



Le paysage antique dans les médiums contemporains : exclusion ou écart ?

Par Laury-Nuria André - Lyon II, HiSoMa - University of Malta, CaP

L'exclusion ferme de l'époque antique des sociétés dites paysagères¹, a récemment été nuancée par des études croisant les disciplines et les méthodologies de travail². Ce que montrent ces travaux, c'est l'inadéquation d'une notion moderne, celle de paysage, pour décrire une situation antique nécessairement mise à distance. Outre la remise en question de cette exclusion, ces critiques montrent aussi que celle-ci repose sur une définition de l'Antiquité construite et homogénéisée par sa réception moderne. Ces études permettent alors d'enrichir la notion de paysage³, en faisant émerger, d'une Antiquité bien plus hétérogène qu'il n'y paraît, des concrétions paysagères singulières. Dans le sillage de ces travaux, nous nous intéresserons ici à la mise en œuvre, dans les médiums visuels contemporains, de représentations paysagères de l'Antiquité.

Il faut souligner la grande vitalité de la représentation de l'Antiquité aujourd'hui, dans les médiums de large audience que sont le cinéma, les jeux vidéo, et la bande dessinée. À ceux qui considèrent

¹ Sur la base des critères paysagers développés par Augustin Berque, *Les Raisons du paysage. De la Chine antique aux environnements de synthèse*, Paris, Hazan, 1995.

² Nous renvoyons le lecteur aux travaux d'Agnès Rouveret, *Histoire et Imaginaire de la peinture ancienne (Ve s. av. J.-C. - Ier s. ap. J.C.)*, BEFAR 274, Rome, 1989 et "Pictos ediscere mundos. Perception et imaginaire du paysage dans la peinture hellénistique et romaine", *KTEMA*, 29, 2004, p.325-344, de Jean Trinquier, *Loca Horrida. L'espace des animaux sauvages dans le monde romain entre la fin de la République et le Haut Empire*, thèse de doctorat sous la direction d'Agnes Rouveret, Paris X Nanterre, 2004 et "le motif du repaire des brigands et le topos du locus horridus : Apulee, *Métamorphoses*, IV, 6", *Rev. de Philologie*, LXXIII, 1999, vol.2, p. 257-277 ainsi que ceux de L.-N. André, *Formes et fonctions du paysage dans l'épopée hellénistique et tardive*, sous la direction de Christophe Cusset, ENS de Lyon, 2012, et "Le palais d'Aiétès et son jardin chez Apollonios de Rhodes (Arg. III, v.194-252). Un exemple de paysage-palimpseste antique ?", *AITIA*, 2, revue en ligne, ENS éditions, 2012.

³ Comme le note Gilbert Lascault, "Chaque fois que nous prenons connaissance d'une nouvelle façon de lire une campagne (celle d'un peintre, d'un paysan, d'un géologue, etc...), nous rendons plus complexes, plus riches les sensations et les sentiments que nous donne un paysage", in "Vers un dictionnaire partial du paysage", in François Dagognet (Dir.), *Mort du paysage ? Philosophie et esthétique du paysage*, Seyssel : Champ Vallon, 1982, p. 236.

notre époque comme celle de la mort programmée de l'Antiquité, on peut opposer l'intérêt accru du public pour le monde antique et ses mythes, auquel les médiums contemporains se font fort de répondre. Un véritable renouveau du péplum a lieu dans la décennie 2000-2010 (de *Troy* à *Percy Jackson* en passant par *Alexandre*, *Agora* et *Le Choc des Titans*), tandis que croît le nombre de jeux vidéos antiquisants (*CivCity*, *Rise of the Argonauts*, *God of War*, *Rome : Total War II*). La bande dessinée (*Thermae Romae*) concède également une place de choix à l'Antiquité, et rencontre un succès critique et commercial. Si ces trois médiums relèvent de pratiques différentes, et n'engagent de ce fait ni les mêmes caractéristiques visuelles, ni les mêmes techniques de l'image, ils présentent cependant une unité de fonctionnement dans leur processus de réception et de mise en image de l'Antiquité : ce processus passe, dans tous les cas, par une mise en forme paysagère.

Comment comprendre dès lors la coexistence, dans ces productions récentes, d'un paysage fonctionnant comme un « marqueur identitaire » de l'Antique, unifié et homogène, tandis que d'autres approches révèlent des mises en œuvres plurielles, faisant du paysage le lieu d'un dialogue entre des sédimentations culturelles hétérogènes ? C'est qu'il faut ici comprendre le paysage comme un processus de réception et de recréation de la matière antique⁴. À partir de l'étude de ces effets de réception de l'Antiquité, lisibles à même la création paysagère, on peut repérer diverses modalités de représentation de l'Antiquité, qui témoignent de la variabilité du regard que nous portons sur elle.

On observe, en premier lieu, un processus de réception que l'on peut qualifier de minimale, qui se caractérise par la sélection puis l'itération d'un nombre réduits d'éléments stéréotypés du paysage antique. La répétition de ces mêmes éléments de film en film et de jeu en jeu a pour effet d'homogénéiser l'image de l'Antiquité qui en émerge.

Dès 2006-2010, sous l'effet d'un ensemble de facteurs⁵, un nouveau type de réception de l'Antiquité émerge : celui qui dialectise ses paysages sur le mode de la coprésence. Ces « nouveaux » paysages de l'Antique mettent en dialogue des éléments de cultures et de temporalités hétérogènes. Cette voie pour la représentation contemporaine du paysage antique a pour effet de décroiser l'Antiquité, en ouvrant des brèches dans le réservoir de stéréotypes paysagers dans laquelle elle semblait confinée. Ces représentations renouvellent l'imaginaire de l'Antiquité en la rendant disponible à d'autres lectures, qui permettent, finalement, de mettre au jour un dernier niveau de réception paysagère antique. Il s'agit alors de comprendre la matière antique (telle qu'elle

⁴ Par « matière antique », nous entendons la somme de tous les objets, usages, concepts et imaginaires qui constituent la civilisation antique. Le terme même de « matière » engage une *plasticité* de ces objets, qui ouvre à la possibilité de leur « mise en récit » ou de leur « mise en fiction » : nous parlons alors de « fictions archéologiques ».

⁵ La sophistication croissante des technologies de l'image numérique, conjuguée à la demande accrue d'un public de plus en plus exigeant, provoquent l'essoufflement de ce « premier » de type de représentation que nous avons décelé.

est médiée par son support paysager) comme une proposition à partir de laquelle reporter notre regard sur le présent, et lire, à partir d'elle, l'organisation de nos paysages contemporains, non plus en y fantasmant un ancrage généalogique unifié, mais y relevant la coprésence d'éléments hétérogènes, disjoints, contradictoires, dont la mise en dialogue est alors actualisable.

C'est ce mouvement que nous suivons pour étudier les représentations paysagères antiques dans un corpus contemporain (1995-2010) de films, de jeux vidéo et de bandes dessinées.

I. Le paysage comme homogénéisation de la matière antique

Dans notre corpus, la représentation de l'Antiquité passe par un investissement du paysage diégétique : est confié à ce dernier le soin de médiatiser une « ambiance à l'antique » qui constitue l'écrin de l'action, et facilite l'identification du spectateur ou l'immersion du joueur. L'observation du choix des éléments « antiques » permet de cerner la nature du regard contemporain porté sur l'Antiquité. Ces paysages se déploient au travers d'une grille de stéréotypes topiques, qui matérialisent une politique de la réception contemporaine de l'Antique selon des critères *a minima* : la ruine ou la substitution. L'image de l'Antiquité qui en ressort est alors la résultante d'un cadre apposé sur une culture définie par un mouvement chiasmatisé : elle est à la fois sans cesse mise à distance (en tant que telle, on la renvoie à son passé), mais, dans le même temps, s'en fonde, à travers des versions différentes, une « actualité » (constituée d'un nombre limité d'éléments topiques). L'Antiquité se saisit alors selon les processus d'homogénéisation qui la travaillent.

Figure imposée du péplum puis du jeu vidéo à l'antique, la ruine innerve la représentation du paysage diégétique des œuvres de notre corpus, jusqu'au tournant des années 2006-2010. Pas d'Antiquité cinématographique ou vidéoludique sans ruines, dont les débris lapidaires parsèment les paysages qui accueillent la geste des héros. Il nous faut en souligner deux caractéristiques principales : d'abord leur nature paradoxale dans des œuvres censées représenter l'Antiquité, puis le statut métonymique dont elles relèvent.

Dans *Troy* (W. Petersen), c'est au beau milieu de ruines que nous découvrons un Achille (Brad Pitt) en plein entraînement avec Patrocle. De même, dans *Alexandre* (O. Stone), Aristote prodigue son enseignement au jeune Alexandre au milieu d'un temple en ruines au sol jonché de fûts de colonnes brisées. La ruine endosse ici le rôle de déictique spatio-temporel qui localise le décor diégétique dans un temps et dans un espace que l'on identifie à l'Antiquité grecque. Or, la présence de ruines dans un temps censé être celui de l'Antiquité relève du paradoxe, puisque, en toute logique, le temps qui a érodé le bâtiment ne s'est pas encore écoulé.

Autre valeur de la ruine dans les films et jeux vidéo antiquisants, que sa fonction métonymique : celle-ci permet de désigner, par un fragment minime, la culture référente en son ensemble. Dans *Warriors : Legends of Troy*⁶, se pose le problème épineux de la représentation de la ville de Troie. Comme il n'en existe aucune description précise, les concepteurs du jeu ont emprunté la réalité archéologique du site de Cnossos, le plus proche chronologiquement de la civilisation troyenne. Ils ont, pour ce faire, réduit leur représentation à la répétition d'un même portique ruiné, référant au portique nord-ouest de Cnossos découvert par Evans⁷.

Dans ces trois exemples, la ruine désigne un temps et un espace qu'elle agrège comme étant « de l'Antique ». La ruine, stéréotype circulant de film en film et de jeu en jeu, contribue à homogénéiser l'image paysagère de l'Antiquité dans les médias visuels contemporains. Cette vision a pour corollaire de créer un prisme identitaire qui réduit l'Antiquité à un réservoir de stéréotypes paysagers auxquels sont associés le vague souvenir de quelques mythes. L'Antiquité se trouve ainsi cadrée *a minima* dans un paysage squelettique et ruiné.

II- Le paysage comme décadre de la matière antique : figures de la coprésence

Si les représentations précédemment étudiées déçoivent le chercheur en quête de singularités, on repère cependant une approche plus développée de la figuration paysagère de l'Antiquité dans les péplums et jeux vidéo de la génération 2010 (2008-2013). Les diverses mises en oeuvre qu'ils proposent ont la particularité de mettre en dialogue des éléments antiques et des éléments empruntés à d'autres époques et à d'autres cultures. Il ne s'agit plus alors d'une répétition psittacique des mêmes éléments topiques, mais d'une vision renouvelée par ce métissage. Le paysage dans ces films ou dans ces jeux, grâce au procédé de la coprésence⁸ d'éléments paysagers hétérogènes, vient briser « le ronron du même » du stéréotype paysager et opère une fissure dans la logique de réception précédemment mise au jour. La coprésence, point névralgique du paysage palimpseste, opère un décadre de l'Antiquité à l'écran, qui l'ouvre à d'autres horizons.

⁶ *Warriors : Legends of Troy* : 2011, Koei Canada / Tecmo Koei.

⁷ Nous voyons ici apparaître la seconde des caractéristiques que nous avons identifiées comme celles d'une réception *a minima* de l'Antique : la substitution. Les exemples de ce principe sont légion : ainsi, et pour reprendre la même ville que dans notre exemple précédent, Wolfgang Petersen singularise sa Troie par le recours aux traits de la ville babylonienne, notamment en y situant une sorte de porte d'Ishtar. Pour une analyse détaillée de ce second principe de la réception *a minima* de l'Antique, voir L.-N. André et S. Lécole Solnychkine, "Paysages et *topoi* dans le péplum grec contemporain : de l'esthétique de la ruine à sa résurrection virtuelle", *Anabases*, 18, 2013.

⁸ Roland Barthes, dans *La préparation du roman*, comprend la coprésence comme présence d'éléments hétérogènes l'un à l'autre : deux ou plusieurs éléments coprésents dialoguent l'un avec l'autre, sans que cela n'implique de lien causal ou même logique. Nous renvoyons le lecteur à Roland Barthes, *La préparation du roman, I et II*, Cours et séminaires au Collège de France (1978-1979 et 1979-1980), Paris : Seuil/IMEC, Collection Traces écrites, 2003.

Les jeux vidéos de notre corpus actualisent diversement le paysage antique selon le schème de la coprésence. Un des exemples les plus marquants se trouve dans les jeux de gestion comme *CivCity Rome*⁹ ou *Caesar IV*¹⁰, où l'avatar parcourt l'*Imperium romanum* afin d'y implanter des villes construites, en tout point de l'Empire, sur le modèle générique de la Rome impériale. Cependant, les modèles structurant ces villes « romaines » présentent une hétérogénéité frappante. Par exemple, le joueur est souvent contraint d'organiser sa ville autour de ronds-points et de palettes de fleurissement qui rappellent nos lotissements contemporains. Ce modèle coexiste dans ces jeux avec d'autres principes d'organisation spatiale : si on reconnaît le *cardo* et le *decumanus*, ceux-ci se superposent à la grille jeffersonienne américaine. Ici, la mise en présence d'éléments urbanistiques contemporains et antiques dévoile un feuilletage de modèles et rompt avec l'idée d'une origine unique de l'organisation de notre urbanisme, en faisant tourner le regard culturel dans tous les sens. On retrouve une logique proche dans *Grand Ages : Rome*¹¹, cette fois non plus sur le plan de l'urbanisme mais sur celui des modèles esthétiques paysagers. Le *trailer* du jeu révèle un paysage formé d'une sédimentation archéologique et culturelle. Il nous offre une autre modalité du palimpseste : le paysage campagnard, qui figure le caractère florissant à l'origine de la prospérité de l'Empire romain, emprunte ses traits plastiques aux célèbres *Moissonneurs*¹² de Peter Bruegel. La singularité de cette figuration coprésentielle est appuyée par les moyens de l'image animée : le mouvement de caméra latéral révèle progressivement une scène qui reprend en symétrie inverse l'organisation spatiale du tableau du maître flamand. Les couleurs et les textures très proches assurent la circulation, dans et par le regard, du tableau renaissant à la campagne romaine. Cette représentation peut aussi se comprendre comme un clin d'œil : pour les historiens de l'art, la peinture paysagère qui s'inaugure dans les Flandres au XVI^e siècle, procède d'une réception des paysages de l'Antiquité, dont l'image est reportée sur les contours du paysage flamand. On découvre ici, à travers le visuel de *Grand Ages : Rome*, une concrétion paysagère transhistorique, labile, qui permet au regard de circuler à travers les temps et les lieux en découvrant dans une même image des sédimentations culturelles différentes et pourtant reliées.

Les modalités de la coprésence orchestrent donc fréquemment les représentations du paysage antique au tournant des années 2010. Le modèle coprésentiel a pour effet de décadre l'Antiquité du modèle de réception *a minima* qui répète *ad nauseam* des stéréotypes hérités d'une lecture

⁹ *CivCity Rome* : 2006, Firefly Studios / Firaxis / 2K Games.

¹⁰ *Caesar IV* : 2006, Tilted Mill / Vivendi Universal Games / Sierra.

¹¹ *Grand Ages : Rome* : 2009, Haemimont Games / Kalypso Media.

¹² Peter Bruegel l'Ancien, *Les moissonneurs*, 1565, Huile sur panneau de bois, 118,1 x 160,7, Cons. Metropolitan Museum of Art, New York, USA.

construite à l'âge moderne. Émerge de ce décadre une possible redéfinition de la réception de l'Antiquité aujourd'hui.

Un dernier exemple de cette coprésence dialogique entre une culture antique stéréotypée et des hétérogènes se trouve emblématisé par le manga *Thermae Romae*, écrit et dessiné par Mari Yamakazi¹³. Cette série de bandes-dessinées, qui s'annonce comme « un manga d'étude comparée des bains »¹⁴, a de quoi dépoussiérer définitivement notre vision paysagère de l'Antiquité. Mari Yamakazi y met en scène la rencontre entre monde antique et monde contemporain au travers d'une abolition des fractures temporelles. Le héros, Lucius Modestus, est un architecte spécialisé dans la construction d'établissements thermaux, vivant à Rome sous le règne d'Hadrien. Son art, jugé trop classique, le met au ban de sa profession. Un jour, aux thermes publics, il est happé par une béance au fond du bassin et il en resurgit au Japon, à l'ère contemporaine. D'une première rencontre ahurissante, le héros va peu à peu apprendre à connaître cette civilisation et chacune de ses rencontres, organisée autour de la question des bains et de leur rapport au paysage, est l'occasion d'un dialogue interculturel. De retour à Rome, Lucius met en pratique les innovations découvertes au Japon en les adaptant aux réalités techniques et culturelles de son temps. Très vite, il acquiert, dans la Rome du II^e siècle de notre ère, une renommée importante qui lui vaut d'être sollicité par Hadrien lui-même afin d'effectuer des travaux d'aménagement sur le site de la Villa Hadriana.

La coprésence des cultures japonaise et romaine s'opère essentiellement autour du paysage, à la fois réel et représenté. Ainsi, lors de son premier voyage spatio-temporel au Japon, Lucius découvre des bains dans lesquels trône une peinture paysagère représentant le mont Fuji, qu'il prend, en tout logique, pour le Vésuve. Séduit par cette idée, une fois de retour à Rome, il innove en créant de nouveaux bains dont qu'il orne d'une fresque de la baie de Naples¹⁵. Il est intéressant de noter que Mari Yamakazi fait de la Rome du II^{ème} siècle une société paysagère, dont il faut toutefois noter le caractère ambigu : on peut en effet supputer que Lucius aurait importé du Japon l'idée même de représentation paysagère.

Le paysage réel a aussi une place importante dans cette œuvre : si les bains structurent la vie urbaine à Rome comme au Japon, Lucius innove à nouveau en créant des bains de plein air. Les Romains, toujours par le truchement des Japonais, découvrent alors la sensation d'espace et de liberté du contact avec la nature, à travers la contemplation du paysage réel. Les deux cultures se

¹³ Première publication en 2009. Cinq tomes ont déjà été publiés (en France chez Casterman), le sixième et dernier est prévu pour le 26 juin 2013.

¹⁴ Aux dires de son auteur, cf. postface du tome 5.

¹⁵ Les baigneurs qui découvrent la peinture s'exclament : « La baie de Naples en contrebas du Vésuve... et ces pins... C'est finement trouvé ! », « Riche idée... ça a du charme... », in Mari Yamakazi, *Thermae Romae*, Volume I, Paris : Casterman, 2012, p. 31.

retrouvent donc en coprésence précisément par le paysage, tel que la pratique des bains, romaine comme japonaise, permet d'en faire l'expérience.

La diversité de ces exemples qui fondent la représentation paysagère de l'Antiquité sur le modèle de la coprésence, permet à une singularité d'émerger. Provenant d'espaces et de temps différents, les hétérogènes mis en présence nourrissent des représentations paysagères qui parviennent à débarrasser l'Antiquité de ses oripeaux homogénéisants et rendent ses matériaux disponibles à une mise en fiction ouverte, à l'infini.

Ce que font aussi émerger ces exemples, c'est la nature palimpseste des paysages représentés. Que celle-ci permette, *in fine*, de mieux comprendre nos paysages contemporains, c'est ce que nous souhaiterions développer dans une dernière partie qui a valeur de conclusion ouverte.

III-Le paysage comme recadrage de la matière antique : éléments pour une topoiétique

Nous annonçons, en introduction, la possibilité de mettre au jour un dernier niveau de la réception paysagère de l'Antiquité : celui qui permettrait le retour vers notre quotidien, en repérant, dans les mises en œuvres contemporaines du paysage antique, l'émergence de nouveaux modes de lecture mobilisables *in situ*. Ces modes de lecture, nous les comprenons tout à la fois comme un ressaisissement de la matière antique, mais aussi comme un enrichissement sémantique de notre paysage contemporain.

Ce que nous essayons de mettre au jour se joue sur le terrain de l'artialisation, processus qui est au cœur de la construction du paysage. Selon Alain Roger, le père moderne de cette théorie, nous projetterions sur l'espace qui nous entoure (en soi, indéterminé esthétiquement), en les y reconnaissant grandeur nature, des modèles paysagers latents, issus de notre culture, transformant ainsi « du pays » en paysage, dans un processus de construction de la réalité comparable à celui d'une "forgerie artistique"¹⁶.

Cependant, ce processus, selon A. Roger, « œuvre en silence », et serait non conscient la plupart du temps : c'est ici que nous empruntons à Marc Ferniot sa proposition d'une radicalisation de l'artialisation, en une forme particulière de mise en œuvre paysagère, qu'il nomme *topoiétique*. La démarche est cette fois consciente, voire revendiquée. La topoiétique désigne un processus de singularisation des lieux et des lieux communs (double sens de *topos*) par l'entremise de la fiction¹⁷ : il s'agit de surenchériser sur le stéréotype, en mêlant ses plans de référence, afin de

¹⁶ Alain Roger, *Court traité du paysage*, Paris : Éditions Gallimard, 1997, pp. 15-16.

¹⁷ "La *Topoiétique*, [...] néologisme [sous lequel il faut entendre] une discipline (ou une figure) de l'Esthétique dont

construire des lieux singuliers. Cette pratique peut donc se comprendre comme une *lecture créatrice* du paysage qui mène à dialectiser les *topoi* de notre culture : avec elle, s'ouvre l'espace d'un dialogue entre les lieux communs, lesquels rendent possible l'existence d'une *polis*, et une singularisation qui fait de ces lieux en partage des lieux qui sont désormais nos *propres*.

Si certains exemples de notre corpus peuvent être lus selon la dimension topoiète qu'ils incarnent, la démonstration que nous allons en proposer autour de l'exemple de *Percy Jackson* doit surtout nous permettre de revenir vers le paysage réel, afin de montrer comment cette dimension topoiète génère un modèle autonome applicable, par effet-retour, sur nos environnements quotidiens.

Dans *Percy Jackson, Le Voleur de foudre* (Chris Columbus, 2010), film que l'on pourrait qualifier de *fantasy antique*, les espaces emblématiques de la ville contemporaine ne sont plus les lieux de la réactualisation de l'Antiquité mais ceux de sa perdurance. Tapie dans les replis de l'urbanité, se cache une Antiquité actuelle, dont les jeunes héros, héritiers de la mythologie grecque, doivent débusquer les signes qu'ils ont le pouvoir de lire. Ils découvrent en effet qu'ils sont les rejetons de dieux d'un Panthéon grec qui n'a jamais cessé d'exister, et qui s'est contenté de se cacher dans les recoins du temps. L'Antiquité n'est plus figurée sous les modalités de sa distanciation spatio-temporelle mais elle colonise notre présent. La ville contemporaine, en l'occurrence Manhattan, se définit alors comme l'espace de la quête des signes d'une mythologie bien vivante sous la couche du paysage urbain contemporain, à l'image de l'Olympe accessible par ascenseur depuis le sommet de l'Empire State Building.

De nombreux éléments fictionnement l'Antiquité mythologique en la remodelant selon les contours de telle ou telle figure contemporaine. Le film va plus loin encore en multipliant les niveaux de lecture et les strates culturelles. Dès le début du film, la séquence du Musée – tournée au Metropolitan Museum of Art – nous permet de découvrir, dans la célèbre galerie J1 de l'aile J (aile Sud), des statues de dieux olympiens. Nous découvrons alors les têtes des statues divines remodelées selon le faciès des acteurs qui incarnent ces mêmes dieux dans le film¹⁸ : nous tenons là un exemple de topoiétique édifiant.

Plus loin dans le film, l'ancre de Méduse relève d'un même jeu sur le stéréotype antique : une jardinerie désaffectée, dont la toponymie assure le caractère grec (*Emporion Garden*), spécialisée en articles statuaires, témoigne de l'activité pétrifiante du monstre, tout en se présentant comme le moyen par lequel Méduse se cache aux yeux du monde contemporain.

Enfin, la séquence du Parthénon de Nashville surenchérit sur ce procédé en saturant les sens

les attendus et les enjeux seraient la fabrication (*poien*) du lieu commun (*topos*) par l'entremise de la fiction", Marc Ferniot, in *Espaces, Tourismes, Esthétiques*, Bertrand Westphal et de Lorenzo Flabbi (Dir.), Presses Universitaires de Limoges et du Limousin, Collection Espaces humains, 2010.

¹⁸ Il s'agit de l'acteur Sean Bean incarnant Zeus et de Kevin McKid jouant Poséidon.

possibles : faut-il comprendre le Parthénon filmé comme celui de Nashville, qui en possède réellement une réplique exacte à l'échelle 1:1¹⁹, ou bien est-ce un renvoi à celui d'Athènes au temps de son édification ? Que signifie donc la démultiplication et la relocalisation du bâtiment le plus emblématique de la civilisation grecque, dans la contemporanéité réelle et américaine ? Surnommée l'Athènes du Sud, dès 1850, en raison de ses nombreuses demeures néoclassiques, Nashville parachève cette fiction identitaire en construisant, pour l'Exposition du Centenaire du Tennessee en 1897, ce Parthénon, ainsi que plusieurs autres bâtiments néo-grecs. C'est ici un bel exemple non seulement de topoïétique actualisée dans la réalité du paysage américain, mais encore singularisé par sa mise en scène dans le film qui en resémantise le caractère antique. Il s'agit bien de singulariser le lieu commun par l'entremise de la fiction, mais d'une fiction totale, puisque le scénario fusionne ici à la geste de Persée (dont *Percy Jackson* est l'avatar), les épisodes mythologiques de la geste d'Héraklès (Percy affronte l'Hydre de Lerne) et de celle de Thésée (il la vainc avec la tête de Méduse). Cet entrelacs mythologique, au-delà de son caractère *junk-mythologic*, est alors relocalisé dans le présent diégétique, puisque l'Hydre pétrifiée devient une statue d'art contemporain dans le Parthénon de Nashville qui est bien, dans le réel, un musée d'art contemporain.

Sont donc entretissées sources mythologiques diverses et réalités tout aussi multiples. De cet exemple, émerge pour notre étude la possibilité de reporter sur le présent de nouveaux modèles de lecture, qui découlent de la mise en œuvre cinématographique ou vidéoludique d'une Antiquité décadreée, coprésente et singulière. Le matériau antique se trouve ainsi rendu disponible, par les modalités de la topoïétique, à l'infini des appropriations.

De ce travail de refonte du paysage antique, dont témoignent les diverses représentations paysagères étudiées, semble naître un dialogue fertile entre l'Antiquité et nous. Les hétérogénéités que nous avons relevées et qui président à des mises en œuvre singulières de l'Antique, nous invitent à reporter notre regard sur la réalité de nos villes afin d'y questionner la place que nous accordons aux vestiges antiques.

Ceux-ci occupent dans nos villes une place souvent problématique, qui oscille entre une patrimonialisation qui tend parfois à la muséification rampante, et un oubli total. Toutefois, forts des

¹⁹ Le Parthénon de Nashville s'enorgueillit également d'une copie, quoique dans une version non chryséléphantine, de la célèbre statue de Phidias.

apports d'un usage topoïète du matériau antique, ne pourrait-on imaginer à ces deux orientations funestes une voie tierce, qui permettrait de porter sur le réel un regard créatif, ouvrant le paysage à sa dimension palimpseste, et actualisant le dialogue entre les strates mnémoniques dont il est, immanquablement, le lieu ?

Ce regard, qui fait tourner le culturel dans tous les sens, ce pourrait être, par exemple, celui que porte le photographe Gabriele Basilico sur les vestiges antiques de la région PACA.

Répondant à une commande de l'Agence pour le Patrimoine Antique de Provence-Alpes-Côte d'Azur, le photographe italien, plutôt connu pour son travail sur les marges urbaines et les lieux dévastés par la guerre, s'intéresse aux possibles dialogues entre ces monuments hors échelle (tant spatialement que temporellement) et la contemporanéité vivante de l'espace urbain.

En faisant apparaître dans ses images un feuilletage de références culturelles, Gabriele Basilico révèle l'entrelacs de significations hétérogènes dans lesquelles se trouvent prises les architectures qu'il photographie. Ainsi, en renvoyant tout autant aux multiples représentations historiques de ces vestiges antiques, très largement documentés depuis Louis XIV, jusqu'aux célèbres images de la Mission Héliographique de 1851, mais aussi à leur présence dans l'imaginaire esthétique pictural (Hubert Robert), et littéraire (textes de J.-J. Rousseau ou de Jefferson), qu'à une esthétique photographique paysagère contemporaine (le courant topographique, la photographie documentaire de la Mission DATAR, l'école de Düsseldorf, etc.), Gabriele Basilico témoigne d'un regard qui met en dialogue, à travers ce feuilletage, des espaces que l'on a pourtant l'habitude de cloisonner. En jouant de subtils décadrages, en composant ses images, Basilico y fait figurer de petits détails qui montrent que la vie investit toujours les vestiges. Éléments de signalétique routière, lampadaires, spots, câbles, tuyaux d'arrosage, bornes, plots, marquage des sièges dans les amphithéâtres ou les arènes, passages cloutés, assurent la continuité entre les vestiges antiques et les structures contemporaines. Finalement, rien ne partitionne ces espaces dans le réel, si ce n'est le regard que nous portons sur eux.

C'est avec cette logique de travail, et au travers de ce type de regard, qu'il nous semble possible de comprendre la singularité du travail de réception que notre société contemporaine opère à partir de l'Antiquité. Débarrassée du mythe sclérosant qui fait d'elle le creuset du fantasme de nos origines, homogénéisant la matière antique autour de sa fonction d'ancrage identitaire, l'Antiquité se dégage de l'idéal épuré et académique qui a présidé à sa représentation durant des siècles, afin de redevenir, par le biais des nouvelles modalités de réception que nous avons mises au jour, un champ labile à parcourir dans toutes les dimensions de notre quotidien.

Bibliographie

- Laury-Nuria ANDRÉ, *Formes et fonctions du paysage dans l'épopée hellénistique et tardive*, sous la direction de Christophe CUSSET, ENS de Lyon, 2012, à paraître en version remaniée.
- *Game of Rome. L'Antiquité vidéoludique*, éditions Passage(s), Caen, 2016.
 - *La Méditerranée en partage. Paysage et photographie dans l'œuvre de Victor Bérard*, éditions Passage(s), Caen, 2017.
 - *Lux obscura. L'Antiquité au cinéma du XXIe siècle*, éditions Passage(s), Caen, à paraître, 2018.
- Roland BARTHES, *La préparation du roman, I et II*, Cours et séminaires au Collège de France (1978-1979 et 1979-1980), Paris : Seuil/IMEC, Collection Traces écrites, 2003.
- Augustin BERQUE, *Les Raisons du paysage. De la Chine antique aux environnements de synthèse*, Paris, Hazan, 1995.
- Marc FERNIOT, in *Espaces, Tourismes, Esthétiques*, Bertrand Westphal et de Lorenzo Flabbi (Dir.), Presses Universitaires de Limoges et du Limousin, Collection Espaces humains, 2010.
- Gilbert LASCAULT, “Vers un dictionnaire partial du paysage”, in François Dagognet (Dir.), *Mort du paysage ? Philosophie et esthétique du paysage*, Seyssel : Champ Vallon, 1982.
- Alain ROGER, *Court traité du paysage*, Paris : Éditions Gallimard, 1997.
- Agnès ROUVERET , *Histoire et Imaginaire de la peinture ancienne (Ve s. av. J.-C. - Ier s. ap. J.C.)*, BEFAR 274, Rome, 1989
- “ *Pictos ediscere mundos*. Perception et imaginaire du paysage dans la peinture hellénistique et romaine ”, *KTEMA*, 29, 2004, p.325-344.
- Jean TRINQUIER, *Loca Horrida. L'espace des animaux sauvages dans le monde romain entre la fin de la République et le Haut Empire*, thèse de doctorat sous la direction d'Agnès Rouveret, Paris X Nanterre, 2004.
- “le motif du repaire des brigands et le topos du locus horridus : Apulée, *Métamorphoses*, IV, 6 ”, *Rev. de Philologie*, LXXIII, 1999, vol.2, p. 257-277.
- Mari YAMAKAZI, *Thermae Romae*, Volume I, Paris : Casterman, 2012.