



*La Revue du Ciné-club universitaire, 2017, n° 1*

# Dieux et héros

*Ciné-club  
Universitaire*

ACTIVITÉS CULTURELLES



UNIVERSITÉ  
DE GENÈVE

Marlon Brando dans *Julius Caesar* (Joseph L. Mankiewicz, 1953), une adaptation cinématographique de la tragédie de William Shakespeare.



# Mythe et cinéma: une quête de sens

*Le monde antique a depuis longtemps inspiré les cinéastes: son histoire et ses mythes ont été maintes fois adaptés à l'écran dans les péplums. De plus, les structures narratives, les modèles et les archétypes auxquels les récits mythiques ont donné naissance – bien avant l'apparition du cinéma – sont repris aujourd'hui encore dans des films n'ayant, à première vue, aucun rapport avec la mythologie. Cela s'explique par le fait que l'art cinématographique, comme la mythologie, veut donner une signification au monde et à l'expérience humaine.*

par **Francisco Marzoa**

*La différence entre la vie et les films est qu'un scénario doit avoir du sens, la vie non.<sup>1</sup>*

Joseph L. Mankiewicz

## La culture classique au cinéma

LORSQUE LE CINÉMA EN ÉTAIT ENCORE À SES DÉBUTS en Europe et sur le continent américain, l'héritage culturel du monde antique constituait encore un domaine assez familier pour les scénaristes et les réalisateurs, qui avaient grandi à une époque où la formation scolaire valorisait fortement l'apprentissage des langues anciennes et la connaissance de la littérature classique. Dans la plupart des milieux ayant un large accès à la culture, on considérait que toute personne avec des ambitions artistiques se devait d'étudier l'apport des civilisations grecque et romaine. En effet, depuis la Renaissance, la culture de l'Antiquité – et notamment les thèmes mythologiques – avait constitué une source d'inspiration majeure pour les plus grands artistes; il paraissait donc inconcevable d'ignorer cette longue

tradition (même si on pouvait juger diversement les formes qu'elle avait adoptées au cours du temps).

Ceci explique en grande partie que des figures fondatrices du septième art aient plus d'une fois situé l'action de leurs films dans l'Antiquité, mettant très tôt à contribution l'histoire et la mythologie gréco-romaines, ainsi que les récits de la Bible: on a alors assisté à la naissance d'un véritable genre cinématographique, qui serait désigné plus tard par le terme «péplum»<sup>2</sup>. En reprenant – d'une manière plus ou moins fidèle – des thèmes déjà abondamment traités par la littérature et les autres arts, ces cinéastes s'inscrivaient dans une longue tradition artistique tout en développant un nouveau langage visuel. Ils pouvaient ainsi toucher à la fois un public populaire (censé privilégier le divertissement), et un public plus instruit (censé apprécier les classiques).

Toutefois, attirer le plus grand nombre de spectateurs n'était pas la seule considération entrant en ligne de compte: certains réalisateurs espéraient également faire valoir les vertus éducatives

du cinéma<sup>3</sup>, ou le faire accepter comme un art à part entière, face à ceux qui lui déniaient ce statut et redoutaient que la culture écrite soit supplantée par une culture de l'image. Mais à cause de la liberté que s'accordaient les cinéastes lorsqu'ils recréaient le passé et adaptaient à l'écran la littérature classique (ou des livres qui s'en inspirent), beaucoup de films manquaient de véracité historique, et parfois donnaient une fausse idée de l'œuvre des grands auteurs. Cela a rapidement engendré des débats concernant l'influence positive ou négative du cinéma lorsqu'il s'agissait de susciter chez les jeunes l'intérêt pour l'Antiquité et sa civilisation<sup>4</sup>.

Ces controverses n'ont pas empêché les péplums de trouver leur public, plusieurs films – comme *Quo Vadis?* (Enrico Guazzoni, 1912) et *Ben-Hur* (Fred Niblo, 1925) – remportant même un grand succès. Après la Seconde Guerre mondiale le genre a connu un important renouveau avec les superproductions hollywoodiennes et le péplum italien, bien que le contexte culturel ne soit plus aussi favorable qu'auparavant à la culture littéraire et classique<sup>5</sup>. Pourtant producteurs et réalisateurs ont continué à mettre en scène des épisodes tirés de l'histoire antique et de la mythologie. Le recours à cette dernière tout au long de l'histoire du cinéma semble tenir à l'attrait, voire à la fascination que suscite auprès d'une partie du public le monde du paganisme, avec ses dieux et ses héros. La mythologie a ainsi contribué à la naissance et au développement d'un genre cinématographique qui a perduré jusqu'à nos jours. Mais le cinéma lui doit bien plus.

### Signification et portée du mythe

En effet, les mythes ont influencé le cinéma d'une manière plus profonde qu'il n'y paraît à première vue. L'apport de la mythologie n'a pas simplement été de fournir aux cinéastes un vaste répertoire de fables poétiques ou d'anciennes légendes pouvant être adaptées à l'écran. Les mythes ont joué un rôle non négligeable dans l'émergence de structures narratives, de modèles et d'archétypes qui continuent à être repris au cinéma, souvent sans que les spectateurs (et parfois même les scénaristes ou les réalisateurs) en aient conscience.

Comme le soulignait l'historien des religions Mircea Éliade, dans nos sociétés contemporaines le terme «mythe» est fréquemment employé pour désigner ce qui relève de la fable ou de l'invention, mais il faut avoir à l'esprit que dans les sociétés archaïques «le mythe désigne au contraire “une histoire vraie” et, qui plus est, hautement précieuse parce que sacrée, exemplaire et significative. [...] Sa fonction est de révéler des modèles, et de fournir ainsi une signification au monde et à l'existence humaine. [...] Grâce au mythe, le monde se laisse saisir en tant que Cosmos parfaitement articulé, intelligible et significatif.»<sup>6</sup>

Même si à notre époque les femmes et les hommes tendent à se considérer comme les produits d'une histoire excluant le surnaturel, les mythes ont malgré tout laissé des traces dans notre culture, et une partie de leur message continue de se transmettre à travers les modèles et les archétypes qu'ils nous ont légués. Car les personnages de la mythologie, les choix et les épreuves auxquels ils sont confrontés, ont bien souvent une portée universelle:

Bas-relief antique représentant *Dédale et son fils Icare* (Villa Albani, Rome).



ils reflètent une expérience humaine accumulée au cours des siècles, s'exprimant à travers des images collectives et symboliques. Et c'est pour cette raison que les mythes nous parlent encore.

### Du récit mythique à la tragédie

Les récits mythiques tentaient d'apporter des réponses, en recourant à des explications surnaturelles, aux grandes questions que se pose l'être humain depuis fort longtemps, lorsqu'il se trouve confronté à un monde à la fois incompréhensible et hostile: pourquoi est-ce que le monde existe? La vie a-t-elle un sens? Sommes-nous libres de choisir notre destin? Quelle est l'origine du mal? La mort

est-elle la fin de tout? Face à ces interrogations, les anciens Grecs, comme les autres peuples de l'Antiquité, ont d'abord développé des concepts religieux et des mythes.

Ceux-ci se font jour dans les récits poétiques qui évoquent l'origine des dieux et de l'humanité, ou les hauts faits des héros. Transmis d'abord oralement durant des générations, ces épopées et ces récits fondateurs ont finalement été mis par écrit, constituant un véritable corpus, au premier rang duquel figuraient les œuvres d'Homère et d'Hésiode. La religion des Grecs de l'Antiquité s'appuyait sur cette «masse de "savoirs" traditionnels, véhiculés par des récits, sur la société de l'au-delà, les familles des dieux, la généalogie de chacun, leurs aventures, leurs conflits ou accords, leurs pouvoirs respectifs, leur domaine et leur mode d'action, leurs prérogatives et les honneurs leurs étant dus»<sup>7</sup>.

Les mythes jouaient donc un rôle essentiel dans la religion grecque: les rites et les sacrifices en l'honneur des dieux, des héros ou des ancêtres étaient accomplis lors d'un culte civique impliquant l'ensemble des citoyens. Chaque cité avait ses célébrations, qui pouvaient inclure des cérémonies évoquant les épisodes mythiques liés au culte, avec des chants, des danses ou des poèmes. Et c'est dans ce contexte que les représentations dramatiques sont apparues en Grèce<sup>8</sup>.

À Athènes, au cours de la seconde moitié du VI<sup>e</sup> siècle avant notre ère, un concours de tragédie a été institué dans le cadre des célébrations en l'honneur du dieu Dionysos (Aristote affirmera plus tard dans sa *Poétique* que la tragédie tire son origine des dithyrambes). Vers la même époque, des concours de

comédie ont également vu le jour. Tragédie et comédie sont nées à l'occasion de festivités religieuses, où les mythes jouaient un rôle majeur. Et ces deux grands genres, le tragique et le comique, ont perduré jusqu'à nos jours.

### **Cinéma, drame et fatalité**

Même si le cinéma est bien plus que du théâtre filmé (les cinéastes se sont rapidement tournés vers le roman, qui offre plus de liberté en raison de son caractère narratif à la fois dramatique et descriptif), il n'en demeure pas moins que l'art théâtral a eu une influence non négligeable sur l'art cinématographique. De fait, la terminologie s'appliquant au premier a souvent été reprise par le second, qui l'a adaptée à ses propres besoins. En témoignent les différentes significations du terme «drame», qui peut servir à désigner aussi bien un mode d'énonciation qu'un type d'action. D'une manière générale on considère en effet qu'on a affaire à une œuvre dramatique dès que l'énonciation de l'auteur s'efface devant celle des personnages: dans ce sens, «drame» est un substantif pouvant s'appliquer à toute pièce de théâtre.

Mais il est également possible d'utiliser ce terme avec un sens plus restreint, pour désigner une action tragique, ou s'inspirant de la tragédie, se déroulant dans un cadre familier ou réaliste. Le protagoniste du drame, souvent aveuglé par l'ignorance ou contraint par le devoir, est confronté à une puissance supérieure (comme la fatalité), à des circonstances particulières (par exemple des obligations sociales ou familiales), auxquelles il tente d'échapper ou de faire face. Hélas les conséquences sont la plupart du

temps pénibles, voire désastreuses. Et c'est surtout pour évoquer cela que le terme «drame» est employé dans l'art cinématographique, s'appliquant à de très nombreux films, dont certains reprennent parfois d'une manière explicite des thèmes traités par la mythologie.

Ainsi le thème de la fatalité a maintes fois été repris au théâtre, que ce soit dans la tragédie antique ou moderne, avant d'inspirer de nombreux drames sur grand écran. Conçue comme une force ou une puissance supérieure, la fatalité apparaît déjà dans les croyances religieuses de la Grèce archaïque<sup>9</sup>. Son pouvoir est symbolisé notamment par le mythe des trois Parques qui filent, mesurent et tranchent les fils de la vie<sup>10</sup>: le sort de chaque être humain est fixé à l'avance, et il ne peut se soustraire au destin qui lui a été assigné par les dieux. Mais si la fatalité représente un thème essentiel de la mythologie grecque, elle n'est pas perçue de la même manière dans les épopées et les tragédies s'inspirant des récits mythiques. Car, comme le souligne l'helléniste Jean-Pierre Vernant, c'est surtout dans la tragédie que la fatalité et l'ordre du monde qu'elle consacre sont mis en question:

«L'Homme commence à s'expérimenter lui-même en tant qu'agent, plus ou moins autonome par rapport aux puissances religieuses qui dominent l'univers, plus ou moins maître de ses actes, ayant plus ou moins prise sur son destin politique et personnel. Cette expérience, encore flottante et incertaine [...], s'exprime dans la tragédie sous forme d'une interrogation angoissée concernant les rapports de l'Homme à ses actes: dans quelle mesure l'Homme est-il réellement la source de ses actions? [...] L'effet

tragique ne réside pas dans une matière, même onirique, mais dans la façon de mettre cette matière en forme pour donner le sentiment des contradictions qui déchirent le monde divin, l'univers social et politique, le domaine des valeurs [...]»<sup>11</sup>.

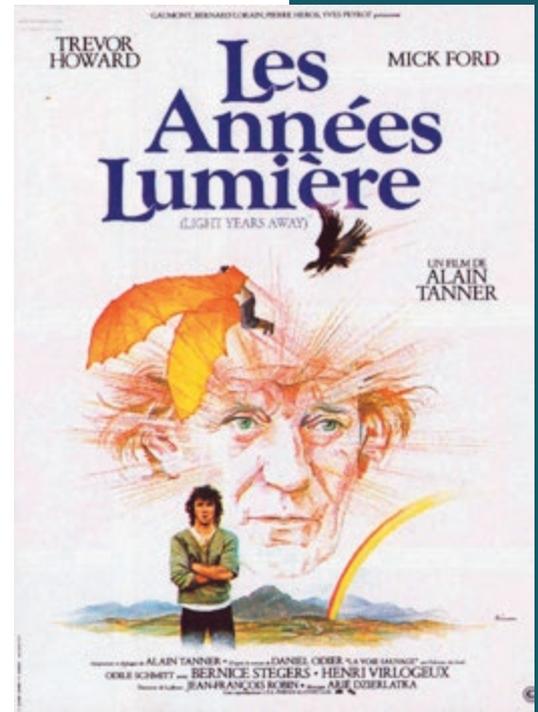
### Des films «mythiques»

Le thème de la fatalité – avec les interrogations qu'il suscite sur la condition humaine – a traversé les genres littéraires, depuis les premiers récits mythiques jusqu'au roman. Au cinéma il a trouvé une illustration remarquable avec le film noir. Dans ce genre cinématographique, les protagonistes évoluent dans un contexte social gangréné par la corruption et le crime. Leurs efforts pour y échapper semblent condamnés à l'avance, et ils doivent affronter un destin presque toujours tragique, avec une attitude et un état d'esprit particuliers: en effet «l'aliénation, l'angoisse, la souffrance – morale plus que physique – caractérisent la “noirceur”. Pessimisme et absence d'espoir sont le lot des anti-héros des récits “noirs” [...]. Ces hommes et ces femmes ont vu le mal de trop près. Ils portent un regard désabusé sur la vie en société [...]»<sup>12</sup>.

D'autres films, appartenant à des genres cinématographiques divers, ne se contentent pas de reprendre les thématiques abordées par les mythes, avec les structures narratives propres à la tragédie ou au drame: ils adaptent directement – avec des variations plus ou moins significatives – les récits mythiques et leurs personnages, en les situant dans un autre contexte historique ou culturel, afin de faire ressortir leur valeur de modèle et d'archétype. À titre d'exemple on peut citer *Les années lumière* (Alain

Tanner, 1981), qui redonne vie au mythe d'Icare à une époque peu éloignée de la nôtre, en l'interprétant de manière à montrer que la démesure humaine finit toujours par trouver sa rétribution. Pour les anciens Grecs, avoir l'orgueil de prétendre égaler les dieux, c'était se condamner à subir l'implacable vengeance divine. Dans *Les années lumière*, c'est la nature qui imposera ses lois aux deux personnages principaux, qui veulent fuir une société trop matérialiste en essayant de s'élever vers un idéal visiblement irréalisable.

On peut mentionner également *Les trois lumières* (*Der müde Tod*, Fritz Lang, 1921), qui s'inspire du mythe d'Orphée et d'Eurydice, en inversant toutefois les rôles et en resituant l'histoire à des époques et en des lieux différents, avec des épisodes s'inspirant de plusieurs contes et légendes. Dans ce film, le refus d'accepter la perte de l'être aimé pousse l'héroïne à s'engager dans une lutte dont l'issue paraît inéluctable: ici la fatalité prend les traits de la Mort, et les existences humaines sont représentées par des cierges allumés. Le dénouement nous livre un message en apparence pessimiste: «tous les destins sont variés, différents, mais tous finissent



Affiche du film *Les années lumière* (Alain Tanner, 1981).

de même par l'extinction et l'anéantissement. [...] Allégorie de toute existence vue comme un combat perdu contre le destin [...], *Les trois lumières* laisse plus à la fin une impression d'apaisement que de frustration et de défaite»<sup>13</sup>.

Cet apaisement, s'il résulte d'un effet de catharsis, est peut-être l'accomplissement ultime du récit mythique, dans la mesure où la tragédie et le drame sont l'expression dernière du mythe tel que le concevaient les Anciens. Lorsque ceux-ci lui ont donné une forme littéraire et théâtrale, avant de l'interpréter dans un sens philosophique, ils avaient pressenti que leurs mythes recelaient en eux une profonde connaissance humaine; ils étaient conscients que la représentation du mythe pouvait procurer une forme de détachement. En effet, cette mise en perspective permet de prendre du recul et de la hauteur par rapport aux vicissitudes liées à la condition humaine, qui autrement paraîtraient absurdes dans un monde dépourvu de signification. Car comme le disait Albert Camus, «l'absurde naît de la confrontation de l'appel humain avec le silence déraisonnable du monde»<sup>14</sup>.

1 «The difference between life and the movies is that a script has to make sense, and life doesn't.»

2 «Peplum: vêtement primitif des femmes grecques (péplos); en particulier vêtement de Pallas Athéna [...]. Plus tard, chez les Grecs et les Romains, manteau de cérémonie» (définition donnée par Félix Gaffiot, *Dictionnaire illustré latin-français*, Paris, Hachette, 1979).

3 Thomas Edison se disait particulièrement optimiste concernant le potentiel éducatif du cinéma: «education can be manufactured wholesale like any other product of the factory». La citation est reprise de Devin Orgeron (et al.), *Learning with the lights off: Educational film in the United States*, New York, Oxford University Press, 2012, p. 145.

4 Martin M. Winkler (éd.), *Classical myth and culture in the cinema*, New York, Oxford University Press, 2001.

5 Caroline Winterer, *The culture of classicism: Ancient Greece and Rome in american intellectual life, 1780-1910*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2002.

6 Mircea Éliade, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, 1991, pp. 11 et 180-181.

7 Jean-Pierre Vernant, *Mythe et religion en Grèce ancienne*, Paris, Seuil, 1990, p. 23.

8 Phillip B. Zarrilli (et al.), *Theatre histories: An introduction*, Routledge, New York, 2010, 2e édition.

9 Bernard C. Dietrich, *Death, fate, and the gods: The development of a religious idea in greek popular belief and in Homer*, Londres, The Athlone Press, 1965.

10 Dans une version du mythe, Zeus peut intervenir pour sauver qui lui plaît, mais dans une autre, le roi des dieux lui-même est soumis aux Parques (cf. Robert Graves, *Les mythes grecs*, Paris, Fayard, 1989).

11 Jean-Pierre Vernant, «Œdipe sans complexe», in Jean-Pierre Vernant, Pierre Vidal-Naquet, *Mythe et tragédie en Grèce ancienne*, Paris, Maspero, 1972, pp. 80-81.

12 Gabriele Lucci, *Le film noir*, Paris, Hazan, 2007, p. 6.

13 Jacques Lourcelles, «Les trois lumières», *Dictionnaire du cinéma: Les films*, Paris, Robert Laffont, 1992, p. 1483.

14 Albert Camus, *Le mythe de Sisyphe. Essai sur l'absurde*, Paris, Gallimard, 1993, p. 46.