à mi-chemin entre l'homme et la bête, sans être ni homme ni bête, Héraclès agit en héros civilisateur, qui partage les deux manières d'être et qui en même temps définit les bornes de la nature et de la culture »⁸⁵⁸. L'iconographie est

⁸⁵⁴ Anik Meunier, « Les outils pédagogiques dans les musées : pour qui, pour quoi ? », *La Lettre de l'OCIM*, n°133, 2011, p. 8.

⁸⁵⁵ Ces réflexions sur l'utilisation d'images et de vidéo en contexte scolaire ont été étudiées dès les années 1980, voir : Philippe Verhaegen, *Un dispositif de médiation des savoirs en plein essor*, INA, Bry-sur-Marne, 2003.

⁸⁵⁶ Source : Ministère de l'Éducation National : <http://eduscol.education.fr>

⁸⁵⁷ Voir III.B.1.b

⁸⁵⁸ Paolo Scarpi, « Héraclès entre animaux et monstres chez Apollodore », in Corinne Bonnet, Colette Jourdain-Annequin, Vinciane Pirenne-Delforge, *Le bestiaire d'Héraclès : IIIe Rencontre héracléenne* : [actes du colloque

basée autant sur les œuvres de la région que sur un imaginaire connu des plus jeunes : photographies de films comme *Hercule* de John Musker et Ron Clements, le Parc Astérix... Puis l'atelier pratique est consacré à la réalisation de dominos où les numéros sont remplacés par des œuvres (ill. 190). Quatre thématiques ont été créées, à raison de deux par ateliers : légendes d'Homère / *Métamorphoses* d'Ovide / Travaux d'Héraclès / Autres travaux du héros. Ces deux derniers étant basés en grande partie sur la collection de vases grecs de Boulogne-sur-Mer et le coffret en émaux de Saint-Omer qui possèdent quatorze scènes de la vie du fils de Zeus. Les images des œuvres ont pour seules indications le nom des personnages représentés, le type d'œuvre ainsi que le nom du musée où elles sont conservées, afin que les enfants puissent connaître la localisation des œuvres les intéressant.



190- Planche de dominos sur *Les Métamorphoses* d'Ovide dans les musées de la région.

Par ces actions, nous pensons tout comme l'énonçait Pierre Bourdieu et Alain Darbel que « l'intensification de l'action de l'Ecole est le moyen le plus efficace d'accroître la pratique culturelle »⁸⁵⁹. Nous avons pu bien le sentir lors de certains ateliers que nous avons menés notamment ceux du 23 mai 2017 au collège Albert Samain de Roubaix, situé en Z.E.P. Nous avons réalisé trois ateliers auprès de 6ème. Leur professeur d'Histoire-géographie nous affirmait que certains musées de la métropole « ne voulaient plus d'eux. ». Pourtant les

organisé à l'Université de Liège et aux facultés universitaires Notre-Dame de la paix de Namur, du 14 au 16 novembre 1996], Presses universitaires de Liège, Liège, 2013.p.231.

⁸⁵⁹ Pierre Bourdieu et Alain Darbel, *op. cit.*, p. 155.

élèves, bien que dissipés et refusant parfois de voir certaines images comme des nus de déesses, ont tous participé *in fine* et réalisé leurs dominos mythologiques. De plus, suite à un questionnaire envoyé⁸⁶⁰ à tous les professeurs ayant suivi ces ateliers, une grande majorité s'en déclare satisfait, signe que les partenariats écoles/universités autour de ces questions ont tout leur sens et légitimité.

III.C.3. Lieux de sociabilité

Si YouTube est une plateforme qui cible les adolescents et jeunes adultes et que par définition l'école correspond au jeune public des musées, la visibilité des œuvres peut se développer d'autres manières dans l'espace public, dans des lieux utilisés par tous et avec de nombreux acteurs de la vie culturelle et locale. Par exemple, le personnel des Musées de Thonon-les-Bains avait en 2014 décidé de faire la promotion de leur exposition archéologique *ça s'est passé sous vos pieds* en proposant des flyers, où il était déguisé en toge, au marché de la ville. De notre côté, nous avons pu constater que notre approche de la valorisation des œuvres mythologiques intéressait autant voire plus d'acteurs sociaux et culturels. Nous avons ainsi pu faire des interventions dans :

- Deux bars de Lille : au café Citoyen et au Dernier Bar avant la fin du monde (ill. 191)
- Au sein de l'Association de jumelage Villeneuve d'Ascq-Haïdari (A.J.V.A.H)
- Pour l'Université du temps libre du Cambrésis
- Au sein du village des sciences et du « Cabaret des sciences » à l'occasion de la Fête de la Science 2016 et 2017
- Sur la Place de la République devant le Palais des Beaux-Arts de Lille en mai 2016 dans le cadre des manifestations « Nuit Debout »
- A la bibliothèque Jean Lévy de Lille dans le cadre du festival « Jeune chercheur dans la Cité ».
- Au sein de diverses manifestations étudiantes : « Ma Thèse en 180 secondes », les « Doctoriales »

Quelles sont les points communs entre toutes ces interventions et de quelle manière la médiation vers les œuvres mythologiques peut se faire hors musée ?

⁸⁶⁰ Enquête de satisfaction envoyée par email en mai 2017 par Camille de Visscher.



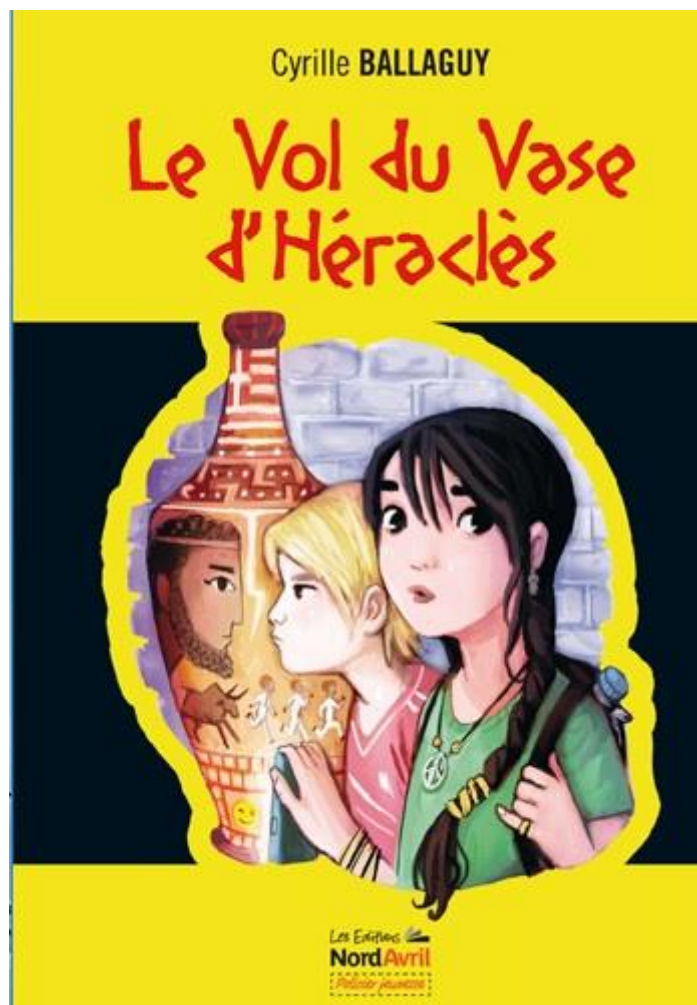
191- Dernier Bar avant la fin du monde, 20 avril 2016.

La présence des œuvres fut au centre de nos réflexions, celles-ci étaient toujours visibles d'une manière ou d'une autre afin d'élaborer un discours autour d'elles. S'il est bien sûr complexe pour des raisons d'assurance et de conservation d'amener celles-ci dans des lieux publics, la duplication matérielle ou immatérielle est aujourd'hui possible. Presque toutes les structures collaborant avec nous avaient ainsi un écran blanc, ordinateur et rétroprojecteur afin d'afficher les œuvres. Bar, bibliothèques, associations s'équipent maintenant d'écrans connectés pour pouvoir proposer un événementiel toujours plus riche. Dans le cas contraire comme à la Fête de la Science, nous avons imprimé en haute qualité et format A3 des reproductions des œuvres dont nous avons besoin pour nos ateliers. Il était toujours rappelé le musée d'où elles proviennent et les mythes auxquels elles font référence. Toujours dans notre optique et nous adaptant au public (un ton plus soutenu pour l'Université du temps libre, plus familier pour les bars), nous insérons et proposons dans le même temps des liens avec les cultures de l'imaginaire (ill. 192). Le public se montrait toujours très intéressé. Ainsi, au cours de nos échanges avec celui-ci, plusieurs personnes nous demandèrent « Quel était le meilleur musée à visiter pour voir de la mythologie ? » ou nous confièrent qu'ils n'imaginaient pas la richesse de « petits » musées comme Boulogne-sur-Mer, Cambrai ou Bailleul.



192- Page de garde de notre exposé du Festival « Jeune chercheur dans la Cité ».

En conclusion, nous aimerions aborder un outil faisant en quelque sorte la synthèse de notre approche et des actions menées. Il s'agit de la rédaction et publication d'un ouvrage jeunesse portant sur la valorisation de la mythologie par le biais d'une enquête policière (ill. 193)



193- Couverture du Livre, Cyrille Ballaguy, *Le Vol du Vase d'Héraclès*, Nord Avril, 2017.

Comme l'a très bien rappelé Nadège Coutaz :

L'appropriation de l'héritage culturel et littéraire antique passe désormais par une recherche formelle et générique permettant de recréer des dynamiques discursives que l'on pouvait trouver dans certains récits antiques, et de faire parvenir cet héritage d'une manière intelligible et attractive pour le jeune lecteur d'aujourd'hui.⁸⁶¹

Aussi, il s'agissait de donner à voir un sujet précis : Héraclès dans les musées du Nord de la France⁸⁶², à travers une écriture didactique et sous un format de narration autre et plus ample et actuel. Le mythe reste narration mais son contenu informatif est détourné. Il n'est plus généalogie ou épopée. Notre ouvrage raconte donc l'histoire d'une jeune roubaisienne, Ariane, et de son ami Thomas qui après une visite « Mythes et légendes » restent coincés une nuit au Palais des Beaux-Arts de Lille alors que sévissent des voleurs qui la nuit précédente avaient dérobé, au Musée de Boulogne-sur-Mer, les vases évoquant les travaux d'Héraclès. Les voleurs se présentent comme les descendants de Charles-Louis-Fleury Panckoucke et souhaitent réussir là où leur aïeul a échoué : réunir douze vases sur les douze travaux du héros. Or précisément, se trouve à Lille un lécythe montrant Héraclès combattant le taureau de Crète.

Nous avons, par la rédaction de cet ouvrage, visé plusieurs objectifs. Tout d'abord, celui de parler d'une œuvre (ill. 194) qui n'est pas valorisée dans les collections. En effet, le vase en question était présenté⁸⁶³ avec d'autres vases de petites dimensions dans une galerie de sous-sol et ne faisait pas partie des vases les plus en vue de la collection comme l'*exaleiptron* du Peintre C ou le *skyphos* d'Eros poursuivant un joueur de lyre. De la même manière, nous voulions prouver la richesse mythologique d'un grand musée de province comme Lille de manière plus ou moins directe. Si au début de la visite guidée, la médiatrice emmène le groupe d'enfants de *facto* devant le *tondo* de Nicolas Coypel montrant Hercule contre Achéloüs, ils découvriront au cours de leurs aventures d'autres œuvres comme les vases du sous-sol, les tableaux présentant Midas et Psyché ou la *Médée Furieuse* de Delacroix.

⁸⁶¹ Nadège Coutaz, « Nouvelles formes génériques, nouvelles façon de raconter L'enfant rebelle aux multiples visage : « D'Antigone 256 à Antigone peut-être » Nathalie Prince et Sylvie Servoise-Vicherat, *Les personnages mythiques dans la littérature de jeunesse*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2015, p. 29.

⁸⁶² Explicité dans notre III.A.2.

⁸⁶³ Il n'est plus visible ainsi que la collection de vases grecs en 2017 pour des raisons de réaménagement du sous-sol.



194- Groupe d'Haimon (manière), *Héraclès contre le taureau de Crète*, 500-475 av. J.-C., lécythe, céramique à figures noires, Palais des Beaux-Arts, Lille.

Il s'agissait dans le même temps de montrer les liens avec d'autres musées et ici, celui de Boulogne-sur-Mer. Des collections, des thématiques peuvent être proches et des collaborations peuvent se faire. Ceci renvoie au rôle des musées et à leur fonction. Pour faire comprendre cela, le point de vue de l'enfant et de sa vision, *a priori* négative, nous semblait un bon point de départ. Comment imagine-t-il le musée et la mythologie à la fin et au début de l'aventure ? Le père d'Ariane, grec, essaye ainsi d'insuffler cette passion à sa fille qui préfère les jeux-vidéos et les héros des *comics* Marvel. Quant à Thomas, il déclare que « Les musées, c'est nul ! »⁸⁶⁴, les trouvant ennuyeux. Or au fur et à mesure (par le biais des médiateurs du musée, des réflexions d'Ariane et des voleurs), leur regard va changer pour s'attacher aux œuvres. Il fallait donc lier ce que des jeunes collégiens peuvent connaître avec des notions d'histoire, d'archéologie et d'histoire de l'art. Les deux héros apprennent qui est Hercule et la princesse Ariane, mais aussi le mythographe Evhémère et le collectionneur Panckoucke, ou de quelles parties est composé un vase pour pouvoir le décrire⁸⁶⁵. Ces connaissances sont rendues plus accessibles par les liens établis avec d'autres références culturelles liées à la mythologie et appréciées des enfants. Ainsi sont évoqués les attractions du parc Astérix, des films, des vacances en Grèce... Nous sommes autant dans la prise en compte de connaissances que dans une démarche proche de la Cité des Sciences pour qui leur « objectif

⁸⁶⁴ Cyrille Ballaguy, *Le vol du Vase d'Héraclès*, Nord Avril, Bouvignies, p.11.

⁸⁶⁵ A ce titre une première maison d'Édition avait refusé de publier notre ouvrage sous prétexte qu'il était trop informatif.

n'est pas de leur enseigner quelque chose, mais plutôt de leur permettre de s'ouvrir, de saisir des éléments qui vont les aider à bâtir leur savoir. Ici, on est dans l'éveil de la curiosité »⁸⁶⁶. Par toutes ces visées, ce livre est destiné aussi bien aux visiteurs des musées de Lille et Boulogne-sur-Mer ne connaissant pas leurs riches fonds mythologiques, qu'aux enfants passionnés de mythologie ou encore aux instituteurs et professeurs souhaitant aborder avec leurs élèves ces questions-là. D'autres projets d'écritures sont aussi en cours comme l'écriture d'*ekphrasis* ou de pièce de théâtre grand public sur le modèle de celle que nous avons présentée à Boulogne-sur-Mer. Voici par exemple celle que nous avons imaginée à partir de trois œuvres du Musée de la Piscine de Roubaix (ill. 195) :



195- De gauche à droite : Paul-Alexandre Deschmacker, *Andromède*, 1932, 211 x 121, huile sur toile / Georges-Armand Lacroix, *Nausicaa*, 1932, 102 x 146 x 70, plâtre patiné / Eugène Deplechin, *Amphitrite*, 1893, plâtre.
Musée de la Piscine de Roubaix.

Nausicaa : Allez viens Andromède, allons-nous baigner !

Andromède : Jamais de la vie, gamine !

Nausicaa : Oh, pourquoi, elle a l'air si bonne.

Andromède : N'insiste pas, je ne mettrai plus jamais un pied dans une piscine, un lac, un océan.

Nausicaa : Enfin, nous sommes toutes deux de belles princesses. Il faut bien qu'on se lave pour sentir bon et trouver de beaux maris !

Andromède : J'en ai déjà un et pas des moindres, le beau Persée, vainqueur de la Méduse.

⁸⁶⁶ Cohen Orna, « Apprendre en s'amusant », *op.cit.*, p.62.

Nausica : Ben moi, je n'en ai pas. J'ai pourtant accueilli le grand Ulysse sur mon île. Je l'ai même vu tout nu. Je croyais alors que c'était l'homme de ma vie. Mais rien du tout, il m'a bassiné des heures avec sa chère Pénélope et puis il est reparti. Aussi, je suis sûre que je peux en trouver un autre. Allez, viens !

Andromède : N'insiste pas ! Je suis phobique de l'eau maintenant.

Nausicaa : Comment peut-on détester l'eau ?

Andromède : C'est à cause de mon père, Céphée. Il a dit que j'étais la plus belle de toutes les femmes et même plus magnifique que toutes les déesses et que...

Nausicaa : C'est vrai que tu es très jolie.

Andromède : Oui, je sais. Bref, et tu penses bien que les Aphrodite, Athéna et cetera, elles n'ont pas trop aimé que mon père se vante. Aussi elles ont demandé à Poséidon d'envoyer un gros monstre marin pour détruire son royaume.

Nausicaa : Ah oui, je l'ai vu dans un film : le fameux Kraken !

Andromède : N'importe quoi. Ce sont les Américains qui ont inventé ces bêtises. Moi, je te parle d'un vrai monstre marin, une sorte de gros dragon qui provoque des tsunamis.

Nausicaa : Alors, il a décidé de faire quoi ton père ?

Andromède : Tu crois qu'il aurait assumé ses conneries ? Non, il a préféré jeter la faute sur moi. Résultat, il a voulu me sacrifier au monstre. On m'a complètement déshabillée et attachée sur un rocher dans la mer pendant des heures et des heures. Tu comprends donc mon aversion pour tout ce qui touche à l'aquatique. Je me dis à chaque fois qu'un monstre va venir me dévorer.

Nausicaa : Le monstre, il t'a laissée tranquille ?

Andromède : Tu parles, je semblais très à son goût. Heureusement, au moment où j'allais lui servir de repas, mon beau Persée est arrivé. Il avait tellement la classe à cette époque. Chaussures volantes, énormes muscles. Il a combattu le monstre et l'a transformé en pierre.

Nausicaa : Quoi, c'est un magicien ?

Andromède : Point du tout. Il venait juste de couper la tête à la terrible Méduse, qui avec son regard peut changer n'importe qui en pierre. Mais même morte, le pouvoir marche toujours. Mon chéri a donc

sorti la tête de son sac et le monstre s'est directement transformé. Autant dire que je n'ai pas tardé à l'épouser, même si j'étais promise à mon oncle. Mais celui-là aussi, Persée l'a transformé en pierre.

Nausicaa : Oh ! J'ai une idée, si tu prends cette tête avec toi, tu n'auras plus peur d'aller dans l'eau !

Andromède : Et que je transforme tous les autres baigneurs en pierre ? Hors de question !

Nausicaa : Mais allez, viens quand même te baigner. Elle n'est pas profonde en plus. Quand ils ont transformé cette piscine art-déco en musée, ils ont tout gardé sauf la profondeur du bassin. Ç'a serait quand même dommage qu'un visiteur y tombe.

Andromède : Raison de plus, si je veux faire trempette des pieds, je prends une bassine.

Nausicaa : Dommage car il y a du beau monde : des nymphes, des naïades, des sirènes, il paraît même qu'il y aura quelques divinités de l'Olympe !

Andromède : Ah ? Qui ? Tu m'intéresses là. C'est si important de se faire un réseau de nos jours.

Nausicaa : Je crois qu'il y aura Diane.

Andromède : Qui ? La déesse de la chasse ? Ses seules relations sont les ourses et les biches. Cela ne m'intéresse pas !

Nausicaa : Mais aussi Amphitrite.

Andromède : La femme de Poséidon ?

Amphitrite (*apparaissant*) : Elle-même !

Nausicaa et Andromède, se prosternant : Oh déesse !

Amphitrite : Maintenant simples mortels, vous allez bouger vos fesses et me préparer mon char avec les dauphins.

Andromède : Oh vous savez moi les dauphins, ils vivent dans l'eau et....

Traditionnellement, la rencontre dans les musées des beaux-arts entre une œuvre et le public se borne à ce que Joëlle Le Marec exprime ainsi :

Idéalement, ce qui se passe dans l'expérience esthétique ne mobilise ni les liens sociaux, ni les savoirs. C'est la rencontre avec l'œuvre qui est censée opérer la sortie du sujet hors des médiations, dans un dehors qui rend le sujet à lui-même, libéré de toute relation intersubjective⁸⁶⁷.

Aussi par l'ensemble de nos outils de médiations créé pour cette thèse, nous souhaitons nous inscrire dans la continuité de la définition que Timothy Gantz donne de la mythologie : « un bien de consommation culturel, d'un produit qu'aurait élaboré un esprit grec unifié, au lieu de ce qu'elle est véritablement : un éventail de contributions de nombreux conteurs différents, dans de nombreux contextes différents, et sur une longue période »⁸⁶⁸. En effet, raconter la mythologie ne se borne pas aux poètes épiques de la Grèce, aux compilateurs d'Alexandrie, ou aux *Métamorphoses* d'Ovide ni aux peintures et sculptures majeures de notre civilisation. Comme nous l'avons montré en première partie de notre travail, celle-ci se déverse dans tous les champs culturels de nos sociétés occidentales mais rares sont encore les musées du Nord de la France qui prennent le pari de les utiliser malgré de nombreux exemples très convaincants ailleurs en France et dans le monde. Nos actions ont tenté ainsi de combler ce « trou » entre une forte présence mythologique « consommée » à l'extérieur et une forte présence mythologique dans les musées, peu visible. Utilisant le maximum de moyens à notre disposition et tirant parti des diverses collaborations, nous nous sommes efforcé dans une certaine mesure de rendre les œuvres plus visibles notamment dans les écoles et les lieux de sociabilité tout en les rendant accessibles grâce à nos travaux de regroupement et nos actions sur Internet. Toute cette transmission pour quoi faire ? Nous avons ainsi tenté au sein de ses pages de montrer l'importance de rendre la mythologie accessible dans la réalité et la vie des individus, par les musées. Cet imaginaire leur parle et peut leur être tout à fait tangible comme le rappelait Paul Veyne en introduction d'un de ces célèbres ouvrages :

[...] nous verrons que nous tenons pour vraies, à leur manière, ce que nous appelons fictions, une fois le livre refermé : *L'Iliade* ou Alice sont vraies, ni plus ni moins que Fustel de Coulanges. Aussi bien tenons-nous pour des rêveries, assurément intéressantes, la totalité des productions du passé et ne tenons-nous pour vrai, très provisoirement, que le « dernier état de la science ». C'est cela, la culture⁸⁶⁹.

⁸⁶⁷ Joëlle Le Marec, Joëlle Le Marec, *Publics et musées: la confiance éprouvée*, op. cit., p. 175.

⁸⁶⁸ Timothy Gantz, *Mythes de la Grèce archaïque*, op cit., p. 7.

⁸⁶⁹ Paul Veyne, *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes?*, op.cit., p. 11-12.

Conclusion

« Le musée doit donc être un médiateur entre les générations, entre les diverses cultures et entre des espaces temps différents »⁸⁷⁰ nous dit le muséologue Raymond Montpetit quant à la définition du concept de médiation dans le *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*. La mythologie, et celle gréco-latine en particulier, par extension suit ce même cheminement par sa force de rassemblement et son exceptionnelle vitalité tout au long de l'Histoire européenne puis mondiale. « Collection de narrations »⁸⁷¹ comme le rappelait l'historien de l'art Jean Ferré, elle peut ainsi s'imbriquer avec les collections des musées.

Nous avons cherché tout au long de ce travail à l'extraire des salles et des réserves pour montrer toute la potentielle richesse des œuvres s'y rapportant. Si la mythologie était au départ un ensemble disparate localisé au bassin égéen, elle prit, tant par le biais de conquêtes militaires (celles d'Alexandre le Grand puis les conquêtes romaines) ou culturelles (le phénomène de mondialisation actuel), une ampleur mondiale. Ceci vaut à cette thématique d'être présente dans toutes les époques depuis la fin de la Préhistoire et donc dans tous les types de musées et sous tous les formats de la culture actuelle. En cela, elle s'inscrit dans la continuité de cette réflexion de Marguerite Yourcenar dans *En pèlerin et en étranger* :

La mythologie ou plutôt son utilisation à des fins artistiques ou littéraires commence à peu près avec Euripide, sinon avec Homère et a continué jusqu'à nous. [...] Elle a été pour l'artiste et le poète européen une tentative de langage universel⁸⁷².

La mythologie est un langage universel permettant ainsi à un *mangaka* japonais de réinterpréter Athéna⁸⁷³ ou à un réalisateur indien de faire un film sur Persée⁸⁷⁴. D'où notre volonté explicite de mettre sur le même plan : peintures, sculptures et céramiques anciennes avec les représentations des mythes dans le cinéma, les jeux-vidéos ou les parcs d'attractions. On y découvre, plutôt que des oppositions, des liens et des complémentarités, chacun éclairant une facette des épisodes mythologiques. Dans un monde culturel où les limites et frontières entre les différentes formes d'art sont (im)posées, nous avons cherché à nous en extraire en cherchant à voir comment les dieux et héros sont exposés, et quels liens entraînent ces

⁸⁷⁰ Raymond Montpetit, « Médiation », *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, André Desvallées, François Mairesse et Yves Bergeron (éd.), Armand Colin, Paris, 2011, p. 223.

⁸⁷¹ Jean Ferré, *Dictionnaire des symboles, des mythes et des mythologies*, Monaco, Éditions du Rocher, 2003, p. 148.

⁸⁷² Marguerite Yourcenar, *En pèlerin et en étranger : essais*, Gallimard, Paris, 1989, p. 29.

⁸⁷³ Masami Kurumada, *Les Chevaliers du Zodiaque*.

⁸⁷⁴ Tarsem Singh, *Les Immortels* (2011).

représentations sur la narration des épisodes. Les cultures de l'imaginaire ont ainsi autant besoin des œuvres de nos musées qu'inversement. Les premières donnent une actualité, un humour, un décentrement, tandis que les seconds sont une formidable ressource d'images, d'esthétique, donnant du sens et une continuité historico-artistique. Les problèmes sont cependant légion de chaque côté. En France, un tiers de la population n'a encore jamais mis les pieds dans un musée : peur de ne rien comprendre, œuvres qui peuvent choquer ou mettre mal à l'aise (par le nu notamment). De l'autre, le cinéma, américain notamment, a tendance à uniformiser les mythes grecs en ne donnant à voir qu'une vision « wonderthorisée » des mythes appuyée tant sur une logique chrétienne que sur l'*entertainment*, qui simplifie à tout-va l'extrême diversité des récits antiques. Des espaces de dialogue existent cependant : réutilisation de photographies d'œuvres dans des ouvrages de vulgarisation ou bonus de dvd, pastiches, outils de médiation spécifiquement créés par des musées pour approfondir la vision des « geek ». Ces logiques sont à approfondir et systématiser dans toutes les institutions muséales possédant des œuvres mythologiques. D'autant plus que comme le montre notre sondage, le public est demandeur de savoir et d'explications sur les œuvres. Notre panel, jeune, instruit et passionné de mythologie, est conscient du rôle et de la place des musées, permettant une conservation raisonnée des œuvres. Or, il souhaite en grande partie une ouverture de ce monde vers l'extérieur pour mieux permettre son intégration et sa complète symbiose. Tout est alors bon pour créer du lien, du guide se déguisant à des jeux interactifs en passant par une muséographie adaptée à tous les publics.

Il reste à ces aspirations à se confronter à la réalité du terrain qui montre bien un problème de visibilité. Aussi, l'étude spécifique de la présence des œuvres mythologiques dans les musées des Hauts-de-France permet d'en saisir tous les enjeux. Les œuvres mythologiques sont bien présentes dans les faits mais bénéficient d'un degré de visibilité très variable : quasi absentes dans certaines institutions, elles peuvent être présentes de l'architecture du lieu jusqu'à la boutique dans d'autres, en passant par les réserves, les salles d'expositions temporaires et permanentes. Dominent ici deux importantes structures : le Palais des Beaux-Arts de Lille et le Louvre-Lens, véritables vitrines, tant par la présence des dieux et héros en leur sein que par l'offre de médiation qu'ils proposent à ce sujet. Par leur budget, leur engagement « dans les environnements numériques s'inscrit dans le cadre du phénomène transversal de leur "modernisation" »⁸⁷⁵. Cependant le problème reste le même : comment montrer

⁸⁷⁵ Brigitte Juanals et Jean-Luc Minel « Stratégies de communication et dispositifs de médiation à l'ère numérique : vers des "musées ouverts" ?, François Mairesse et Anne-Catherine, *Nouvelles tendances de la muséologie*, op. cit, p. 159.

spécifiquement la mythologie ? Elle reste en effet, la plupart du temps, noyée dans les collections du musée : seuls deux institutions ont un titre de salle lié à ce thème. Les regroupements thématiques existent pourtant à peu près partout ; liés à la nature et à l'histoire des collections comme à Boulogne-sur-Mer, Amiens, Bailleul ou Bergues, au lieu d'exposition comme les sculptures autour du bassin du musée de la Piscine de Roubaix, ou par réelle volonté de rassembler des œuvres à la narration commune, comme les diptyques de Dunkerque et de Valenciennes. Les œuvres d'importance sont légion mais la plupart des institutions souffrent d'un déficit de visibilité et d'une médiation moindre sur ces sujets, quand les œuvres mythologiques ne sont simplement pas exposées. Créer du lien avec les visiteurs et mettre l'accent sur ces œuvres semble ainsi primordial. Les exemples hors des musées des Hauts-de-France abondent pour tenter d'apporter des solutions. La réponse peut être le numérique, comme le prouve les nombreux écrans installés au Louvre parisien dans les salles sur l'art grec ou le film du musée de Pointe-à-Callière à Montréal. Cependant la médiation humaine reste primordiale : création d'ateliers connexes, comme au Musée de la civilisation de Québec, ou visites guidées adaptées du Musée Gustave Moreau à Paris. Comme pressentie par les sondés de notre enquête, la muséographie a elle aussi un grand rôle à jouer, par les regroupements d'œuvres et leurs illustrations qu'elle propose par le biais de la médiation. Les cultures de l'imaginaire montrent ainsi véritablement toute leur puissance d'évocation et leur force pour amener un public toujours plus nombreux et varié, comme l'a montré l'exposition *De Stargate aux comics : Les dieux égyptiens dans la culture geek*⁸⁷⁶. Il s'agit de faire confiance au visiteur et de tirer parti de son intérêt. Aussi, pour cette dernière exposition, le musée de Mariemont avait lancé une campagne de *crowdfunding* qui a permis aux internautes de financer une partie du budget. Si les mythes plaisent autant c'est que, comme le rappelle Jacqueline de Romilly :

Les mythes viennent de loin. Et déjà cela peut jouer. Car à l'origine, ils sont sans doute liés à une couche profonde de notre sensibilité. Ils ont été inventés, ou bien adoptés et retenus par la mémoire collective, parce qu'ils traduisaient des peurs, des rêves ou des scandales enracinés en nous⁸⁷⁷.

⁸⁷⁶ Voir le retour d'Arnaud Quertinmont, un des conservateurs du musée sur cette expérience : <https://live3.univ-lille3.fr/video-recherche/de-stargate-aux-comics-quand-la-sf-se-veut-outil-de-mediation-egyptologique-arnaud-quertinmont.html>

⁸⁷⁷ Jacqueline de Romilly, *Pourquoi la Grèce ?*, France loisirs, Paris, 1993, p. 192.

Il est primordial de se servir de ce qui touche l'individu en reliant le mythe à ses propres émotions et connaissances. C'est en nous appuyant sur cet ensemble de données collectées que nous avons élaboré un programme de médiations, le plus complet possible à destination des œuvres mythologiques des musées du nord de la France, permettant de faire une synthèse pratique des deux premières parties de notre présente thèse. Face au manque de visibilité, nous avons donc effectué un regroupement thématique permettant de saisir des logiques internes à l'ensemble des mythes présents. Le cycle troyen, Héraclès et les Amours des dieux sont des bases assez riches et parlantes à tous, bases sur lesquelles nous avons pu ensuite travailler pour proposer de nombreuses médiations. Pour lier les musées à la société et aux cultures actuelles, nous avons proposé un large spectre d'actions, de la simple retouche muséographique à des visites guidées interactives. Pour répondre aux demandes de notre enquête sociologique, nous avons aussi beaucoup insisté sur la dimension théâtrale des mythes et sur la pédagogie par l'humour. Les quelques expériences menées à Boulogne-sur-Mer et au Louvre-Lens se sont révélées de ce point de vue concluantes. Face au manque de visibilité des œuvres de la plupart de ces musées, nous avons donc cherché à les rendre accessibles notamment grâce au formidable outil qu'est Internet. Par la création d'une « marque », *Pas de mythos entre nous*, aujourd'hui reconnaissable, nous avons pu sans cesse expérimenter pendant trois ans : expositions virtuelles, vidéos de vulgarisation... L'utilisation des réseaux sociaux, de blogs et du site de partage YouTube peuvent ainsi permettre un véritable partage des connaissances. C'est face parfois à l'inertie de certaines institutions muséales que nous avons convoqué un large spectre d'acteurs pour de multiples collaborations. Le lien entre les œuvres mythologiques des musées de la région et nos médiations s'est ainsi paradoxalement et souvent fait en dehors et sans les musées eux-mêmes, mais dans les salles de classe (touchant plus de 900 élèves par nos ateliers), dans des bars, salons du livre ou dans la presse régionale et spécialisée.

Financée par la Région et le Service des musées de France, cette valorisation fut la tâche principale et consécutive de nos recherches et nous estimons être parvenu à des résultats qui, nous l'espérons, pourraient être utiles aux musées afin de développer davantage les liens avec la société et contribuer à une plus grande démocratisation culturelle. Nous aurions souhaité, il est vrai, une plus grande collaboration de la part de certaines institutions ou associations muséales, ce qui aurait permis plus de réalisations concrètes plutôt que des outils de médiation à l'état d'ébauche dans notre présent travail. Notre gratitude, notamment envers le musée de Boulogne-sur-Mer n'en est que plus grande. Il n'en est pas moins vrai que cela nous a obligé à nous tourner vers d'autres acteurs tout aussi légitimes pour mener à bien certains projets. De

plus, le temps nous a parfois manqué, notamment lorsque nous fûmes pris de court par l'agrandissement de la région ce qui explique ainsi la sous-représentation, malgré nos efforts, des musées picards, notamment en ce qui concerne la céramique grecque du musée Antoine Vivenel de Compiègne. Il en va de même pour certaines compétences que nous n'avons pu acquérir pour mener à bien certains projets. Il fut ainsi un temps envisagé la création d'un jeu-vidéo autour de notre sujet, dans lequel des héros de musées, Médée et Ajax le Grand (ill. 1), partiraient à la recherche des œuvres représentant leurs « amis ».



196- Illustration de Claire Briand représentant les personnages de Médée et Ajax le Grand

Notre étude montre qu'en se servant d'une thématique regroupant plusieurs œuvres présentes dans un cadre géographique donné, nous pouvons de manière globale réaliser un constat et proposer des solutions pour valoriser cette thématique. Ce que nous avons fait concernant les œuvres représentant la mythologie gréco-romaine des musées de la région Hauts-de-France peut être reproduit ailleurs sur une autre thématique. C'est ainsi le cas d'une collègue avec qui nous travaillons, Marie Hoffmann qui réalise une thèse sur les collections océaniques dans les musées de la région⁸⁷⁸. La recherche universitaire prend ici tout son sens comme complémentaire des missions propres aux personnels des musées et aux études de l'État et des collectivités territoriales. Elle permet la création de réseaux et de liens avec d'autres sciences, croisant les données et les connaissances, apportant simplement un regard extérieur et des

⁸⁷⁸ « Les collections océaniques dans les musées du Nord - Pas-de-Calais : étude comparée de la mise en place des collections ethnographiques régionales à partir de celle du Musée de Boulogne-sur-Mer », sous la direction de Chang-Ming Peng. Source : <http://www.theses.fr>

expertises propres. Il est ainsi dans l'intérêt des musées de s'ouvrir plus largement à ce type de collaborations.

Dans le champ de la mythologie gréco-latine, nos recherches ont permis un état des lieux salubre de sa présence dans notre société actuelle, à l'heure où les dieux et déesses sont par trop visibles dans de nombreux champs culturels. En tentant d'associer ces différents domaines, nous avons voulu en montrer toute la richesse, la complémentarité, mais aussi les limites ainsi que certaines dérives. Notre société a besoin des mythes pour se comprendre et avancer. Par exemple, comment parler de la crise des migrants sans rappeler Enée ou Ulysse ? Les mythes se rappellent à nous, à nos propres erreurs et à nos défis. Comme le rappelait⁸⁷⁹ George Steiner :

Un des traits distinctifs de la culture occidentale après Jérusalem et après Athènes, est que ces hommes et ces femmes répètent, plus ou moins consciemment, les grands gestes, les mouvements exemplaires que leur a proposés l'imagination antique⁸⁸⁰.

Aussi, si notre thèse a permis humblement d'arriver à rappeler cela à quelques visiteurs de musées ou à certains enfants de nos ateliers, nous estimons avoir fait œuvre utile.

⁸⁷⁹ Sur l'influence de l'imaginaire antique sur les écrivains, lire : Dominique Arot, *La Grèce des modernes: l'impression d'un voyage, les artistes, les écrivains et la Grèce 1933-1968: [exposition réalisée dans le cadre de la manifestation Feuille à feuille, estampe et images imprimées dans les collections des musées du Nord-Pas-de-Calais, organisée par l'Association des conservateurs des musées du Nord-Pas-de-Calais d'octobre 2006 à juin 2007, et présentée du 20 janvier au 22 avril, 2007]*, Association des conservateurs des musées du Nord-Pas-de-Calais, 2006.

⁸⁸⁰ George Steiner, *Les Antigones*, Gallimard, Paris, 1991, p. 121.

Épilogue

Finissons par là ou nous avons commencé : l'*ekphrasis*.

Cette thèse a été pour nous une formidable aventure universitaire, savante, littéraire, artistique et humaine. Nous y avons jeté toutes nos forces, nos envies, nos passions. Nous avons adoré nous questionner, chercher, voir, demander, créer, écrire, jouer. La source n'est même pas encore tarie, la soif de connaissance est toujours là, intacte. Aussi quoi de plus naturel que de finir par un petit travail que nous espérons poétique sur l'œuvre qui nous a durant ces trois années le plus marqué. Plongeons pour quelques pages encore dans notre passion communicative pour le vase pourtant tragique du *Suicide d'Ajax*, réalisé par Exékias et conservé au Musée de Boulogne-sur-Mer....



La Préhistoire se découvre par les animaux de Lascaux, la Renaissance jouit de sa belle Mona Lisa, l'Art Moderne se triture son massacre de Guernica. Qui sait alors que l'art grec atteint sa sérénité non avec le Parthénon ou par la copie romaine d'un Myron, mais *grands dieux*, sous la forme argileuse d'Ajax le Grand ? Que dans le panthéon grandiloquent des magnifiés artistes, il faudrait placer aux côtés de Michel-Ange, Pollock ou Goya, le grand potier Exékias ? Qu'ainsi, se trouve à Boulogne-sur-Mer, rien de moins que l'un des chefs-d'œuvre incontestés de l'histoire de l'art ?

Personne ou presque ne le sait.

En état d'être humble, je me sens parfois tel un apôtre du Messie, délivrant la bonne parole artistique. Je répète ainsi où que j'aïlle, à qui souhaite (ou non) l'entendre : « Allez à Boulogne-sur-Mer ! Courrez découvrir son musée, et par-dessus tout, délectez-vous de sa pièce maîtresse : *Le Suicide d'Ajax* d'Exékias, le plus beau des vases grecs ! »

À ces mots, on me prend pour un fou.

Je me rappelle un fameux Apollon dionysiaque, ce professeur d'art grec, qui lors de ses passionnantes élucubrations sur les bancs d'un amphithéâtre lyonnais, nous transmettait cette injonction lui-même : « Sans vergogne, chers élèves : courez à Boulogne » ! Nous étions tous plongés dans ses tirades sur la céramique attique à figures noires. Ivres de détails sur de simples morceaux d'argile en bichromie, projetés en géants devant nos yeux ébahis. Je me souviens de notre étonnement cois, de notre sourire simiesque. Nous rêvions de séjours à Florence ou de bourses Erasmus pour Athènes et Naples. Dans ces noms de lieux rêveurs, l'étude d'un vase conservé dans le Nord de la France nous semblait une anomalie certaine, folie pas-de-calaisienne, jolie tour de passe-passe de notre précepteur chéri. C'était un oxymore trop parfait pour être réel, un groupe nominal faisant tache dans nos envies d'ailleurs. Nous n'étions à vingt ans pas plus sérieux que Rimbaud à dix-sept. Et pourtant, au fond de moi, la graine d'olivier dans l'argile parnassien fut plantée. Elle attendait la construction de son temple, la vénération de ses muses pour germer, enfin. Les gestations humaines sont des opportunités de mouvement. Certains se décident en quelques secondes, ma plante à moi n'a porté ses fruits qu'au bout de sept longues et studieuses années.

Observer...

Depuis l'espace muséal où trône une momie égyptienne, l'œuvre se dévoile. Une ouverture dans le mur, une fenêtre sur cour. Le vase est seul, solitaire, pas solidaire pour un drachme de ses autres confrères. Dans un ensemble constitué autour du grand Héraclès par un éditeur passionné, l'amphore d'Exékias est l'exception. Sur elle, on ne sait rien. Elle est arrivée un jour, sans bagages, ni ambages. Elle est simplement là, posée, illuminée de sa propre essence. Comme un visage, un corps humain aux multiples failles, une autopsie singulière se dessine sur cette panse farcie de multiples rêveries...

Un vase antique reprend, comme nous l'inculquent les livres de spécialistes, la terminologie de notre alliage humanoïde. Notre regard se porte, et pardon aux romantiques, non sur les yeux, les lèvres ou les oreilles, mais bien sur la rouge poitrine, panse potelée et généreuse. Que dire alors si je me plais à contempler les 95D des amphores de nos musées ? Le visiteur se fait voyeuriste et se saisit avec une méticulosité certaine, des tatouages argileux éternels, d'artistes oubliés. La séduction ne passe ici que par le regard car interdiction de toucher. L'œuvre est surprotégée ; au pire par un double vitrage miroitant, au mieux par la simple règle tacite, d'une caméra dissimulée ou d'un gardien textant à son Q.G. L'histoire d'amour peut paraître illusoire car quelle réciprocité avec un morceau d'argile, certes magnifiquement façonné, et vieux de plus de 2 500 ans ? Quel échange possible entre un moi pensant et agnostique et une vaisselle au sujet polythéiste ?

Pourtant cette amphore d'Exékias semble vouloir, directement, communiquer. Objet « sémiophore » comme le clarifiait Krzysztof Pomian, elle est passée de contenant d'huile à contenu archéologique de premier ordre. De transporteur de produit à précepteur d'idée. Là réside le mystère de l'Art. Et c'est la marque des plus grands de créer à travers les époques et les lieux, comme une faille spatio-temporelle éternelle : la possibilité d'une rencontre. Exékias en renfort, nous offre cette si belle amphore. Son sujet est par ailleurs propice, le personnage attend seul sur la piste. Sans doute, même avons-nous encore le temps... Je tourne autour, préliminaires imposables pour délectation divine. Il me semble cependant que le grand Sophocle tonne ; son premier rôle nous appelle. Approchons-nous ! Il n'existe plus rien. Portons notre oreille, délicatement, au travers du vitrage. Voici venir les soupirs d'Ajax :

O Mort, ô Mort, voici l'heure, viens jette un regard sur moi.

Mais toi du moins, là-bas, je pourrai te parler encore, tu seras toujours près de moi.

Tandis que toi, clarté de ce jour radieux, et toi, Soleil sur ton char, je vous salue ici pour la dernière fois, et jamais plus ne le ferai. Lumière !

Par Jupiter, le mercure dans la salle est monté subitement. Arrivant tout languissant, me voilà happé par ces plaintes morbides, cette fatalité aux puissantes racines. Attends ! Attends mon beau héros ! Rien n'est encore fait. Je ne suis ni Hadès, encore moins Apollon, et pourtant entre les murs de ce musée, ton trépas n'est qu'abscons. Laisse-nous une chance de t'espérer...

L'ode d'Ajax est tragique, mais par la composition, incertaine. Non, il n'est pas encore dans le Styx ! L'âme pleine de ressenti, Ulysse ne l'a point déjà croisé dans les méandres de son odyssee. Pour l'éternité, ici, en argile et en vie. L'expression catharsistique est portée à sa manifestation sublime. Bien avant Platon et Aristote, Exékias avait tout compris. Il assène sa vérité à Boulogne comme à Londres où l'Amazone Penthésilée et Achille sont tout autant suspendus entre mort et amour, promesse de baisers et vautours. Une fois le héros décédé, le sang répandu donne lui-même trop de réponses. Quelle force dans un cadavre homérique ? Tout juste bon à être donné aux chiens, ou à créer vengeance et chagrin, en vain. Or avant, « On n'y voit rien ! ». *Ajax n'est pas mort, vive Ajax !* Telle une machine à remonter le temps, tout est encore possible. Rire ou pleurer, se faire peur, et être soulagé. Exékias n'avait pas besoin de l'invention de Wells, tout le principe et ses rouages sont dans ses tableaux ocres et sombres. Il n'est pas dans les froides proportions de Praxitèle, les moqueries d'Aristophane, la riche beauté d'un Phidias. C'est un de leurs grands-pères. Il ne fait donc pas partie du V^e siècle d'or athénien mais du VI^e, que nous requalifions d'argent. En aucun cas le règne du soleil, mais celui de la lune. De ceux, qui comme nos vieux aïeux, nous racontent de belles histoires au coin du feu le soir, en ménageant leurs effets par leurs révélations autant que leur silences. *Et Ajax prépara son épée, qu'allait-il se passer ?... Tu veux savoir la suite mon petit ? Dors et fait de beaux rêves... Demain, la suite ?... Peut-être...*

J'aime à imaginer les récits oraux d'Exékias, comme ceux Hérodote d'ailleurs. De grands Géo Trouvetou de l'imaginaire. Le voilà d'ailleurs sur l'Agora, ne le voyez-vous pas ? Obsédé par la narration iconographique, il a déjà eu une révélation. Faire parler un vase ? Finalement rien de plus simple, il suffit de lui donner... des yeux. De grands iris peints et gravés hantent ainsi la production du maître artiste-potier. Relations avec le (di)vin, Dionysos aime le (de)vin. Les coupes à yeux (et à boire), où l'art de faire parler l'homme à son autre, en proportion de l'ivresse du raisin. Je n'ai jamais eu autant l'impression d'être scruté, épié, sondé, que par des rangées de coupes issues du génie exékien. Où quand la terre reprend son droit de regard. Pour l'artiste, tout passe ainsi par l'iris. Un pied de nez à la cécité d'Homère ? Lui qui se plaît à occire encore et encore les héros des deux camps. Pourquoi choisir ? Troyen ou Achéen, la belle affaire ! Au moins ici, pas de problème, juste Ajax... Un seul cadre, une seule action. Stop, arrêtons-nous donc quelques instants...

Exékias n'a pas besoin de figurer deux grands globes oculaires, nous sommes, pardon à la princesse, dans la *psyché* du personnage d'Ajax, à l'intérieur donc de ses propres représentations, de ses ultimes visions. Monsieur est d'abord nu. L'était-il vraiment ou est-ce sa propre publicité mensongère ? C'est un héros, chaque pore de sa peau doit être irrigué des veines de ses muscles contractés. La patine argileuse est comme l'huile dont se parent les athlètes avant des jeux funèbres : ceux d'Achille ? Son meilleur ami hante la scène comme jamais. Son fantôme l'appelle. Dans l'amphore du Vatican, les deux guerriers jouaient aux dés. Le prix du gagnant de ce hasard affreux ? Une mort mémorable et épique, un aller simple pour les champs élyséens. Pour l'autre ce sera la honte et l'opprobre, le destin d'un jouet entre les mains de déesses en furie. L'un fait trois, l'autre quatre. Achille gagne, pour Ajax échec et mat. Quand le fils de Thétis s'étend sur son talon, et a déjà gagné. Or Ajax se dit qu'il a encore une chance. Les armes du mort ! Le bouclier d'Héphaïstos, le casque et les lances. Ainsi paré comme son frère d'arme, Ajax serait Achille, comme Patrocle avant lui. Rien de plus facile, pense le héros. Qui oserait lui contester le butin ? Mais le destin est ainsi. Arrive la belle langue, le sirupeux parleur : Ulysse l'embobineur. Comment résister ? Les Achéens remettent les armes du Péléide au roi d'Ithaque. Patatrac, Ajax fait une attaque. Il y perdra, une nuit durant, sa raison, par les coups de boutoir d'Athéna aux yeux pers. Celle-ci n'aime pas les demis de mêlées offensifs, elle jouit des héros à l'esprit vif. Sans compter sur la personnification de Lyssa, folie freudienne amenant à trépas. L'Ajax argileux agit hagar. Agité, égaré et à jeun, il agrippe Agamemnon, égorge des moutons, pensant se venger de ses chefs incompetents. Le matin, on se moque, Ulysse lui-même déploie sa large glotte.

On retrouve ainsi notre héros, ivre de honte, au seuil de son suicide. Qu'attendre, pour un soldat, d'une vie sans armes et sans honneur ? Le vernis noir le drape d'une pourriture nouvelle. Décomposition future ou effets répétés du soleil ? Un bandeau sur la tête, il se recueille déjà sur sa tombe et pérorer son oraison. Qui n'a jamais mis en scène, au moins cérébralement, son propre enterrement ? Dans sa main, l'épée d'Hector qu'il a vaillamment combattu au cours d'une lutte acharnée. Présent princier d'un match nul d'une intensité telle que les fanatiques footballistiques n'en connaîtront jamais de plus épiques. Ajax s'apprête ainsi à partir sur le Styx par le trait de ce qu'il croyait être, avant Ulysse, son pire ennemi intime. Pourtant sur sa gauche, que voit-il ? Qu'est-ce qu'Exékias a voulu lui donner, comme ultime vision de (dé)plaisir ? Oui, les armes d'Achille. La raison du pourquoi, les faux attributs du trépas. Les armes ne peuvent techniquement être là. Narrativement parlant, Ulysse dans sa tente, les garde jalousement. La compréhension de la scène, le génie de l'artiste n'en

est que plus exquis. Tels les vitraux de Chartres ou Notre-Dame de Paris, tout est resserré, l'histoire est résumée et l'émotion, en suspension, prête à imploser. Sur le bouclier, une Gorgone nous nargue, à moins qu'elle ne nous fige. Figure admonitrice géniale, Méduse nous force à une contemplation infinie. Le spectateur et le héros sont liés pour l'éternité dans une danse muette des sentiments. On y retrouve la grande force d'un Hermès Psychopompe, médiateur infatigable, permettant le passage entre le mort et le vivant, l'inanimé et le fluctuant.

Et si tout transpirait, *in fine*, l'espérance ? Sur la gauche un arbre, palmier décadent ou saule pleureur. Il croit de ses branches tombantes : il est en vie ! Retranscription pré-ovidienne d'une résurrection future ? Les espèces florales pérorent ainsi en une frise couvrante, ouvrant le ciel. Cadeaux mortuaires de compères achéens hypocrites, ou continuité renaissante d'une aventure funeste et mythique ? Malgré son crime honni, Ajax reste un nom qui jamais ne sera dans l'oubli, *dixit* les détergents de vos chez-soi, les hourras d'une foule hollandaise et sportive en émoi.

Le musée de Boulogne-sur-Mer est une terre de mythes, un mélange éclectique où sentent les effluves d'ambiances chamaniques. De l'Alaska au Pérou, des Grecs aux Papous : que de plus vibrant cénotaphe pour le chef d'œuvre d'Exékias ? Il ne fallait rien de moins qu'un musée monde, qu'une terre de rencontres pour donner au vase toute sa puissance.

Cependant, il ne faudrait point se méprendre ! Qui dit doux écrin, n'induit pas le cimetière. Il faudrait un jour en finir avec ces salles au silence de pierre. Les œuvres, objets du passé, ne sont point faites pour uniquement chuchoter. C'est avec grande pompe qu'il faut les célébrer ! Le musée l'a compris. On peut y entendre les cris des enfants, les douces explications de guides, du théâtre, de l'interactif par le vidéoludique. Il donne parfois au purgatoire du Grand Ajax des airs de banquets olympiens. Imaginez-le littéralement : vous seriez tous invités, cela serait dithyrambique ! Exékias retrouverait de sa superbe, et nouveaux Iris et Ganymède, nous parcourions le monde : bornes hermaïques contemporaines d'une des plus belles œuvres de l'Histoire humaine.

Index

Artistes

Giovanni Baglione, 248, 259
Léon Belly, 258, 265, 320
Johann Boechorst, 260, 352
Antoine Bourdelle, 28, 70, 71, 89, 102,
103, 172, 174, 178, 179, 262, 270,
271, 272, 273, 274, 321, 326, 330,
379, 421
Jean-Baptiste Carpeaux, 201, 245, 246,
312, 313, 314
François Chiffart, 258, 259, 265, 322,
326, 328, 391
Famille Coppel, 170, 171, 236, 335, 347,
359, 379, 392, 395, 438
Eugène Delacroix, 37, 39, 41, 42, 118,
119, 121, 151, 171, 173, 175, 178,
187, 188, 189, 190, 192, 194, 229,
233, 240, 250, 264, 308, 389, 418, 438
Jean de Bologne, 242, 328, 333
Cornelis de Vos, 220, 221, 240, 380
Mathieu Elias, 237, 311, 338, 356, 362,
363, 364, 365, 366, 368, 369, 371, 430
Exékias, 25, 27, 119, 151, 219, 220, 223,
224, 225, 227, 229, 230, 240, 316,
317, 400, 402, 403, 418, 451, 452,
453, 454, 455, 456, 457
Hendrick Golzius, 221, 222
Auguste Herbin, 25, 102, 103, 239
Eugène Hiolle, 151, 172, 199, 234, 246,
342
Jean-Auguste-Dominique Ingres, 121,
128, 129, 130, 150, 183, 187, 188,
190, 191, 192, 201, 206
Jacob Jordaens, 170, 178, 197, 341, 342,
395
Jean-Jacques Lagrenée, 239, 246, 320
Gustave Moreau, 3, 28, 100, 121, 130,
268, 269, 270, 272, 273, 447
Jan Miel, 241, 422, 423, 424, 425
Nicolas Mignard, 130, 170, 174, 175,
178, 179, 194
Nicolas Poussin, 99, 182, 183, 368, 378
Auguste Rodin, 71, 172, 236, 261, 262,
358, 392
Pierre Paul Rubens, 99, 121, 129, 170,
182, 183, 185, 189, 220, 221, 222,
242, 260, 289, 351, 368, 371, 372,
373, 380, 395, 398, 411

Hendrick Van Balen, 100, 240, 342, 351,
368, 369, 390
Louis Watteau, 259, 343, 382
Ossip Zadkine, 28, 270, 271, 272, 273

Auteurs

Laury-Nuria André, 50, 52, 57
Claude Aziza, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 123
John Boardman, 44, 67, 93, 266
Pierre Bourdieu et Alain Darbel, 25, 105,
107, 108, 109, 164, 166, 201, 252,
253, 396, 428, 433
Elisabeth Caillet, 301, 302
Cora Cohen, 428
Jacqueline de Romilly, 447
André Desvallées, 26, 81, 106, 428, 444
Olivier Donnat, 25, 30, 104, 110, 139,
140, 164
Noémie Drouget, 405
Hervé Dumont, 32, 33, 40
Marc Fumaroli, 106, 145
Timothy Gantz, 165, 317, 400, 442, 443
Bruno Gaudichon, 3, 90, 192, 193, 194,
197, 263, 373
André Gob, 6, 30, 81, 106, 395, 405
Pierre Grimal, 21, 60, 82, 324
Cécilia Hurley-Griener, 107, 180
Joëlle Le Marec, 408, 442
François Lissarrague, 99, 117, 228
François Mairesse, 26, 30, 81, 106, 117,
123, 125, 409, 428, 444, 446
Erwin Panofsky, 96
Luc Piralla-Heng Vong, 90, 193, 194,
197, 263
Marie-Sylvie Poli, 202, 227, 234, 428
Krzysztof Pomian, 27, 228, 453
Dominique Poulot, 12, 25, 105, 428
Jean Seznec, 96
Jean-Michel Tobelem, 63, 68, 69, 104,
166, 167, 206
William Van Andringa, 1, 45, 324
Jean-Pierre Vernant, 18, 23
Paul Veyne, 7, 428, 443

Auteurs antiques

Apollodore, 10, 41, 82, 114, 173, 325, 327, 328, 330, 331, 332, 333, 337, 344, 349, 354, 374, 407, 432
Apulée, 23, 170, 363, 367, 384
Diodore, 41, 325, 328, 330, 331, 353
Eschyle, 88
Euripide, 9, 189, 310, 325, 353, 367, 445
Hésiode, 54, 82, 93, 284, 300, 304, 349, 355, 397
Homère, 5, 7, 10, 11, 14, 23, 46, 49, 51, 53, 54, 75, 80, 82, 90, 93, 101, 106, 114, 135, 149, 150, 161, 174, 179, 180, 209, 210, 259, 297, 298, 299, 300, 304, 309, 310, 315, 316, 318, 320, 322, 355, 356, 367, 396, 397, 398, 399, 431, 432, 445, 455
Ovide, 23, 28, 36, 90, 98, 150, 161, 188, 192, 193, 194, 195, 196, 199, 201, 202, 203, 205, 206, 246, 250, 259, 265, 266, 269, 270, 280, 308, 310, 325, 335, 341, 342, 344, 349, 350, 351, 352, 353, 363, 367, 373, 375, 376, 378, 380, 397, 398, 399, 405, 408, 431, 432, 433, 443
Pausanias, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 93, 325
Plutarque, 324
Sophocle, 119, 191, 230, 310, 317, 325, 392, 453
Virgile, 23, 75, 82, 98, 106, 310, 322, 422, 425

Musées

Amiens : Musée de Picardie, 20, 94, 100, 150, 216, 217, 231, 232, 239, 244, 245, 246, 247, 251, 254, 308, 310, 311, 313, 319, 320, 331, 338, 345, 346, 349, 359, 360, 446
Arras : Musée des Beaux-Arts, 2, 20, 25, 231, 232, 239, 241, 244, 248, 249, 251, 253, 254, 255, 256, 259, 264, 266, 305, 314, 315, 335, 336, 343, 344, 347, 349, 351, 355, 358, 359, 381, 385, 386, 419, 421
Bailleul : Musée Benoît De Puydt, 2, 3, 20, 25, 27, 39, 42, 188, 194, 195, 196, 233, 235, 240, 244, 247, 249, 250, 251, 256, 257, 265, 266, 268, 305,

311, 312, 315, 319, 323, 324, 336, 337, 341, 342, 343, 347, 348, 351, 352, 353, 357, 374, 375, 376, 377, 405, 421, 435, 446

Beauvais : MuDo de Beauvais, 20, 233, 234, 308, 313, 322, 328, 359, 360
Bergues : Musée du Mont-de-Piété, 20, 194, 236, 237, 240, 260, 305, 306, 319, 352, 354, 362, 363, 404, 446
Boston : Museum of Fine Arts, 28, 78, 226, 294, 296, 297, 298, 299
Boulogne-sur-Mer : Musée, 3, 20, 27, 37, 44, 45, 46, 59, 60, 88, 94, 95, 96, 119, 151, 164, 165, 194, 218, 219, 220, 222, 223, 224, 225, 226, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 236, 240, 241, 256, 257, 264, 265, 266, 268, 305, 312, 316, 317, 319, 324, 325, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 336, 359, 389, 392, 393, 394, 395, 396, 400, 401, 402, 403, 415, 416, 430, 432, 435, 437, 438, 439, 446, 448, 449, 451, 452, 454, 457
Calais : Musée des Beaux-Arts, 3, 19, 20, 24, 25, 102, 103, 165, 178, 192, 194, 202, 211, 212, 230, 236, 238, 239, 255, 261, 262, 263, 271, 319, 326, 330, 341, 342, 343, 344, 345, 349, 350, 354, 357, 360, 372, 377, 403, 405, 415, 419, 420, 421, 449, 450
Cambrai : Musée des Beaux-Arts, 3, 20, 97, 194, 195, 240, 241, 242, 243, 265, 315, 319, 322, 323, 338, 339, 341, 345, 353, 386, 392, 393, 422, 423, 424, 426, 435
Cassel : Musée de Flandre, 116, 372
Compiègne : Musée Antoine Vivenel, 94, 311, 448
Douai : Musée de la Chartreuse, 3, 20, 99, 194, 231, 235, 242, 243, 265, 305, 311, 316, 328, 331, 333, 338, 343, 347, 353, 360, 407
Dunkerque : Musée des Beaux-Arts, 3, 20, 100, 194, 195, 196, 197, 200, 233, 237, 238, 311, 312, 322, 338, 341, 342, 346, 347, 355, 356, 357, 362, 363, 364, 365, 366, 369, 370, 371, 392, 430, 446
Hazebrouck : Musée des Augustins, 3, 20, 27, 100, 194, 220, 221, 223, 235,

236, 240, 258, 259, 264, 351, 371, 372, 373, 374, 379, 380, 381

Laon, Musée d'art et d'archéologie, 20, 92, 94, 218, 219, 222, 223, 265, 308, 316, 319, 325, 331, 335, 338, 340, 341, 345, 347, 348, 349, 350, 381, 387, 389, 393, 394

Lille : Palais des Beaux-arts, 3, 24, 62, 83, 84, 85, 99, 108, 118, 125, 131, 132, 151, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 171, 177, 178, 180, 181, 185, 186, 188, 189, 194, 205, 207, 208, 209, 214, 216, 230, 231, 250, 256, 289, 305, 306, 318, 338, 341, 344, 355, 359, 377, 378, 381, 392, 393, 394, 409, 410, 415, 417, 434, 437, 438, 446

Louvre-Lens, 3, 19, 21, 24, 36, 63, 84, 90, 107, 108, 151, 164, 165, 166, 167, 168, 181, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 190, 191, 192, 193, 195, 197, 199, 203, 205, 231, 263, 264, 267, 281, 305, 308, 342, 374, 392, 395, 396, 397, 410, 417, 446, 448

Malibu : Getty Villa, 88, 90, 293, 301

Mariemont : Musée royal, 3, 59, 125, 136, 290, 292, 306, 447

Montréal : Musée de Pointe-à-Callière, 28, 286, 293, 297, 298, 299, 300, 302, 303, 304, 447

Paris : Musée du Louvre, 3, 19, 21, 24, 27, 28, 30, 36, 63, 66, 67, 80, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 105, 106, 107, 108, 121, 126, 127, 147, 149, 150, 151, 164, 165, 166, 167, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 190, 191, 192, 193, 195, 197, 199, 203, 205, 208, 209, 210, 219, 220, 230, 240, 263, 264, 267, 268, 274, 275, 276, 278, 280, 281, 282, 283, 284, 291, 300, 302, 305, 306, 308, 316, 334, 342, 346, 354, 372, 373, 374, 388, 389, 392, 395, 396, 397, 399, 402, 410, 417, 431, 446, 447, 448

Québec : Musée de la Civilisation, 431

Roubaix : Musée de la Piscine, 3, 20, 27, 50, 115, 164, 192, 194, 198, 216, 217, 220, 223, 233, 234, 240, 253, 254, 255, 256, 257, 260, 261, 264, 265,

312, 319, 320, 339, 341, 344, 346, 347, 381, 386, 393, 394, 405, 439, 446

Saint-Omer : Musée de l'hôtel Sandelin, 20, 165, 237, 258, 259, 265, 305, 316, 320, 322, 326, 327, 328, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 345, 370, 381, 389, 432

Saint-Romain-en-Gal: Musée Gallo-Romain, 37, 282, 286

Toulouse : Musée Saint-Raymond, 3, 45, 136, 214, 215, 216, 386, 387, 389

Personnages mythologiques

Achille, 5, 7, 8, 9, 10, 35, 52, 53, 54, 55, 57, 113, 118, 131, 200, 201, 204, 205, 209, 237, 242, 248, 263, 286, 299, 309, 312, 313, 315, 316, 322, 367, 375, 376, 383, 384, 386, 390, 391, 394, 395, 401, 454, 455, 456

Actéon, 203, 353

Agamemnon, 8, 53, 56, 297, 312, 315, 319, 455

Andromaque, 52, 53, 316, 412

Aphrodite/Vénus, 54, 70, 88, 92, 142, 152, 154, 156, 185, 209, 211, 254, 271, 287, 293, 311, 339, 340, 350, 354, 356, 357, 358, 382, 440

Apollon, 22, 53, 54, 55, 66, 82, 92, 102, 103, 117, 128, 129, 142, 149, 151, 152, 153, 156, 170, 182, 204, 220, 237, 239, 250, 259, 260, 271, 327, 334, 339, 340, 341, 347, 351, 352, 363, 366, 367, 368, 374, 375, 404, 452, 454

Arès/Mars, 22, 34, 110, 111, 112, 113, 117, 121, 131, 132, 152, 171, 173, 237, 246, 331, 333, 354, 355, 356, 357, 365, 396, 399

Artémis, 36, 93, 330, 339, 341, 347, 351, 352, 407, 408

Artémis/Diane, 22, 203, 239, 248, 260, 281, 353, 354, 367, 382, 442

Athéna/Minerve, 5, 7, 13, 22, 34, 44, 58, 82, 94, 131, 132, 142, 151, 152, 153, 154, 156, 171, 173, 209, 210, 211, 228, 241, 297, 304, 313, 315, 319, 321, 330, 332, 333, 334, 338, 339, 355, 356, 365, 376, 387, 388, 401, 402, 411, 418, 425, 440, 445, 455

Cassandre, 129, 130, 173, 299, 319

Cerbère, 70, 243, 245, 263, 332, 333
 Chimère, 329
 Chronos, 60, 61, 62, 366
 Cyclope, 51, 56
 Déméter/Cybèle, 5, 7, 276, 277, 340, 341, 349, 383
 Dionysos/Bacchus, 14, 65, 70, 99, 102, 103, 155, 156, 184, 215, 227, 228, 229, 239, 248, 262, 279, 287, 297, 338, 346, 349, 350, 356, 365, 369, 384, 386, 419, 420, 454
 Enée, 22, 52, 53, 54, 55, 56, 232, 233, 241, 246, 376, 386, 422, 423, 424, 425, 450
 Eros/Cupidon, 74, 154, 169, 170, 171, 175, 176, 184, 255, 277, 348, 352, 355, 356, 357, 358, 359, 363, 364, 365, 379, 381, 382, 384, 437
 Hadès/Pluton, 112, 248, 263, 300, 333, 349, 366, 382, 383, 454
 Hector, 10, 52, 53, 54, 56, 242, 245, 246, 299, 309, 313, 314, 315, 316, 322, 401, 456
 Hélène, 37, 44, 67, 131, 209, 249, 250, 251, 265, 266, 280, 311, 312, 319, 345, 376, 382, 383, 384, 391
 Héphaïstos/Vulcain, 22, 92, 156, 194, 263, 315, 355, 356, 366, 375, 399, 400, 455
 Héra/Junon, 22, 92, 112, 113, 122, 130, 182, 183, 185, 209, 211, 285, 327, 328, 331, 332, 340, 341, 343, 345, 346, 347, 353, 354, 364, 368, 376, 378, 383, 384, 387, 401, 420, 422, 423, 425
 Héraclès/Hercule, 17, 28, 30, 37, 38, 42, 44, 45, 46, 58, 62, 68, 75, 76, 88, 93, 102, 103, 218, 219, 222, 223, 224, 225, 227, 228, 229, 232, 233, 241, 245, 256, 273, 275, 277, 279, 284, 307, 317, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 347, 384, 386, 392, 394, 396, 400, 401, 402, 403, 415, 416, 417, 421, 432, 437, 438, 447, 452
 Hermès/Mercure, 4, 18, 23, 82, 93, 94, 97, 113, 114, 122, 123, 135, 155, 169, 185, 204, 259, 263, 278, 304, 311, 320, 334, 335, 338, 341, 342, 343, 346, 350, 356, 365, 382, 383, 384, 394, 395, 416, 420, 456
 Hestia/Vesta, 18, 22, 155, 156, 276, 339
 Hydre, 75, 121, 172, 328, 329, 330, 386, 387
 Icare, 65, 66, 68, 69, 71, 72, 73, 77, 200, 203, 284, 285
 Jason, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 121, 151, 189, 243, 285, 288, 308, 310, 407, 408, 412
 Léda, 98, 245, 246, 280, 340, 344, 345, 346, 391
 Médée, 33, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 62, 118, 119, 120, 121, 151, 171, 173, 175, 176, 178, 187, 188, 189, 190, 192, 194, 200, 229, 233, 240, 250, 264, 308, 339, 389, 418, 431, 438, 448, 449
 Méduse, 5, 7, 8, 11, 17, 74, 124, 135, 348, 440, 441, 456
 Ménélas, 56, 58, 319
 Minotaure, 34, 71, 73, 101, 102, 135, 279, 287, 288, 297, 301, 367, 392
 Pan, 155, 170, 193, 204, 220, 222, 237, 242, 339, 350, 351, 371, 372, 374, 380
 Pâris, 52, 53, 54, 55, 56, 99, 120, 154, 171, 183, 208, 209, 210, 215, 223, 231, 242, 243, 245, 249, 280, 299, 311, 312, 313, 322, 356, 367, 368, 376, 377, 383, 401, 411
 Pénélope, 102, 126, 172, 174, 175, 176, 178, 179, 180, 271, 273, 321, 379, 440
 Persée, 5, 7, 8, 9, 11, 35, 74, 113, 124, 130, 277, 308, 344, 348, 412, 440, 441, 445
 Perséphone/Proserpine, 130, 150, 246, 247, 248, 263, 340, 341, 349, 357, 366, 382, 383
 Poséidon/Neptune, 14, 22, 36, 56, 65, 67, 113, 124, 152, 156, 172, 194, 260, 261, 287, 297, 318, 319, 331, 333, 335, 338, 347, 348, 365, 369, 374, 375, 383, 440, 442
 Priam, 56, 100, 232, 242, 245, 309, 316, 318, 319, 395
 Pyrame et Thisbé, 97, 195, 241, 265, 339, 393
 Romulus, 22, 237, 246, 357, 380, 386
 Sirène, 74, 114, 388

Thésée, 13, 36, 45, 71, 73, 129, 131,
135, 156, 159, 223, 232, 277, 279,
308, 312, 314, 331, 349, 350, 367,
376, 392, 407, 408
Thétis, 121, 128, 129, 130, 131, 209,
237, 263, 309, 310, 315, 338, 347,
355, 356, 362, 363, 364, 365, 366,
367, 368, 369, 371, 375, 430, 455
Ulysse, 5, 7, 8, 9, 10, 43, 47, 52, 53, 55,
56, 66, 90, 155, 159, 172, 173, 179,
180, 200, 201, 204, 205, 237, 239,
245, 246, 258, 259, 265, 283, 299,
304, 309, 310, 312, 316, 320, 321,
322, 376, 378, 379, 381, 383, 388,

391, 401, 411, 422, 440, 450, 454,
455, 456
Zeus/Jupiter, 17, 22, 26, 30, 33, 34, 40,
60, 61, 65, 66, 67, 68, 74, 80, 81, 82,
87, 91, 92, 110, 111, 113, 121, 122,
126, 127, 128, 129, 130, 135, 141,
150, 152, 153, 156, 158, 159, 170,
182, 183, 185, 194, 197, 204, 209,
211, 269, 304, 313, 325, 328, 332,
334, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344,
345, 346, 347, 349, 353, 354, 366,
369, 383, 384, 394, 395, 398, 401,
411, 420, 421, 425, 432, 453

Bibliographie

Sources antiques et médiévales

APOLLODORE, *La bibliothèque d'Apollodore: un manuel antique de mythologie*, Éditions de l'Aire, Lausanne, 2003.

APOLLONIUS, *Argonautiques*, Les Belles lettres, Paris, 2002.

APULÉE, *Les métamorphoses ou l'âne d'or*, Les Belles lettres, Paris, 2007.

BENOÎT, *Le roman de Troie*, Union Générale d'Éditions, Paris, 1987.

CATULLE, *Le Roman de Catulle : Poésies complètes*, Les Belles lettres, Paris, 2004.

DIODORE DE SICILE, *Mythologie des Grecs : Bibliothèque historique, livre IV*, Les Belles Lettres, Paris, 1997.

ESCHYLE, *Théâtre complet*, Garnier-Flammarion, Paris, 2014.

EURIPIDE, *Théâtre complet*, Flammarion, Paris, 2000.

HÉSIODE, *La Théogonie*, Les Belles lettres, Paris, 2008.

HOMÈRE, *L'Iliade*, Les Belles Lettres, Paris, 1945.

HOMÈRE, *L'Odyssée*, Les Belles lettres, Paris, 2001.

LUCIEN DE SAMOSATE, *Dialogues des dieux*, Robert Laffont, Marseille, 1942.

OVIDE, *Héroïdes*, Les Belles Lettres, Paris, 2005.

OVIDE, *Les Métamorphoses*, Les Belles Lettres, Paris, 2007-2008.

PAUSANIAS, *Description de la Grèce*, Les Belles Lettres, Paris, 1992.

PHILOSTRE, *La galerie de tableaux*, Les Belles Lettres, Paris, 1991.

PINDARE, *Odes triomphales*, Paleo, Clermont-Ferrand, 2008.

PLUTARQUE, *Vies de Thésée - Romulus - Lycurgue - Numa*, Les Belles Lettres, Paris, 2003.

Pyrame et Thisbé, Narcisse, Philomena: trois contes du XIIIe siècle français imités d'Ovide, Gallimard, Paris, 2000.

SOPHOCLE *Théâtre complet*, Flammarion, Paris, 1964.

TITE-LIVE, *Histoire romaine. T. 1: Livre I*, Les Belles Lettres, Paris, 2003.

VIRGILE, *L'Énéide*, Les Belles Lettres, Paris, 1981.

Sources mythologiques contemporaines

AZZARELLO, Brian et CHIANG, Cliff, *Wonder Woman : La voie du guerrier (t.4)*, Urban comics, Paris, 2014.

BRANTS, Elsa, *Save me Pythie (t.2)*, Kana, Bruxelles, 2014.

BRUNEAU, Clotilde, FERRY, Luc, POLI, Didier, TARANZANO, Pierre, *L'Illiade*, Glénat, Grenoble, 2016.

CAZENOVE, Christophe et LARBIER, Philippe, *Les petits Mythos*, Bamboo, Charnay-lès-Mâcon, 2012.

COUR, Edouard, *Héraklès. (t.1)*, Akiléos, Talence, 2012.

DJIAN, Jean-Blaise, LEGRAND, Olivier et RYSER, Nicolas, *Les derniers Argonautes : Le silence des dieux (t.1)*, Glénat, Grenoble, 2012.

GOSCINNY, René et UDERZO, Albert, *Astérix aux Jeux olympiques*, Dargaud, Paris, 1968.

HOLDSTOCK, Robert, *Celtika*, Pocket, Paris, 2005.

KAZANTZAKIS, Nikos, *Dans le palais de Minos*, Plon, Paris, 1984.

MANGIN, Valérie et DÉMAREZ, Thierry, *Le dernier Troyen*, Dargaud, Paris, 2012.

MARTIN, Jacques, *Les voyages d'Alix : La Grèce*, Casterman, Paris, nouv. éd., 2014.

MILESCHI, Christophe, *Médée*, Arléa, Paris, 2002.

MORRISSON, Grant et PAQUETTE, Yanick, *Wonder Woman, Terre un, (t.1)*, Urban Comics, Paris, 2017.

PÉREZ, George, WEIN, Len et POTTER, Greg, *Wonder Woman : dieux et mortels (v.1)*, Urban comics, Paris, 2017.

POMMAUX, Yvan, POMMAUX, Nicole, *Troie, la guerre toujours recommencée*, L'École des loisirs, Paris, 2014.

SHANOWER, Eric, *L'âge de bronze. (t.1)*, Akileos, Paris, 2004.

THOMAS, Roy et SEPULVEDA, Miguel Angel, *The Trojan War*, Marvel, New York, 2009.

Muséologie

AMAR, Marianne, « Quand la religion entre au musée », *Cahiers de la Méditerranée*, n°76, 2008, p. 15-24.

AVGOUSTI, Andria, *Exposer la sculpture antique : quelle muséographie pour les collections permanentes de sculpture grecque (de l'époque classique et hellénistique) ? Les exemples du musée du Louvre, du musée archéologique national d'Athènes et du musée archéologique de Thessalonique, Grèce ?*, Mémoire de l'Ecole du Louvre sous la direction de Cécilia Hurley et Adam Véléni Polyxeni, 2010.

CHAVANNE, Blandine, GLET, Dominique et WASSERMAN, Françoise, *Diriger un musée : collections, publics et territoires*, 2013.

CORBEL, Cécile, « L'intégration du sonore au musée », *Cahiers d'ethnomusicologie*, n°16, 2003, p. 73-81.,

COTE Michel (dir.), *Les tendances de la muséologie au Québec: [actes du 3e forum sur les tendances de la muséologie au Québec le 27 février 1992 à Québec]*, Société des musées québécois, Québec, 1992.

DESVALLÉES, André, *Vagues: une anthologie de la nouvelle muséologie. Volume 1*, Editions W, M.N.E.S. et Presses universitaires de Lyon, Mâcon, Savigny-le-Temple, Lyon, 1992.

DESVALLÉES, André et MAIRESSE, François (dir.), *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Armand Colin, Paris, 2011.

DESVALLÉES, André et MAIRESSE, François, « Sur la muséologie », *Culture & Musées*, n°6, 2005, p. 131-155.

DESVALLÉES, André et MAIRESSE, François *Vers une redéfinition du musée*, L'Harmattan, Paris, 2007.

DIDEROT, Denis, *Salons*, Gallimard, Paris, 2008.

GOB, André, *Le musée, une institution dépassée?*, Colin, Paris, 2010.

GOB, André et DROUGUET, Noémie, *La muséologie: histoire, développements, enjeux actuels*, Paris, Armand Colin, Paris, 4e éd., 2014.

GOMBAULT, Anne, *La gratuité des musées et des monuments côté publics: représentations, projets d'usage et comportements des publics*, La Documentation Française, Paris, 2006.

HAINARD, Jacques, « Le musée. Cette obsession... », *Terrain*, n° 4, mars 1985, p. 106-108.

HURLEY-GRIENER, Cécilia, « Jalons pour une histoire du dispositif. », *Culture & Musées*, n°16, 2010, p. 207-218.

LAURENS, Annie-France et POMIAN, Krzysztof (dir.), *L'Anticomanie: la collection d'antiquités aux 18e et 19e siècles*, Ecole des hautes études en sciences sociales, Paris, 1992.

MAIRESSE, François et HAUGLUSTAINE-ROBERT, Anne-Catherine, *Nouvelles tendances de la muséologie*, La Documentation Française, Paris, 2016.

MALRAUX, André, *Le musée imaginaire*, Gallimard, Paris, 1997.

MARIE, Léa et UZONYI, Noémie, *Regarder les classicismes au musée des beaux-arts de Montréal : proposition de parcours thématiques sur la question de la redécouverte de l'antique et réalisation d'un dossier d'acquisition*, Mémoire de l'École du Louvre, sous la direction de Colette Dufresne-Tassé, Sylvain Cordier et Laura Vigo, 2014.

MARTEL, Frédéric, *De la culture en Amérique*, Gallimard, Paris, 2006.

MERLEAU-PONTY, Claire et EZRATI, Jean-Jacques, *L'exposition, théorie et pratique*, L'Harmattan, Paris, 2005.

MEUNIER, Anik, *La muséologie, champ de théories et de pratiques*, Presses de l'Université de Québec, Québec, 2012.

MONTPETIT, Raymond. « Expositions, parcs, sites : des lieux d'expériences patrimoniales », *Culture & Musées*, n°5, 2005, p. 111-133.

PENICAUT, Emmanuel et TOSCANO Gennaro, *Lieux de mémoire, musées d'histoire: [actes du colloque, 18-19 juin 2009]*, La Documentation Française, Paris, 2012.

POMIAN, Krzysztof, *Collectionneurs, amateurs et curieux: Paris, Venise, XVIe - XVIIIe siècle*, Gallimard, Paris, 1987.

POULOT, Dominique, *Musée et muséologie*, La Découverte, Paris, 2009.

POULOT, Dominique, *Patrimoine et musées l'institution de la culture*, Hachette, Paris, 2014.

REGOURD, Martine, *Musées et communication. Recherche au regard des musées des Beaux-Arts de province*, Thèse sous la direction de Guy Chapouillié, Université de Toulouse-Jean

Jaurès, 1998.

RIVIERE, Georges Henri, *La muséologie selon Georges Henri Rivière: cours de muséologie ; textes et témoignages*, Dunod, Paris, 1989.

ROQUE, Maria Isabel, « Le musée, lieu de mémoire du patrimoine religieux », *Les nouvelles de l'ICOM*, n°3, 2011, p. 9.

SALLES, Georges A., *Le regard*, Réunion des Musées Nationaux, Paris, 1992.

SCHAER, Roland, *L'invention des musées*, Gallimard, Paris, 2007.

SEZNEC, Jean, *Essais sur Diderot et l'Antiquité*, Clarendon Press, Oxford, 1957.

TOBELEM, Jean-Michel, *L'image et les musées*, L'Harmattan, Paris, 2000.

TOBELEM, Jean-Michel, *Le nouvel âge des musées: les institutions culturelles au défi de la gestion*, Armand Colin, Paris, 2011.

VERGO, Peter, *The New museology*, Reaktion Books, Londres, 1989.

VILATTE, Jean-Christophe, « Le texte au musée », Formation « Evaluation » 23 - 25 mai 2007 Castres.

Publics et musées

ABOUDRAR, Bruno Nassim et MAIRESSE, François, *La médiation culturelle*, PUF, Paris, 2016.

BARBE-GALL, Françoise, *Comment parler d'Art aux enfants*, Adam Biro, Paris, 2002.

BOURDIEU, Pierre et DARBEL, Alain, *L'amour de l'art: les musées d'art européens et leur public*, Ed. de Minuit, Paris, 2^e éd., 1997.

BOURGEON-RENAULT, Dominique, GOMBAULT, Anne, LE GALL-ELY, Marine, PETR, Christine Petr et URBAIN, Caroline, « Gratuité des musées et valeur perçue par les publics », *La Lettre de l'OCIM*, n°11, 2007, p. 31-39

BROUGERE, Gilles et FABBIANO, Giulia, *Apprentissages en situation touristique*, Presses Universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq, 2014.

CAILLET, Élisabeth, *À l'approche du musée, la médiation culturelle*, Presses Universitaires de Lyon, Lyon, 1995.

CHAUMIER, Serge et MAIRESSE, François, *La médiation culturelle*, A. Colin, Paris, 2013.

COHEN, Cora, *Quand l'enfant devient visiteur: une nouvelle approche du partenariat école - musée*, L'Harmattan, Paris, 2002.

COHEN, Orna, « Apprendre en s'amusant », *Enfances & Psy*, vol. 24 / n°4, 2003, p. 57-66.

DARCQ, Caroline, « Les relations adolescents-musées : comparaison France/États-Unis », *La Lettre de l'OCIM*, n°146, 2013, p. 29-36.

DARRAS, Bernard, KINDLER, Anna M. « Le musée, l'école et l'éducation artistique », *Publics et Musées*, n°14, 1998, p. 15-37.

DELOCHE, Bernard et MAIRESSE, François, *Pourquoi (ne pas) aller au musée*, Aléas, Lyon, 2008.

DUFRESNE-TASSÉ, Colette et LEFEBVRE, André, *Psychologie du visiteur de musée: contribution à l'éducation des adultes en milieu muséal*, LaSalle et Hurtubise HMH, Québec, 1996.

GAZEAU, Marie-Thérèse, *L'Enfant et le musée*, Editions ouvrières, Paris, 1974.

GIRARDET, Sylvie, MERLEAU-PONTY, Claire et ROSADO, Puig, *Portes ouvertes: les enfants : accueillir les enfants dans un musée ou une exposition*, Musée en herbe et OCIM, Paris, 1994.

IDEMA, Johan, *Comment visiter un musée : et aimer ça*, Eyrolles, Paris, 2015.

JACQUINOT-DELAUNAY, Geneviève, *Image et pédagogie*, Éditions des archives contemporaines, Paris, 2012.

JEANNERET, Yves, *Ecrire la science: formes et enjeux de la vulgarisation*, Presses Universitaires de France, Paris, 1994.

JUTANT, Camille, « Interroger la relation entre public, institutions culturelles et numérique », *La Lettre de l'OCIM*, n°162, 2015, p. 15-19.

LE MAREC, Joëlle, *Du public aux visiteurs*, Presses universitaires de Lyon, Lyon, 1993.

LE MAREC, Joëlle, *Publics et musées: la confiance éprouvée*, Paris, L'Harmattan, 2007.

MEUNIER, Anik, « Les outils pédagogiques dans les musées : pour qui, pour quoi ? », *La Lettre de l'OCIM*, n°133, 2011, p. 5-11.

PEYRIN, Aurélie, *Être médiateur au musée: sociologie d'un métier en trompe-l'œil*, La

Documentation Française, Paris, 2010.

POLI, Marie-Sylvie, *Le texte au musée: une approche sémiotique*, Harmattan, Paris, 2002.

VAN DORPE, Audrey et SCAMPS, Lucie, « Des livrets pour accompagner les enfants dans les musées », *La Lettre de l'OCIM*, n°120, 2008, p. 4-10.

VERHAEGEN Philippe, « Dispositif de médiation des savoirs », *MédiaMorphoses*, n° 9, 2003, p. 55-59.

VERÓN, Eliséo, LEVASSEUR, Martine et BARBIER-BOUVET, Jean-François, *Ethnographie de l'exposition : l'espace, le corps et le sens*, Centre Georges Pompidou, Paris, 1989.

Histoire de l'Art

ARASSE, Daniel, *On n'y voit rien: descriptions*, Gallimard, Paris, 2013.

ASTURIAS, Miguel Angel, *Vélasquez*, Flammarion, Paris, 2006.

AUDINET, Gérard et ROSENBERG, Pierre, *Les grands scandales de l'histoire de l'art: cinq siècles de ruptures, de censures et de chefs-d'œuvre*, Beaux-Arts Éd, Paris, 2008.

BARDON, Henry, *Le festin des dieux : essai sur l'humanisme dans les arts plastiques*, Presses universitaires de France, Paris, 1960.

BENJAMIN, Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique: version de 1939*, Gallimard, Paris, 2012.

BERTRAND, Louis, *La fin du classicisme et le retour à l'antique : dans la seconde moitié du XVIII^e siècle et les premières années du XIX^e, en France*, Hachette, Paris, 1897.

BOTTINEAU, Yves, *Vélasquez*, Citadelles & Mazenod, Paris, 1998.

BROGNIEZ, Laurence, *Préraphaélisme et symbolisme : peinture littéraire et image poétique*, Champion, Paris, 2003.

BULL, Malcolm, *The mirror of the gods : classical mythology in Renaissance art*, London, Penguin Books, London, 2006.

CROW, Thomas, *La peinture et son public à Paris au dix-huitième siècle*, Macula, Paris, 2000.

DESCAMPS, Jean-Baptiste, *La vie des peintres flamands, allemands, et hollandais*, Minkoff Reprints, Genève, rééd., 1972.

FOCILLON, Henri, *La peinture au XIX^e siècle*, Flammarion, Paris, 1991.

FOUCART, Jacques et FOUCART-WALTER, Elisabeth, *Catalogue des peintures flamandes et hollandaises du Musée du Louvre*, Gallimard, Paris, 2009.

GALARD, Jean et WASCHEK, Matthias, *Qu'est-ce qu'un chef-d'œuvre?*, Gallimard, Paris, 2000.

GRUNCHEC, Philippe, *Les concours des Prix de Rome, 1797-1863*, Ecole nationale supérieure des beaux-arts, Paris, 1986.

GUÉGAN, Stéphane, *Ingres: « ce révolutionnaire-là »*, Gallimard, Paris, 2006.

HASKELL, Francis, PENNY, Nicholas, *Pour l'amour de l'Antique: la statuaire gréco-romaine et le goût européen, 1500-1900*, Hachette, Paris, 1999.

HOFFMANN, Philippe, RINUUY, Paul-Louis, FARNOUX, Alexandre, *Antiquités imaginaires: la référence antique dans l'art moderne, de la Renaissance à nos jours: actes de la table ronde du 29 avril 1994*, Ecole normale supérieure, Centre d'études anciennes, Presses de l'Ecole normale supérieure, Paris, 1996.

HUBERT, Gérard et LEDOUX-LEBARD, Guy, *Napoléon: portraits contemporains, bustes et statues*, Arthena, Paris, 1999.

JIANOU, Ionel et DUFET, Michel, *Bourdelle*, Arted-Editions d'art, Paris, 1965.

JIANOU, Ionel, *Zadkine*, Arted-Editions d'art, Paris, 1964.

LEMAIRE, Gérard-Georges, *Histoire du Salon de peinture*, Klincksieck, Paris, 2004.

LEMOINE, Serge, LOBSTEIN, Dominique (dir.), *Jules Bastien-Lepage: (1848-1884)*, Nicolas Chaudun : Musée d'Orsay, Paris, 2007.

LE RIDER, Jacques, « Ligne et couleur : histoire d'un différend », *Revue germanique internationale*, n°10, 1998, p. 173-184.

MARTIN, René (dir.) *Enée et Didon: naissance, fonctionnement et survie d'un mythe*, Editions du Centre national de la recherche scientifique, Paris, 1990.

MATTHIEU, Pierre-Louis, *Tout l'œuvre peint de Gustave Moreau*, Flammarion, Paris, 1991.

PANOFSKY, Erwin, SAXL, Fritz, *La mythologie classique dans l'art médiéval*, Montfort,

Saint-Pierre-de-Salerno, 1990.

PELTRE, Christine, *Retour en Arcadie: le voyage des artistes français en Grèce au XIX^e siècle*, Klincksieck, Paris, 1997.

PIERRAT, Emmanuel, *100 œuvres d'art censurées*, Chêne, Paris, 2012.

POMIAN, Krzysztof, *Collectionneurs, amateurs et curieux: Paris, Venise, XVI^e - XVIII^e siècle*, Gallimard, Paris, 1987.

ROQUE, Georges, *Majeur ou mineur: les hiérarchies en art*, Ed. J. Chambon, Nîmes, 2000.

SEZNEC, Jean, *La survivance des dieux antiques essai sur le rôle de la tradition mythologique dans l'humanisme et dans l'art de la Renaissance*, Flammarion, Paris, 2011.

VEYNE, Paul, *Mon musée imaginaire ou Les chefs-d'œuvre de la peinture italienne*, Albin Michel, Paris, 2012.

Cultures contemporaines

BURGESS, Jean, GREENBERG, Joshua et JENKINS, Henry, *YouTube: online video and participatory culture*, Polity, Cambridge, 2013.

CAUNE, Jean, *La démocratisation culturelle : une médiation à bout de souffle*, Presses universitaires de Grenoble, Grenoble, 2006.

CAUNE, Jean, « La politique culturelle initiée par Malraux. », *EspacesTemps.net*, Travaux, 13.04.2005, <https://www.espacestemps.net/articles/politique-culturelle-malraux/>

CIAMPA, Rob et MOORE, Theresa, *Créer et animer une chaîne Youtube*, First Interactive, Paris, 2017.

CICCHELLI, Vincenzo et OCTOBRE, Sylvie, *L'amateur cosmopolite: goûts et imaginaires culturels juvéniles à l'ère de la globalisation*, Ministère de la culture et de la communication, Paris, 2017.

DONNAT, Olivier, *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique: enquête 2008*, Découverte ; Ministère de la culture et de la communication, Paris, 2009.

FOURCART, Florent, *Le péplum italien, 1946-1966: Grandeur et décadence d'une antiquité populaire*, Éditions Imho, Paris, 2012.

- FREUD, Sigmund, *La psychopathologie de la vie quotidienne: sur l'oubli, le lapsus, le geste manqué, la superstition et l'erreur*, Gallimard, Paris, 2010.
- FUMAROLI, Marc, *L'État culturel : une religion moderne*, Éd. de Fallois, Paris, éd. augm., 1999.
- GOETSCHÉL, Pascale et LOYER, Emmanuelle, *Histoire culturelle de la France: de la Belle Époque à nos jours*, Colin, Paris, 3^{em} éd. rev. et augm., 2005.
- LACASSIN, Francis, *Pour un neuvième art: la bande dessinée*, Slatkine ressources, Paris, 1982.
- LE BLANC, Guillaume, « Existe-t-il une culture du divertissement ? », *Cités*, vol. 7, n°3, 2001, p. 21-34.
- MARTEL, Frédéric, *Mainstream : enquête sur cette culture qui plaît à tout le monde*, Flammarion, Paris, 2010.
- MCLUHAN, Marshall et PARÉ, Jean, *Pour comprendre les médias: les prolongements technologiques de l'homme*, Seuil, 2000.
- MÈMETEAU, Richard, *Pop culture réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités*, Zones, Paris, 2014.
- PEYRON, David, *Culture geek*, Fyp, Limoges, 2013.
- SAINT-CYR, Sylvie, *Les jeunes et l'opéra: Le développement des actions en direction de la jeunesse dans les théâtres lyriques de France de 1980 à 2000*, Harmattan, Paris, 2005.
- SANGSUE, Daniel, « De la parodie dans ses rapports avec la blague et la supercherie », *Revue de la BNF*, n°31, 2009, p. 32-35.
- SAWAYA, Nathan, *The art of the brick: a life in LEGO*, No Starch Press, San Francisco, 2015.
- STASSIN, Bérengère, *La blogosphère info-doc: une communauté de savoir, une mosaïque de médiations: étude des dynamiques sociales, socio-thématiques et discursives d'un réseau de blogueurs experts*, Cepaduès-éditions, Toulouse, 2016.
- VANHILLE, François, *Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales: une ressource inexploitée au service du développement local*, L'Harmattan, Paris, 2014.

VIEL, Annette et NIVART, Anne, « Parcs sous tension », *Culture & Musées*, n°5, 2005, p. 135-156.

Archéologie

BOARDMAN, John, *L'Art grec*, Thames and Hudson, Paris, 1989.

BOARDMAN, John, *La sculpture grecque archaïque*, Thames & Hudson, Paris, 1994.

BOARDMAN, John, *Les Vases athéniens à figures rouges: la période classique*, Thames & Hudson, Paris, 2000.

DE CAROLIS, Ernesto, *Gods and heroes in Pompeii*, L'Erma di Bretschneider, Roma, 2001.

DUCHENE, Hervé, *L'or de Troie ou Le rêve de Schliemann*, Gallimard, Paris, 1995.

GROS, Pierre, *L'architecture romaine: du début du III^e siècle av. J.-C. à la fin du Haut-Empire*. Picard, Paris, 3eme éd., 2017.

JOCKEY, Philippe, *Le mythe de la Grèce blanche : histoire d'un rêve occidental*, Paris, Belin, 2013, 291 p.

KALIFA, Dominique, *Les historiens croient-ils aux mythes?*, Publications de la Sorbonne, Paris, 2016.

ROSCINO, Carmela, *Polignoto di Taso*, G.Bretschneider editore, Rome, 2010.

SALMON, Dimitri, *La Vénus de Milo, un mythe*, Gallimard, Paris, 2000.

SNODGRASS, Anthony M., *The Dark age of Greece: an archaeological survey of the eleventh to the eighth centuries BC*, Edinburgh Univ. Press, Edinburgh, 2000.

TREUIL, René, *Les civilisations égéennes du néolithique et de l'Âge du Bronze*, Presses Universitaires de France, Paris, 2eme éd., 2008.

VAN ANDRINGA, William, *Pompéi : mythologie et histoire*, CNRS éditions, Paris, 2013.

VASSILAKIS Andonis, *La Crète minoenne : du mythe à l'histoire*, Ed. Adam, Athènes, 1999.

WARD-PERKINS, J. B, SHOPS, Tadeusz et ANIELL, Jean-Pierre, *Architecture romaine*, Gallimard et Electa, Paris et Milano, 1994.

Mythologie gréco-latine

AZIZA, Claude, *Guide de l'antiquité imaginaire: roman, cinéma, bande dessinée*, Les Belles Lettres, Paris, 2eme éd., 2016.

BELFIORE, Jean-Claude, *Dictionnaire de mythologie grecque et romaine*, Larousse, Paris, 2010.

BÉLIS, Annie, *Les Musiciens dans l'antiquité*, Hachettes Littératures, Paris, 1999.

BONNET, Corinne, JOURDAIN-ANNEQUIN, Colette, PIRENNE-DELFORGE, Vinciane (éds.), *Le bestiaire d'Héraclès : IIIe Rencontre héracléenne* : [actes du colloque organisé à l'Université de Liège et aux facultés universitaires Notre-Dame de la paix de Namur, du 14 au 16 novembre 1996], Presses universitaires de Liège, Liège, 2013.

BOST-FIEVET, Mélanie et PROVINI, Sandra, *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain: fantasy, science-fiction, fantastique*, Classiques Garnier, Paris, 2014.

BRANGER, Jean-Christophe et GIROUD, Vincent, *Figures de l'Antiquité dans l'opéra français: des Troyens de Berlioz à Œdipe d'Enesco: Actes du colloque du IXe Festival Massenet, Saint-Étienne, 9 et 10 novembre 2007*, Publications de l'Université de Saint-Etienne, Saint-Etienne, 2008.

BULL, Malcolm, *The mirror of the gods: classical mythology in Renaissance art*, Penguin Books, Londres, 2006.

BURN, Lucilla, *Mythes grecs*, Seuil, Paris, 2001.

CALAME, Claude, *L'Éros dans la Grèce antique*, Belin, Paris, 2009.

CALAME, Claude, *Qu'est-ce que la mythologie grecque ?*, Gallimard, Paris, 2015.

CAPODIECI, Luisa et FORD, Philip (éds.), *Homère à la Renaissance: mythe e transfigurations ; [Colloque Omero nel Rinascimento. Il Mito e le Sue Trasfigurazioni, Roma, Villa Médicis, 27 - 29 novembre 2008]*, Somogy, Paris, 2011.

CARPENTER, Thomas H, *Les mythes dans l'art grec*, Thames & Hudson, Paris, 1997.

CAYLUS, A.-C.-P. DE, *Tableaux tirés de l'Illiade, de l'Odyssée d'Homere et de l'Eneide de Virgile : avec des observations générales sur le costume*, Tilliard, Paris, 1757.

CONNOLLY, Peter, *The legend of Odysseus*, Oxford University Press, Oxford, 1986.

- DETIENNE, Marcel, *L'invention de la mythologie*, Gallimard, Paris, 1992.
- DUMEZIL, Georges, *Horace et les Curiaces*, Gallimard, Paris, 1942.
- DUMONT, Hervé, *L'antiquité au cinéma: vérités, légendes et manipulations*, Nouveau Monde Éd., Paris, 2009.
- FERRÉ, Jean, *Dictionnaire des symboles, des mythes et des mythologies*, Éditions du Rocher, Monaco, 2003.
- FINLEY, Moses I, *L'héritage de la Grèce*, Tallandier, Paris, 2009.
- FRONTISI-DUCROUX, Françoise, BONNEFOY, Yves et DELAPLANCHE, Jérôme, *Le désir et les dieux*, Flammarion, Paris, 2014.
- FUMAROLI, Marc et LEBRETTE, François, *La mythologie gréco-latine : à travers 100 chefs-d'œuvre de la peinture*, Presses de la Renaissance, Paris, 2004.
- GALLEGO, Julie (eds.), *La bande dessinée historique: premier cycle: l'Antiquité ; la Bande Dessinée Historique, 23 - 26 novembre 2011 ; [Premier Colloque International sur la Bande Dessinée Historique ...]*, Presses de l'Université de Pau et des Pays de l'Adour, Pau, 2015.
- GANTZ, Timothy, *Mythes de la Grèce archaïque*, Belin, Paris, 2004.
- GARDNER, Jane F, *Mythes romains*, Seuil, Paris, 1995.
- GEORGOUDI, Stella et VERNANT, Jean-Pierre (dir.), *Mythes grecs au figuré: de l'antiquité au baroque*, Gallimard, Paris, 1996.
- GOLVIN, Jean-Claude, *L'antiquité retrouvée*, Errance, Paris, 2eme éd., 2005.
- GRAVES, Robert, *Les mythes grecs*, Le livre de Poche, Paris, 2002.
- GRIMAL, Pierre, *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, Presses Univ. de France, Paris, 14eme éd., 1999.
- GRIMAL, Pierre, *La mythologie grecque*, Presses universitaires de France, Paris, 2010.
- GRUNCHEC, Philippe, *Les concours des Prix de Rome, 1797-1863*, Ecole nationale supérieure des beaux-arts, Paris, 1986.
- IMPELLUSO, Lucia, *Dieux et héros de l'antiquité*, Hazan, Paris, 2003.
- JOURDAIN-ANNEQUIN, Colette, *Héraclès aux portes du soir: mythe et histoire*, Les Belles Lettres, Paris, 1989.

- KILINSKI, Karl, *Greek myth and Western art: the presence of the past*, Cambridge University Press, Cambridge, 2013.
- KORFMANN, Manfred, *Troia: Archäologie eines Siedlungshügels und seiner Landschaft*, P. von Zabern, Mainz am Rhein, 2006.
- LAURY-NURIA, André, *Game of Rome: l'antiquité vidéoludique*, Passages, Paris, 2010.
- LECOUTEUX, Claude, *Dictionnaire de mythologie germanique Odin, Thor, Siegfried & Cie*, Imago, Paris, 2014.
- MARCH, Jennifer R., *Cassell dictionary of classical mythology*, Cassell, Londres, 1998.
- MARTIN, René, *Dictionnaire culturel de la mythologie gréco-romaine*, Nathan, Paris, 2003.
- MÈMETEAU, Richard, *Pop culture réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités*, Zones, Paris, 2014.
- MIMOSO-RUIZ, Duarte Nuno, « Le mythe de Médée au cinéma : l'incandescence de la violence à l'image », *Pallas*, n° 45, 1996, p. 251-268.
- OTTO, Walter Friedrich, *Les dieux de la Grèce: la figure du divin au miroir de l'esprit grec*, Payot, Paris, 1993.
- PACHET, Pierre. « Sur une scène de l'*Iliade* : en colère contre la colère », *Littérature*, vol. 159, n° 3, 2010, p. 103-107.
- PANOFSKY, Erwin et SAXL, Fritz, *La mythologie classique dans l'art médiéval*, Montfort, Brionne, 1990.
- PRINCE, Nathalie et SERVOISE-VICHERAT, Sylvie, *Les personnages mythiques dans la littérature de jeunesse*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2015.
- ROMILLY, Jacqueline de, *Hector*, Librairie Générale Française, Paris, 1999.
- ROMILLY, Jacqueline de, *Pourquoi la Grèce ?*, France loisirs, Paris, 1993.
- ROULEZ, Joseph, « Lutte d'Hercule et de Triton, peinture sur vase expliquée », *Bulletin de l'Académie royale de Bruxelles*, Tome XI, n°6, 1844, p. 404-407.
- SAÏD, Suzanne, *Approches de la mythologie grecque*, Nathan, Paris, 1993.
- SALLES, Catherine, *La mythologie grecque et romaine*, Pluriel, Paris, 2013.
- VERNANT, Jean Pierre, *Entre mythe et politique*, Seuil, Paris, 1996.

VASSILAKIS, Andonis, *La Crète minoenne: du mythe à l'histoire*, Adam, Athènes, 1999.

VEYNE, Paul, *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes ? Essai sur l'imagination constituante*, Seuil, Paris, 2000.

VILLANI, Jacqueline, *D'Ulysse à Lucius, à travers les langues et la culture de l'antiquité: textes et mythes fondateurs*, Ellipses, Paris, 2009.

Musées des Hauts-de-France étudiés

ASSOCIATION DES CONSERVATEURS DE LA RÉGION NORD-PAS-DE-CALAIS, *The Museums of Nord pas de Calais: Guide*, Association des Conservateurs des Musées du Nord de Calais, Lille, 1988.

BALIGAND, Françoise, *Guide de visite: Peintures: Musée de la Chartreuse, Douai*, Association des conservateurs des musées du Nord-Pas-de-Calais, Lille, 1994.

BALLAGUY, Cyrille, *Le vol du vase d'Héraclès*, Nord Avril, Bouvignies, 2017.

BLAMENGIN, Olivier, « La Collection de vases grecs du musée de Boulogne », *Bononia*, n°14, 1989, p. 4-8.

BLANCHEGORGE, Eric, LAVALLEE, Marie-Hélène et BREJON DE LAVERGNEE, Arnauld, *Guide des collections / Palais des Beaux-Arts Lille*, Réunion des Musées Nationaux, Paris, 1997.

BLAZY, Guy, *Catalogue des peintures du Musée de Dunkerque*, Musée des Beaux-Arts de Dunkerque, Dunkerque, 1976.

BOUREL, Yves, *Chefs-d'œuvre du musée de l'hôtel Sandelin: collections et collectionneurs dans l'Audomarois au 19e et 20e siècles*, Musée de l'hôtel Sandelin, Saint-Omer, 2004.

BOUREL, Yves, *Musée Municipal, Ancien couvent des Augustins, Hazebrouck*, Association des Conservateurs des Musées du Nord-Pas-De-Calais, Lille, 1987.

BROUCKE, Corine, *Recherches sur les peintres à Dunkerque: de l'arrivée de Jean de Reyn à la mort de Charles Carlier (1641-1765)*, Mémoire de DEA: Histoire de l'art moderne: Lille 3, sous la direction d'Alain Mérot, 1996.

CLEMENT-TARANTINO, Séverine, « Une lecture inédite et ovidienne du cabinet italien du Musée Benoît-De-Puydt », *Insula*, 23.05.2017, <http://bsa.biblio.univ-lille3.fr/blog/2017/05/>

une-lecture-inedite-et-ovidienne-du-cabinet-italien-du-musee-benoit-de-puydt/

DECTOT, Xavier, MARTINEZ, Jean-Luc, POMARÈDE, Vincent[et al.], *Louvre Lens : le guide 2014*, Somogy, Paris, 2013.

DESPLECHIN, Marie, *La galerie de Psyché : Chantilly*, N. Chaudun, Paris, 2009.

GALOIN, Alain, *Vases grecs : collections des musées de Compiègne et de Laon*, A. Biro, Paris, 2001.

GAO, Asheley Xianting, *La Galerie du temps du Musée du Louvre-Lens : étude du dispositif de présentation*, Mémoire de l'Ecole du Louvre sous la direction de Cécilia Hurley-Griener, 2015.

GAUDICHON, Bruno (dir.), *Roubaix, la piscine: musée d'art et d'industrie André Diligent / les collections*, Gallimard, Paris, 2011.

HUCHARD, Viviane, LERNOUT, Françoise et MAHEO, Noël, *Le Musée de Picardie, Amiens*, Fondation Paribas et Réunion des musées nationaux, Paris, 1995.

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

JEANSON, Amandine, *Palais des beaux-arts de Lille: chefs-d'œuvre*, Nouvelles éditions Scala, Paris, 2014.

LANDAIS, Hubert, *Beauvais : musée départemental de l'Oise*, Ville de Beauvais, Beauvais, 1981.

LAUGIER, Ludovic et GUIMIER-SORBETS, Anne-Marie, *De l'Égypte à Pompéi: le cabinet d'antiques du Duc d'Aumale / Chantilly*, Somogy, Paris, 2002.

LEFÈVRE, Thierry et NOTTER, Annick, *Les amours des dieux*, Association des conservateurs des musées du Nord-Pas-de-Calais, Somogy, Paris, 1998.

MAGNY, Françoise, *Le Musée de Cambrai*, Fondation Paribas et Réunion des musées nationaux, Paris, 1997.

MOYNE, Michèle (dir.), *Catalogue sommaire des sculptures, médaillons et moulages des XVIII^e et XIX^e siècles / Palais des beaux-arts de Lille*, Réunion des musées nationaux, Paris, 2009.

MUSEE DE BAILLEUL, *Une maison de Collectionneur : Musée Benoît-De-Puydt, ville de*

Bailleul, 2016.

NOTTER, Annick et AMBROISE, Guillaume, *Le Musée des beaux-arts d'Arras*, Fondation Paribas et Réunion des musées nationaux, Paris, 1998.

PINETTE, Matthieu, *Peintures françaises des XVII^e et XVIII^e siècles des musées d'Amiens*, Somogy, Paris, 2006.

POIRET, Françoise Camille, *Château-musée de Boulogne-sur-Mer : guide de visite*, Ville de Boulogne-sur-Mer, Boulogne-sur-Mer, 1998.

RAMADE, Patrick et BEAUSSART, Philippe, *Musée des beaux-arts de Valenciennes: guide des collections*, Réunion des musées nationaux, Paris, 1998.

REYNAERT, François, BROCVIELLE, Vincent et CHANCEL, Philippe, *L'art et l'histoire du Nord-Pas-de-Calais: la région des musées*, Flammarion, Paris, 2014.

VIEVILLE, Dominique (dir.), *Les collections archéologiques du Musée de Picardie, Amiens*, Trois Cailloux et Musée de Picardie, Amiens, 1990.

Catalogue d'expositions (par ordre chronologique) :

Peinture française : 1770-1830, [Musée des Beaux-Arts de Calais du 29 juin au 25 août 1975, Musée des Beaux-Arts d'Arras du 7 septembre au 3 novembre 1975, Musée de la Chartreuse de Douai du 15 novembre 1975 au 12 janvier 1976, Palais des Beaux-Arts de Lille du 25 janvier au 29 mars 1976], Association des conservateurs de la région Nord-Pas-De-Calais, Lille, 1976.

La Peinture française aux XVII^e et XVIII^e siècles, [Dunkerque, Musée des Beaux-Arts, Valenciennes, Musée des Beaux-Arts, Lille, Palais des Beaux-Arts], 1980 Association des conservateurs de la région Nord-Pas-de-Calais, Lille, 1980.

De Carpeaux à Matisse: la sculpture française de 1850 à 1914 dans les musées et les collections publiques du nord de la France: trésors des musées du nord de la France, [musée des Beaux-Arts de Calais du 18 mars au 6 juin 1982 ; au musée des Beaux-Arts de Lille du 15 juin au 31 août 1982 ; au musée des Beaux-Arts, ancienne abbaye Saint-Waast d'Arras du 15 septembre au 15 novembre 1982 ; au musée des Beaux-Arts et d'Archéologie de Boulogne-sur-Mer du 1er décembre 1982 au 1er février 1983 et au musée Rodin, Paris, aux mois de février-mars et avril 1983], Association des conservateurs de la région Nord-Pas-de-Calais,

Lille, 1982.

Mathieu Elias :1658-1741, [Musée du Mont de Piété de Bergues du 10 juin au 31 août 1982], Bergues, 1982.

Collection d'estampes du Musée des Beaux-Arts de Tourcoing: école des Pays-Bas, XVI^e-XVII^e siècles [Musée des Beaux-Arts de Tourcoing du 28 avril au 25 juillet 1988], Tourcoing Musée des Beaux-Arts de Tourcoing, 1988.

Euphronios, peintre à Athènes au VI^e siècle avant J.-C. [Musée du Louvre de Paris du 18 septembre au 31 décembre 1990], Réunion des Musées Nationaux, Paris, 1990.

Les amours des dieux: la peinture mythologique de Watteau à David, [Galeries Nationales du Grand Palais à Paris du 15 octobre 1991 au 6 janvier 1992, Philadelphia Museum of Art du 23 février au 26 avril 1992, Kimbell Art Museum à Fort Worth du 23 mai au 2 août 1992], Réunion des Musées Nationaux, Paris, 1991.

Lille, chefs-d'œuvre d'un grand musée européen, [Galeries nationales du Grand Palais du 28 mars au 3 juillet 1995, Metropolitan museum of art de New York du 27 octobre 1992 au 17 janvier 1993], Réunion des musées nationaux, Paris, 1995.

Centaures Centauresse : Le mythe du centaure vu par Antoine Bourdelle, [Musée Bourdelle à Paris du 7 novembre 1995 au 4 février 1996], Editions des musées de Paris, Paris, 1995.

L'Art du Nu au XIX^e Siècle - le Photographe et Son Modèle, [Bibliothèque Nationale de France François Mitterrand, du 14 octobre 1997 au 18 janvier 1998], Hazan, Paris, 1997.

La mythologie gréco-romaine vue par les artistes biterrois de 1870 à nos jours, [Musée des Beaux-Arts de Béziers, octobre à novembre 1998], Musée des Beaux-Arts, Béziers.

L'Europe au temps d'Ulysse: dieux et héros de l'âge du bronze [Nationalmuseet de Copenhague, du 19 décembre 1998 au 5 avril 1999, Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland à Bonn du 13 mai au 22 août 1999, Galeries Nationales du Grand Palais à Paris, France du 28 septembre au 10 janvier 2000, Musée Archéologique National d'Athènes, du 11 janvier au 7 mai 2000], Réunion des Musées Nationaux, Paris, 1999.

D'après l'antique, [Musée du Louvre, du 16 octobre 2000 au 15 janvier 2001], Réunion des musées nationaux, Paris, 2000.

Médée furieuse, [Musée Delacroix de Paris du 24 avril au 30 juillet 2001], Réunion des musées nationaux, Paris, 2001.

Claude le Lorrain et le monde des dieux, [Musée départemental d'art ancien et contemporain, Epinal du 11 mai au 20 août 2001], Réunion des musées nationaux, Paris, 2001.

Jacques-Louis David, 1748-1825, [Musée Jacquemart-André du 4 octobre 2005 au 31 janvier 2006], Nicolas Chaudun, Paris, 2005.

Héraclès : héros grec aux 12 travaux, [Château-Musée de Boulogne-sur-Mer du 22 juillet au 30 octobre 2006], Auréoline, Le Touquet, 2006.

Stories in stone : conserving mosaics of Roman Africa : masterpieces from the national museums of Tunisia, [Getty Villa à Malibu du 26 octobre 2006 au 30 avril 2007], Jean Paul Getty museum, Los Angeles, 2006.

Homère. Sur les traces d'Ulysse, [Bibliothèque nationale de France sur le site François-Mitterrand du 21 novembre 2006 au 27 mai 2007], Bibliothèque nationale de France, Paris, 2006.

La Grèce des modernes: l'impression d'un voyage, les artistes, les écrivains et la Grèce 1933-1968, [LAM de Villeneuve d'Ascq et Bibliothèque municipale de Lille du 20 janvier au 22 avril 2007], Association des conservateurs des musées du Nord-Pas-de-Calais, Lille, 2006.

Sisyphé, le jour se lève: catalogue & critiques, [Musée des Arts Contemporains de la Communauté Française de Belgique au Grand-Hornu du 17 septembre 2006 au janvier 2007], Musée des Arts Contemporain, Hornu, 2006.

Praxitèle, [Musée du Louvre à Paris du 23 mars au 18 juin 2007], Somogy, Paris, 2007.

La volupté du goût: la peinture française au temps de madame de Pompadour, [Musée des Beaux-Arts de Tour du 11 octobre 2008 au 12 janvier 2009 et Portland Art Museum du 7 février au 17 mai 2009] Somogy, Paris, 2008.

Le bestiaire d'André Masson: 1896-1987, [Musée de la Poste à Paris, du 6 avril au 5 septembre 2009], Musée de la poste, Paris, 2009.

Sensualité et volupté: le corps féminin dans la peinture flamande des XVI^e et XVII^e siècles, [Musée de Flandre de Cassel du 23 octobre 2010 au 23 janvier 2011], Silvana et Musée de Flandre Cassel, Milan et Cassel, 2010.

Aphrodite and the gods of love, [Museum of Fine Art de Boston du 26 octobre 2011 au 20 février 2012, Getty Villa de Malibu du 28 mars au 9 juillet 2012, Museum of Art de San Antonio du 15 septembre 2012 au 17 février 2013], Museum of Fine Arts Publications,

Boston, 2011.

Autre pareil: carte blanche à Philippe Richard: voyage à travers les collections des musées de Dunkerque, [Musée des Beaux-Arts de Dunkerque du 19 novembre 2011 au 13 juillet 2013], Dilecta, Paris, 2012.

Une moderne Antiquité : Picasso, de Chirico, Léger, Picabia, [Musée Picasso d'Antibes du 18 février au 20 mai 2012 et la Getty Villa de Malibu du 2 novembre 2011 au 16 janvier 2012], Hazan, Paris, 2012.

Péplum: l'antiquité spectacle, [Musées Gallo-Romains du Département du Rhône du 9 octobre 2012 - 7 avril 2013], Fage Editions, Lyon, 2012.

Masculin masculin: l'homme nu dans l'art de 1800 à nos jours, [Musée d'Orsay à Paris, du 24 septembre 2013 au 2 janvier 2014], Flammarion, Paris, 2013.

Les maîtres de l'Olympe: trésors des Collections Gréco-Romaines de Berlin, [Musée de la Civilisation, Québec, 23 avril 2014 - 15 mars 2015], Musée Canadien des Civilisations et TTM Editions, Québec et Issy-les-Moulineaux, 2014.

Métamorphoses, [Louvre-Lens, du 1er juillet 2015 au 21 mars 2016], Invenit, Tourcoing, 2015.

Mythes fondateurs: d'Hercule à Dark Vador, [Petite Galerie du Louvre du 13 octobre 2015 au 4 juillet 2016], Seuil, Paris, 2015.

De Stargate™ aux Comics. Les dieux égyptiens dans la culture geek, [Musée royal de Mariemont du 21 mai au 20 novembre 2016], Musée royal de Mariemont, 2016.

Berlin Painter and His World, [Princeton University Art Museum du 4 mars au 11 juin 2017], University Art Museum, Princeton, 2017.

Bourdelle et l'Antique : une passion moderne, [Musée Bourdelle, Paris, du 4 octobre 2017 au 4 février 2018], Paris Musées, Paris, 2017.

Webographie

Sites/pages des musées étudiés :

« Musée Benoit De Puydt de Bailleul » [En ligne : <http://www.ville-bailleul.fr/index.php/Mus%C3%A9?idpage=121>].

« Musée d'art et d'archéologie de Laon » [En ligne : http://laon.fr/VILLE_LAON_21_WEB/FR/Accueil.awp?page=57&m=6.110.115].

« Musée de Boulogne-sur-Mer » [En ligne : <http://musee.ville-boulogne-sur-mer.fr/>].

« Musée de la Chartreuse de Douai » [En ligne : <http://www.museedelachartreuse.fr/>].

« Musée de l'Oise de Beauvais » [En ligne : <http://mudo.oise.fr/>].

« Musée de Picardie d'Amiens » [En ligne : <http://www.amiens.fr/vie-pratique/culture/musees/musees-amiens/musee-picardie/musee-picardie.html>].

« Musée des Augustins d'Hazebrouck » [En ligne : <http://www.ville-hazebrouck.fr/decouvrir-hazebrouck/patrimoine/le-musee-des-augustins/>].

« Musée des beaux-arts d'Arras » [En ligne : <https://www.arras.fr/fr/mes-loisirs/culture/musee-des-beaux-arts>].

« Musée des beaux-arts de Calais » [En ligne : <http://www.calais.fr/fr/Ville-de-Calais/envie-de-bouger/a-visiter-a-voir/musee-des-beaux-arts>].

« Musée des beaux-arts de Cambrai » [En ligne : <http://www.villedecambrai.com/culture/le-musee-des-beaux-arts/>].

« Musée des beaux-arts de Dunkerque » [En ligne : <https://www.musees-dunkerque.eu/>].

« Musée du Louvre-Lens » [En ligne : <http://www.louvrelens.fr/>].

« Musée du Mont de Piété de Bergues » [En ligne : <http://www.bergues.biz/musee/>].

« Palais des beaux-arts de Lille » [En ligne : <http://www.pba-lille.fr/>].

« Portail des collections des musées de France » [En ligne : <http://www.culture.gouv.fr/documentation/joconde/fr/pres.htm>].

« Site de l'Association des conservateurs des musées des Hauts-de-France » [En ligne : <http://museenor.com/>].

Valorisation de la mythologie gréco-latine

« Antiquipop » [En ligne : <http://antiquipop.hypotheses.org/2552>].

« Arrête ton char – Langues & Cultures de l'Antiquité » [En ligne : <http://www.arretetonchar.fr/>]. Consulté le 12 janvier 2016.

« Bibliothèque des sciences de l'Antiquité » [En ligne : <http://bsa.biblio.univ-lille3.fr/blog/>].

« Jeux vidéo mythologiques » [En ligne : <http://www.histogames.com/HTML/inventaire/mythes-legendes/mythologie-greco-romaine.php>].

« Notre site de valorisation » [En ligne : <https://pasdemythosentrenous.wordpress.com/>].

Vidéos YouTube traitants de la mythologie gréco-latine :

« 7 Créatures Mythologiques Grecques - YouTube » [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=bTPBzUITL8o>]. Consulté le 21 janvier 2016.

« Comment on a failli être nul (et nu) ? - LCDP21 - YouTube » [En ligne : https://www.youtube.com/watch?v=r1p4JgE_a5I]. Consulté le 25 janvier 2016.

« Court métrage - L'envol - YouTube » [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=0CpGyJmOYgs>]. Consulté le 21 janvier 2016.

« Court métrage - Mythologie (sous-titres français) - YouTube » [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=dSjQFePMP9k>]. Consulté le 21 janvier 2016.

« Je révise ma culture générale: MYTHOLOGIE - La Guerre de Troie 3 / L'Iliade 2.0 - YouTube » [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=P5Es5blZgLI>]. Consulté le 21 janvier 2016.

« La Petite Olympe et les Dieux – 39. L'histoire d'amour de Piram et de Tisbe - YouTube » [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=3KBjkcJ518I>]. Consulté le 21 janvier 2016.

« LE FOSSOYEUR DE FILMS - La mythologie au cinéma - YouTube » [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=q3rkmr-CktQ>]. Consulté le 22 janvier 2016.

« LES DIEUX DE L'OLYMPE - Episode 02 : Le destin d'Arachnée - YouTube » [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=26fgah73SYM>]. Consulté le 22 janvier 2016.

« Max Bird - Le mythe d'Œdipe - YouTube » [En ligne :

<https://www.youtube.com/watch?v=8pyRVqO8d54>]. Consulté le 21 janvier 2016.

« Minecraft (PS4) | Pack Mythologie Grecque | Episode 2 : Exploration de la map -

YouTube » [En ligne : https://www.youtube.com/watch?v=v_i4AGOaqWg]. Consulté le 21 janvier 2016.

« Narcisse et Écho - film complet - YouTube » [En ligne :

<https://www.youtube.com/watch?v=edby-bvgz8Y>]. Consulté le 21 janvier 2016.

« Notre page de vulgarisation » [En ligne :

<https://www.youtube.com/channel/UCmCsg0Tj0Inc4i1yR045V9w>].

« Oedipe - YouTube » [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=y6VHcbbkcDQ>].

Consulté le 21 janvier 2016.

« Persée, Méduse et prophétie - Mythes et Légendes #1.2 - YouTube » [En ligne :

<https://www.youtube.com/watch?v=HRTtoM-5V2Nc>]. Consulté le 21 janvier 2016.

« Tu vois le tableau #4 - Mars désarmé par Vénus - YouTube » [En ligne :

<https://www.youtube.com/watch?v=GtxgIaxZXfk>]. Consulté le 21 janvier 2016.

Filmographie

1950, *Orphée*, Jean Cocteau

1958, *Les travaux d'Hercule*, Pietro Pietro Francisci

1959, *Hercule la reine de Lydie*, Pietro Francisci

1959, *Orfeu Negro*, Marcel Camus

1960, *Le Testament d'Orphée*, Jean Cocteau

1961, *Hercule contre les vampires*, Mario Bava et Franco Prosperi

1961, *Hercule à la conquête de l'Atlantide*, Vittorio Cottafavi

1963, *Jason et les argonautes*, Don Chaffey

1969, *Médée*, Pier Pasolini

1980, *Le choc des Titans*, Desmond Davis

1997, *Hercule*, John Musker et Ron Clements

2004, *Troie*, Wolfgang Petersen

2010, *Percy Jackson : le voleur de Foudre*, Chris Columbus

2010, *Le choc des Titans*, Louis Leterrier

2011, *Immortels*, Tarsem Singh

2012, *La colère des Titans*, Jonathan Liebesman

2013, *Percy Jackson : La mer des Monstres*, Thor Freudenthal

2014, *Hercule*, Renny Harlin

2014, *Hercule*, Brett Ratner

2013, *Artémis, cœur d'artichaut*, Hubert Viel

2017, *Wonder Woman*, Patty Jenkins

Crédits photographiques (non indiqués dans le corps du texte)

Création et photographies personnelles : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 31, 32, 36, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 73, 74, 75, 79, 82, 86, 87, 90, 91, 92, 94, 95, 103, 105, 106, 107, 112, 113, 118, 117, 120, 121, 123, 124, 125, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 136, 137, 138, 142, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 152, 155, 156, 157, 158, 159, 161, 162, 163, 166, 167, 168, 169, 170, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 186, 187, 192, 194, 195

www.musenor.com : 33, 35, 89, 109, 110, 111, 119, 122, 141, 143, 171, 185,

fr.wikipedia.org: 1, 18, 21, 28, 29, 35, 46, 48, 72, 77, 78, 96

<https://www.evalandgo.fr/> : 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60,

www.louvrelens.fr : 76, 80, 81, 83, 84, 85, 88, 97, 126

<http://www.culture.gouv.fr/documentation/joconde/fr/> : 34, 114, 139, 151, 153, 160

www.pba-lille.fr : 68, 69, 70, 61, 165

<http://muba-tourcoing.fr> : 36, 98, 140

©Elsa Brants – Kana (Dargaud-Lombard s.a.) 2014 : 46, 47, 48

Elise Wolf-Mandroux : 174 , 191

Daniel Schmitt : 115,116,

Learing Center Lille SHS : 189, 190

www.louvre.fr : 20, 30

Claire Briand : 183

Gautier Verbeke : 173

Studio K'ctus® : 175

www.enluminures.culture.fr : 9

<http://lestoilesheroiques.fr> : 37

www.elbakin.net : 39

www.metmuseum.org/ : 45

www.artnet.fr/ : 47

www.photo.rmn.fr/ : 93

<http://blogs.getty.edu> : 135

www.laregiondesmusees.fr : 154

www.maicar.com : 164

<http://theavantguardian.com/art-of-the-brick/> : 184

www.nordavril.com : 193