

# MEDUSE, DE HÉSIODE A ASSASSIN'S CREED

## REPRÉSENTATIONS ET RÉCEPTION HISTORIQUE D'UNE FIGURE EMBLÉMATIQUE DE LA MYTHOLOGIE GRECQUE

Journée d'étude, mercredi 14 avril 2021

### RESUMES DES COMMUNICATIONS

#### Introduction

Manon Boudekhane – M1 Sciences Historiques (Antiquité grecque), Université de Rouen-Normandie  
Enora Le Quéré – Maîtresse de Conférences en Histoire grecque, Université de Rouen-Normandie

#### « Le *Gorgonéion* archaïque ou le visage de la mort : expérimentations et fixation du type iconographique de la Gorgone »

Adrien Delahaye – ATER en histoire grecque, Université de Rouen-Normandie

**Résumé :** *Tant l'élaboration du mythe de Méduse, que sa mise en forme iconographique, trouvent leurs racines dans la période archaïque du monde grec antique. Évoquée dès Homère, la face monstrueuse de Gorgô est progressivement matérialisée d'un point de vue pictural entre le VII<sup>e</sup> et le VI<sup>e</sup> s. av. J.-C. Si des caractéristiques communes existent, comme le visage circulaire ou le sourire grimaçant et toutes dents dehors, les variations traduisent la diversité des foyers de création, des supports et des expérimentations. Cette communication se propose de revenir sur ces expériences et sur leur rôle dans la formalisation et la popularisation du type iconographique de la Gorgone, qui ne changera plus jusqu'à l'époque hellénistique, au cours de laquelle Gorgô s'efface derrière Méduse.*

#### « De la Macédoine à Rome : itinéraire du *Gorgonéion* à travers la Méditerranée, ou quand Méduse devient un symbole d'*imitatio Alexandri* »

Timothy Boillet – M1 Sciences Historiques (Antiquité grecque et romaine), Université de Rouen-Normandie

**Résumé :** *Malgré le manque d'études historiques sur la figure de Méduse dans le domaine militaire, l'apposition symbolique de sa tête décapitée (le gorgonéion) sur les boucliers a déjà fait l'objet d'un certain nombre de publications de la part de la communauté des historiens. Un autre usage militaire du visage de la Gorgone est cependant largement méconnu : son apposition sur les cuirasses grecques et romaines. Comme sur le bouclier, le Gorgonéion en tant qu'applique pectorale apparaît d'abord à travers la représentation de la déesse Athéna, où elle est apposée sur le Palladium de la déesse. Elle est aperçue également sur quelques représentations d'Amazones et sur quelques reliefs épars. Le motif est ensuite repris et devient largement récurrent dans les différents arts antiques à partir de l'époque hellénistique. Il s'agit même d'un motif tellement utilisé que l'on s'étonne lorsqu'il n'est pas représenté sur les cuirasses impériales.*

*Toutefois, peut-on réellement, comme certains le font, transposer sans interrogation le traditionnel apotropaïsme accordé à la figure méduséenne sur d'autres supports, alors que les éléments iconographiques constitutifs de la Gorgone archaïque apotropaïque sont totalement battus en brèche lorsque Méduse remplace*

*Gorgô dans les représentations ? Le cas échéant, comment expliquer une telle popularité du motif de la Gorgone sur les cuirasses grecques et romaines ? Dans le cadre de cette communication, il s'agira principalement de prendre en considération l'un des usages souvent avancés par les historiens pour expliquer la reprise du motif iconographique par les Romains : le Gorgonéion comme applique de cuirasse serait en effet un indice d'imitatio Alexandri pour les différents hommes de pouvoir à Rome. Il s'agira de voir si cette théorie résiste à une analyse plus complète selon trois axes principaux : un retour sur les origines du motif iconographique à l'époque classique, une étude de la diffusion du motif à l'époque hellénistique, et une réflexion sur la réutilisation du motif à l'époque impériale romaine.*

### **« Des signes insignifiants ?**

#### **L'utilisation politique de l'image de Méduse à la fin de la République romaine »**

Raphaëlle Laignoux – Maîtresse de Conférences en Histoire romaine, Université Paris-I Panthéon-Sorbonne

**Résumé :**

### **« Méduse et ses représentations au Moyen-Âge »**

Elisabeth Lalou – Professeure émérite d'Histoire médiévale, Université de Rouen-Normandie

**Résumé :** *Quelle place occupe Méduse au Moyen-Âge ? Les réponses à cette question sont diverses. L'histoire de Méduse figure dans les manuscrits d'Ovide, largement répandus au Moyen-Âge. Sa représentation dans les enluminures est surprenante. Au-delà de l'histoire, on s'attachera à rechercher (et cela servira à présenter les outils, bases de données et autres) les symboles revêtus par la tête de Méduse et ses « cheveux » pour l'époque médiévale.*

### **« Méduse dans la gravure : le regard satirique »**

Pascal Dupuy – Maître de Conférences en Histoire moderne, Université de Rouen-Normandie

**Résumé :** *Tous les spécialistes s'accordent à penser que la caricature, sous sa forme moderne, est apparue à la fin du XVI<sup>e</sup> siècle en Italie. Malgré tout, ce nouveau genre artistique n'est pas né d'une page vierge, mais a, au contraire, profité d'une tradition de dérision visuelle et littéraire diffusée depuis des siècles sur de multiples supports. Le genre va ensuite se modifier et se transformer, tout en conservant quelques-unes de ses caractéristiques les plus singulières (ressemblance/déformation, schématisation, distorsion, altération, dérision...). La production satirique graphique, bientôt soumise aux lois du marché, d'abord en Angleterre, puis en France à la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle, va assembler progressivement un dictionnaire de signes dans lequel les artistes puiseront pour composer leurs images. Ce recueil va faire place, entre autres motifs, à la figure de Méduse, porteuse d'une charge agressive s'accommodant parfaitement avec l'art de la caricature. C'est cette représentation que nous allons analyser principalement dans la production graphique satirique britannique et française, entre les XVII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles, afin d'essayer de comprendre plus généralement les ressorts de l'utilisation d'une figure mythologique dans la production gravée du temps.*

### **« Méduse, figure palimpseste au service du jeu vidéo »**

Boris Alard – M1 Sciences Historiques (Antiquité grecque), Université de Rouen-Normandie

**Résumé :** *Successivement figure de la peur, gardienne des portes de l'enfer ou séduisante jeune femme, Méduse est une figure centrale de l'univers vidéoludique, de Return of Medusa datant de 1991 à Assassin's Creed Odyssey sorti en 2018. Néanmoins, Gorgô n'y est jamais un personnage : c'est une forme mouvante au service du Gameplay, c'est-à-dire, au service des mécaniques de jeu. Méduse est successivement un boss – par définition un ennemi plus coriace que les autres –, une femme invisible qui terrifie par son absence ou encore une créature séduisante à contrôler. Toutes ces représentations produisent toujours du jeu. En effet, Méduse est un obstacle à*

la progression des joueurs. Partie intégrante du récit ou de l'univers mis en scène, Méduse est un être à soutenir, à éviter ou à vaincre. Elle est donc bien plus qu'un simple personnage : c'est un outil qui relève tout autant du gamedesign que du récit proposé.

Dans cette communication, nous chercherons à développer deux aspects concernant cette figure mythique au sein de l'univers vidéoludique. Nous démontrerons tout d'abord que le jeu-vidéo associe des images de Méduse datant de toutes les périodes. En effet, il mélange des figures de Méduse qui vont de l'amphore archaïque d'Éleusis – l'une des plus anciennes représentations connues de la Gorgone - aux œuvres de Marcel Duchamp. Cette association construit alors des représentations adaptables aux exigences de notre médium. Ensuite, nous montrerons que cette figure palimpseste qu'est Gorgô est toujours mobilisée au service du plaisir de jouer. Tantôt ennemie par excellence ou outil de terreur, tantôt déesse ou encore femme au corps érotisé, Méduse est utilisée pour faire naître chez le joueur la peur, l'horreur autant que le désir ; ce désir qui pousse les hommes et les femmes à jouer et à devenir, le temps d'un instant, un Persée des temps modernes. Finalement, dans l'univers du jeu-vidéo, c'est l'horreur ou la beauté de Méduse qui sont mises en scène afin de produire du plaisir ludique, c'est-à-dire une histoire, des mécaniques de jeu et un monde infini, bien loin néanmoins des réalités mythologiques et historiques de l'Antiquité.

### **« Sang (pro)créateur et chevelure séductrice : que reste-t-il de nos amours médusé(en)s ? Pour une lecture insolite des références à Méduse dans le cinéma contemporain »**

Laury-Nuria André – Docteur de l'ENS de Lyon, chercheuse, essayiste et plasticienne

**Résumé :** Si Méduse ne fait pas l'objet d'un culte particulier dans l'Antiquité, elle relève cependant de ces figures essentielles qui articulent mythologie, croyances et vie quotidienne. Ce n'est sans doute pas un hasard si elle a traversé les siècles pour atteindre, dans notre société, un statut symbolique et une aura visuelle uniques : la richesse du mythe antique et la puissance visuelle de cette figure offrent une telle plasticité qu'on la retrouve presque dans toutes les adaptations cinématographiques à thème antique. Pour autant est-ce à la même Méduse que nous avons affaire dans Percy Jackson ou encore le Choc des Titans lorsque la génération des péplums post 2000 s'empare de la matière antique pour en faire des œuvres à grand spectacle ? De manière tout à fait surprenante lorsqu'on se propose de relire la figure de Méduse selon la méthodologie tribologique déjà inaugurée pour l'univers vidéoludique, on assiste à l'émergence d'un réseau de références littéraires et artistiques insoupçonnées : le roman courtois. On se proposera alors dans cette intervention de suivre le filage de la quenouille médiévale qui détisse et retisse l'antique au goût médiéval pour reconstruire une trame contemporaine rendant lisible la figure de Méduse au travers du prisme de la chevelure séductrice et du déplacement du sang créateur sur d'autres figures. Ce décentrement de la dimension procréatrice de Méduse, élément essentiel du mythe antique, relève d'une rerépartition du mythe propre à notre regard actuel qu'il faut comprendre par l'espace et le paysage dans lequel évoluent les protagonistes du mythe de Méduse. C'est à ce prix qu'elle rentre dans la grande fresque de la réécriture sans fin de l'antiquité.

### **« La revanche de la Gorgone : relectures politiques de la figure de Méduse au XXI<sup>e</sup> siècle »**

Fabien Bièvre-Perrin – Post-doctorant en histoire et archéologie, centre Jean Bérard (Naples) ; Antiquipop

**Résumé :** Depuis la Renaissance, Méduse est une figure récurrente dans les productions inspirées de l'Antiquité. Depuis quelques années, on observe néanmoins d'importantes évolutions dans sa perception et ses usages politiques. Considérée comme une victime du patriarcat et non plus comme un monstre vorace, Méduse est d'abord devenue une icône féministe dans les milieux militants. Cette lecture s'impose désormais largement dans la culture populaire en réponse aux interprétations misogynes du mythe, faisant d'elle le porte étendard de toutes les victimes d'oppression.

## **Conclusion**

Anne-Lise Pestel – MADT en Histoire romaine, Université de Rouen-Normandie