



LECOLE-SOLNYCHKINE, Sophie ; ANDRÉ, Laury-Nuria. Le paysage épique à l'écran après 2010, le cas de la série *Odysseus*. In: *Revista Épicas*. Ano 1, N. 2, Dez 2017, p. 1-13. ISSN 2527-080X.

LE PAYSAGE ÉPIQUE À L'ÉCRAN APRÈS 2010, LE CAS DE LA SÉRIE *ODYSSEUS*

A PAISAGEM ÉPICA NA TELA APÓS 2010, O CASO DA SÉRIE *ODYSSEUS*

Sophie Lécole-Solnychkine
Université de Toulouse II-Le Mirail)

Laury-Nuria André
ENS LSH, Lyon

RÉSUMÉ : La dimension spatio-temporelle entrant en ligne de compte dans le travail de transposition de l'*epos* à l'écran déploie ses potentialités de manière productive autour de l'instrumentalisation diégétique du paysage. C'est donc le paysage épique – en ce qu'il conjoint, d'un point de vue esthétique, temps et espace – qui sera notre lieu d'observation privilégié pour comprendre la mise en œuvre de l'*epos* à l'écran dans les années 2010.

Mots-clés: Epos; Paysage épique ; Diegeze ; *Odysseus*.

RESUMO: A dimensão espaço-temporal, levada em consideração no trabalho de transposição do epos para a tela, implanta suas potencialidades de forma produtiva em torno da instrumentalização diégetica da paisagem. É, portanto, a paisagem épica - na medida em que conjuga, do ponto de vista estético, do tempo e do espaço - que será o nosso lugar privilegiado de observação para entender a implementação do epos na tela nos anos de 2010.

Palavras-chave: Epos ; Paisagem épica ; Diegeze; *Odysseus*.

Introduction

Respectivement spécialistes du paysage épique dans le champ de l'Antiquité, et des imaginaires paysagers contemporains, nous croisons, depuis quelques années, nos champs de compétences, dans un travail à quatre mains qui étudie la manière dont le cinéma, les jeux vidéo,

la photographie ou encore la bande dessinée puisent dans la « matière antique¹ », afin de construire des représentations contemporaines de l'Antiquité. Ce travail s'appuie sur l'analyse des représentations spatiales et paysagères dans le cinéma² et les jeux vidéo des quinze dernières années, afin d'interroger les formes et les fonctions de la référence à l'antique dans notre société.

Dans cette perspective de travail, nous souhaitons aujourd'hui nous pencher sur le cas de la série *Odysseus*, qui nous a semblé constituer une singularité de représentation de l'épique à l'écran, tant sur le plan narratologique que du point de vue esthétique, et ce au point de se distinguer fortement des productions cinématographiques ou sérielles emblématiques d'une ligne de réception de l'antique des années 2000-2010, sur lesquelles nous avons l'habitude de travailler.

Pour la présenter rapidement, cette série, que la presse a volontiers qualifiée de péplum, se composant de douze épisodes de 45 minutes, a été produite en 2013, et diffusée cet été sur Arte. Il s'agit d'une coproduction franco-italo-portugaise.

Force est de constater que la série *Odysseus* a reçu un accueil critique mitigé. La série déroute en effet dès son premier épisode, lorsqu'on la confronte aux horizons d'attente d'une adaptation homérique, ou bien à ceux d'une production audiovisuelle contemporaine s'inscrivant dans un registre épique. L'adaptation du récit homérique que proposent Frédéric Azémar et Frédéric Krivine n'en est pas réellement une. Ainsi, même si la série se superpose³ à certains épisodes homériques (à la Télémaachie et aux chants XIII à XXIV, décrivant le retour d'Ulysse en Ithaque), elle déjoue les attentes du spectateur par rapport à l'*Odyssee* en écartant les épisodes les plus attendus : ceux du périple maritime du héros. Point de voyage dans *Odysseus*, qui se situe intégralement en Ithaque, avant et après le retour d'Ulysse – retour dont la narration prolonge les effets, puisque la série imagine ce qui se passe après que le texte homérique est fini.

Pour cette première raison, nous pourrions envisager de qualifier cette série de *post-épique* au sens littéral : nous nous situons après la narration épique homérique. De ce fait, les

¹ 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 », et/ou de *topoiétique* (le néologisme est Marc Ferniot) : il s'agit de singulariser le lieu commun (une culture que nous fantasmons comme le mythe de nos origines) par l'entremise de la fiction.

² Nous travaillons donc sur un corpus qui se compose de films historiques ou mythologiques à caractère antiquisant (principalement grec), tels que *Troy* (W. Petersen), *Les Immortels* (Tarsem Singh), *Alexandre* (Oliver Stone), *Agora* (Alejandro Amenabar), *Le choc des Titans* (Louis Leterrier), *La colère des Titans* (Jonathan Liebesman), *300* (Zack Snyder), ou encore *Percy Jackson I* (Chris Columbus) et *II* (Thor Freudenthal).

³ Les six premiers épisodes de la série *Odysseus* revisitent les événements des chants I à IV et XIII à XXIV de l'*Odyssee*, qui parlent de la situation à Ithaque puis du retour d'Ulysse dans l'île et de sa vengeance contre les prétendants. Le fameux massacre des prétendants (narré au chant XXII) est repris dans le sixième épisode, *Le retour d'Ulysse*.

enjeux narratologiques d'*Odysseus* s'en trouvent déplacés. La série propose ainsi une réécriture innovante, qui permet de faire sortir la réécriture homérique de son spectre habituel, dessiné par son immense héritage littéraire⁴. Pour autant, cela n'est pas absolument neuf : l'*Odyssee*, dans sa dimension de texte possible⁵, a déjà fait l'objet de mises à l'écran singulières – par exemple par Jean-Luc Godard (*Le Mépris*, 1963), sur lequel nous reviendrons plus loin, ou encore par les frères Coen avec *O'Brother* (2000).

Une seconde raison au sentiment de déstabilisation éprouvé face à cette mise à l'écran de l'*Odyssee* émerge dès lors qu'on replace la série dans son contexte immédiat de réception. Les mises en œuvre cinématographiques (mais aussi vidéoludiques) de l'épique dans les années 2000 semblent dominées par une ligne de réception que les péplums hollywoodiens contemporains ont canonisée. Ces derniers, comme nous le montrerons dans un premier temps d'analyse, déploient une esthétique de l'emphase, qui se matérialise par des décors paysagers rendus grandioses par un usage, parfois forcené, des technologies de l'image 3D. Dans cette transposition de l'*epos* à l'écran, le souffle épique est traduit visuellement par une spectacularisation du paysage antique, qu'il soit naturel ou urbain. La dimension des *realia* est donc délaissée, au profit d'une logique de surenchère et d'excès qui devient le garant de la dimension auctoriale de l'*epos* dans ces représentations. Quelle est alors la surprise du spectateur habitué aux péplums grandiloquents, lorsqu'il découvre la série *Odysseus* : ici, ni décors grandioses, ni reconstitutions paysagères spectaculaires, ni interventions du merveilleux, divin ou surnaturel⁶. Tout ce à quoi le spectateur peut se raccrocher pour pénétrer dans le chronotope de cette Grèce archaïque des Âges Obscurs, dans ce temps de la diégèse épique homérique, c'est un paysage naturel et des *realia* représentés dans un souci sinon de vérité historique du moins de vraisemblance tout à fait convaincante.

En effet, *Odysseus* confronte le spectateur à un paysage naturel ordinaire, à une esthétique du quotidien, et de l'humilité, et c'est ici, nous semble-t-il, la dernière et la principale raison de la déstabilisation du spectateur. La série investit largement le paysage naturel, et c'est par ce paysage naturel que nous nous proposons d'observer le processus de transposition de l'*epos* à l'écran en ce qu'il permet de dégager, à l'aune des années 2010, une ligne de réception

⁴ Voir, entre autres, STEAD, Évanghélia. **Seconde Odyssee. Ulysse de Tennyson à Borges**. Textes réunis, commentés et en partie traduits par Évanghélia Stead. Grenoble : Jérôme Million, 2009.

⁵ La théorie des textes possibles s'intéresse à ce que l'auteur n'a pas écrit mais aurait pu écrire, il s'agit d'analyser les replis de la narration pour voir qu'il y a, dans une œuvre écrite, de manière consciente ou non, d'autres possibles diégétiques non exploités. Ce sont ces derniers que les auteurs qui ont réécrit sur des siècles une œuvre dite majeure, ont exploité à satiété. Parfois, ces possibles sont restés inexploités et ce n'est qu'une lecture critique des théoriciens qui peut nous les faire apparaître. Voir à ce propos les travaux de Sophie Rabau et de Marc Escola, notamment ESCOLA, Marc (dir.) . **Théorie des textes possibles**. CRIN, vol. 57, Amsterdam / New-York, Rodopi, 2012.

⁶ Dans la mesure où le registre du merveilleux (divin ou surnaturel) offre aux péplums hollywoodiens le prétexte de la spectacularisation des décors et des paysages, et de la débauche d'effets spéciaux qui la rend possible.

épique qui se détache de l'épique « grandiloquent » précédemment évoqué. Nous voudrions ici réinvestir la notion de *post-épique*, d'un point de vue esthétique cette fois. Cette série, par la rupture esthétique qu'elle présente, propose un resserrement de l'épopée autour du quotidien des héros, montrés dans leur solitude psychologique. Dès lors, dans la perspective évoquée par Erich Auerbach⁷, nous proposons de qualifier cette ligne de réception d' « épique du quotidien ». Celle-ci module et nuance les caractéristiques canonisées par des siècles de réception de l'épopée, et oriente l'épique vers l'expérience de l'humilité et du quotidien.

Ce faisant, et nous ne nous aventurerons dès lors qu'à indiquer quelques hypothèses de travail, la série, nous semble-t-il, pourrait permettre de dégager des enjeux présents, bien que de manière latente, dans l'*epos* matriciel. Il s'agirait alors d'en construire, à terme, une vision renouvelée et porteuse d'un autre discours : *Odysseus* ouvre un autre espace d'interprétation de l'épique que pourrions alors lire, en allant plus loin, comme un possible retour sur le texte homérique. L'effet-retour de cette lecture revivifiée de l'épique à l'écran, amorcée par une poétique de l'*épique champêtre*, nous permettra alors de clore notre réflexion sur une nouvelle proposition : celle qui relit l'*Odyssee* en écartant l'épique glorieux, pour ouvrir le texte à une dimension paysagère que l'on qualifiera alors d'épique champêtre⁸.

L'*epos* à l'écran dans les fictions antiquisantes de large audience des années 2000-2010 : un paysage épique spectaculaire

L'étude de la mise en espace de l'Antiquité à l'écran permet de mettre en évidence un certain nombre de constantes. La grande majorité des films sur lesquels nous avons travaillé singularise leur représentation paysagère de l'Antiquité par une logique que nous pouvons qualifier d'emphatique. La tendance est à la surenchère, et les décors paysagers participent largement de cette dynamique.

Dans la chronologie du péplum, on peut distinguer, dans la figuration paysagère de l'Antiquité, un réel changement de paradigme qui se situe au tournant du vingt-et-unième siècle⁹. Jusqu'aux années 2000-2004 en effet, le péplum a recours à une esthétique de la ruine, qui fait office de déictique temporel, puisqu'elle sert à localiser, aux yeux du spectateur, la

⁷ AUERBACH, Erich. **Mimésis. La représentation de la réalité dans la littérature occidentale**. Paris : Gallimard, Coll. Tel, 1977. « [Homère], à vrai dire, ne craint nullement de mêler le sublime et le tragique d'éléments réalistes pris dans la réalité quotidienne ; une telle crainte est étrangère à son style et inconciliable avec lui ; dans l'épisode de la cicatrice, par exemple, la scène domestique, calmement dépeinte, du lavement des pieds s'incorpore dans la grande action décisive et sublime, du retour d'Ulysse. » (p. 32)

⁸ Nous dévoyons ici quelque peu le titre du colloque *L'héroïque champêtre*, organisé par Éveline Prioux à l'INHA en 2008, en attente de publication.

⁹ Changement de paradigme que nous avons étudié dans un précédent article : voir ANDRÉ, Laury-Nuria et LECOLESOLNYCHKINE, Sophie. Paysages et topoi dans le péplum grec contemporain : de l'esthétique de la ruine à sa résurrection virtuelle. In : **ANABASES** 18, 2013, p. 109-127.

diégèse dans les temps anciens. Cependant, cet usage des ruines relève du paradoxe, puisque, en toute logique, le temps qui aurait du éroder et dégrader ces architectures n'est pas encore passé, si nous sommes dans l'Antiquité. Toutefois – et le péplum traditionnel se soucie peu de logique – cette représentation stéréotypée a dominé durant des décennies la figuration de l'Antiquité à l'écran. Les ruines pouvaient donc singulariser, marquer temporellement n'importe quel décor, en en faisant ainsi le lieu d'une geste antique.

Mais cette utilisation de la ruine disparaît peu à peu (il n'y en a d'ailleurs pas du tout dans *Odysseus*) lorsque les réalisateurs s'emparent des technologies de l'image contemporaine afin de reconstruire virtuellement des villes antiques entières. C'est le cas de la Troie de Wolfgang Petersen, de l'Alexandrie d'Amenabar dans *Agora*, ou encore de l'Argos du *Choc des Titans* de Louis Leterrier. Ces villes antiques, ainsi virtuellement recrées, se saisissent selon des modalités spatiales très particulières, qui se font le reflet d'une tendance actuelle à la transmédialité : ainsi, les modèles qui orchestrent la figuration de ces villes peuvent croiser une iconographie très proche du logiciel Google Earth, avec des vues stratosphériques en plongée totale, ou encore une iconographie très proche du jeu vidéo. Comme le confirment des entretiens que nous avons réalisés auprès de designers 3D, on constate une uniformisation des représentations de l'Antiquité à travers tous les médiums écraniques. Celle-ci, pour le dire vite, s'organise principalement autour d'une tendance à la *maximisation* – pour reprendre ici le terme de Floris Didden¹⁰ (qui parle aussi de « superlative attitude ») – à savoir, l'emphase des architectures dans le cadre des paysages urbains, qui s'étirent à la verticale afin de donner au spectateur une impression écrasante de démesure digne du sentiment d'*hybris*, et la spectacularisation de toute représentation paysagère (on pensera par exemple à la statue gigantesque de Zeus dans *Le choc des Titans*, « déboulonnée » par les serviteurs du roi d'Argos).

Cette esthétique participe de l'émergence d'un stéréotype contemporain de réception de l'épique, dans les fictions hollywoodiennes des années 2000 à 2010 : le « souffle épique », alors incarné par une surenchère d'effets visuels, s'actualise principalement dans des formes paysagères aux particularités géophysiques spectaculaires. Dès lors, les paysages endossent un rôle diégétique actif dans la geste des héros (le désert de l'épreuve aux scorpions dans *Le choc des Titans*, le Tartare des *Immortels* de Tarsem Singh).

Comment comprendre alors le détachement volontaire de la série *Odysseus* de cette ligne de réception contemporaine, qui s'écarte de la spectacularisation des paysages épiques en proposant, au gré d'une plongée dans le paysage naturel, un resserrement sur l'insularité close

¹⁰ DIDDEN, Floris. **Concept artist et Art Director**. Berlin: Karakter Design Studio.

de l'île d'Ithaque ? C'est que ce dernier permet une transposition singulière de l'*epos* à l'écran, que nous allons à présent tenter de caractériser.

L'*epos* à l'écran dans la série *Odysseus* : un paysage du post-épique

A. L'épique dans *Odysseus* : Resserrement ou rétractation ?

Genre cinématographique de référence de toute fiction antiquisante, le péplum est finalement (et paradoxalement, au vu du succès public des films précédemment évoqués et de la série *Rome* qui s'y inscrit également) assez peu exploité dans la série *Odysseus*. Celle-ci en effet, semble faire un effort afin de se détacher du genre, à tel point que l'on se demande si sa caractéristique principale ne serait pas de chercher à imaginer une modalité de l'épique qui se débarrasserait de l'héritage esthétique du péplum contemporain.

Par le refus de la grandiloquence de l'action et des paysages, ainsi que par le rejet du merveilleux mythologique, la lecture de l'*epos* qui émerge d'*Odysseus* se distingue également du genre épique de l'*Odyssée*. On a donc une double prise de distance : et de l'épique hollywoodien des années 2000, et de l'épopée matricielle ; c'est à ce double titre que nous justifions le terme de *post-épique* introduit plus haut.

Encore qu'il faille noter que, dans la série, le refus d'une grandiloquence des décors paysagers et celui du merveilleux soient liés. Ainsi, si les dieux, qui sont les grands absents de la fiction d'Arte, décident encore des destinées humaines, c'est de façon souterraine. Les scènes de prière, nombreuses dans la série, sont à sens unique : les hommes et les femmes viennent invoquer les dieux afin de s'attirer leurs faveurs, mais ceux-ci restent résorbés dans le silence. Dès lors, point de représentations grandioses de l'Olympe, ni d'effets spéciaux matérialisant les décisions divines, comme on en croise régulièrement dans les films de notre corpus habituel. Ceci fait basculer de nombreuses scènes de la série du côté des *realia*¹¹, du quotidien¹², de l'humilité. De ce fait, *Odysseus* se distingue, là encore, des péplums précédemment évoqués, en utilisant du paysage naturel « réel » au lieu d'avoir massivement recours à de la 3D. Nous reviendrons plus précisément sur ces scènes paysagères, après avoir évoqué tous les éléments qui détachent *Odysseus* de l'esthétique épique contemporaine.

Autres scènes emblématiques de cette prise de distance avec l'esthétique du péplum, que les scènes de bataille. Ces dernières se déroulent dans un paysage que les spécialistes considèrent comme le premier *topos* paysager de notre culture : le *locus epicus*. Les

¹¹ Les *realia* : utilisation d'objets, de rites, et paysages « réels » (valant pour la réalité de la diégèse). Ceux-ci ont fonction d'ancrage. Ils empruntent au réel tout en étant des fictions : il ne relèvent pas de la vérité archéologique, ce ne sont pas des copies conformes d'objets muséographiés, mais c'est aussi ce qui leur donne leur dimension symbolique et poétique.

¹² Le refus du merveilleux amène à investir la dimension quotidienne et humble de la prière : ce qui a pour effet de rapprocher les personnages de la fiction de notre monde contemporain.

films de notre corpus habituel investissent largement ce stéréotype paysager, en usant des moyens de l'image virtuelle afin d'en accroître l'ampleur (on pensera aux armées achéennes massées devant les remparts de la citadelle dans *Troy* de W. Petersen). Ici encore, la série d'Arte semble se détacher de la grandiloquence habituelle des scènes de combat, au profit d'une mise en scène plus dénudée, réduite à une sorte de stylisation dont on hésite, il est vrai, à imputer la raison à un manque de moyens ou à un parti pris esthétique (on pense ici à la scène du combat contre Ménélas dans l'épisode 12 de la série *Odysseus*). Toutefois, d'autres scènes nous font pencher pour la seconde raison. Ainsi, lorsque les réalisateurs choisissent de montrer le retour des vaincus du champ de bataille, on découvre une séquence qui, à nouveau, met à distance tout à la fois l'espace-type du *locus epicus* et l'exaltation héroïque de l'épique attendu. Enfin, une autre séquence achève de désolidariser *Odysseus* de l'épique grandiloquent, en montrant, à l'épisode 9, un combat qui oppose Télémaque aux fils des prétendants. Si on y découvre, de prime abord, une séquence plutôt classique de combat épique, encore faut-il voir que celle-ci est filmée, de façon tout à fait inattendue, devant un talus parsemé de coquelicots. Ici, la mise à distance de l'épique héroïque, grandiloquent, passe, techniquement, par un resserrement du plan large qui filme traditionnellement le *locus epicus*, et par le choix du décor paysager, qui développe l'épique sur un mode mineur que l'on qualifiera d'*épique champêtre*.

C'est précisément sur ce renouvellement de l'épique qui semble passer par l'instrumentalisation du paysage que nous souhaitons focaliser à présent.

B. Typologie des plans paysagers dans *Odysseus* : vers une esthétique du quotidien

Dans cette perspective, on peut repérer trois types de plans paysagers à l'œuvre dans *Odysseus* : une série de plans larges, sans personnage, à faible valeur diégétique ; des plans plus resserrés qui incluent des personnages en nous les montrant immergés dans le paysage naturel portugais qui incarne le paysage grec d'Ithaque ; et enfin, une série de plans larges ouvrant sur le paysage et montrant à chaque fois des personnages de dos.

Dans un premier temps, nous traiterons des plans paysagers sans personnages. Il s'agit de plans de coupe montrant de légères variations sur les mêmes 5 ou 6 plans larges de l'île ou de la citadelle d'Ithaque¹³, qui se répètent quasiment à l'identique d'épisode en épisode. Leur caractère répétitif leur confère une dimension stylisée, presque schématique, et les inscrit dans une esthétique dépouillée, dont la sobriété est bien loin de l'emphase des paysages des péplums précédemment évoqués. Au regard de l'intrigue, ces plans ne possèdent pas de fonction

¹³ Vue aérienne de l'île / Ithaque vue depuis le rivage / Vue en plongée sur Ithaque et la baie / Vue aérienne et resserrée sur les toits d'Ithaque / Le haut plateau d'Ithaque avec la citadelle et le camp des prétendants / Une vue d'Ithaque au loin vue depuis la campagne.

spatialisante ou topographique : ils disent simplement que nous sommes à Ithaque, sans tisser de liens entre les différents lieux de la diégèse. Ils n'ont pas non plus de valeur proleptique : leur seule fonction est de séparer temporellement et sémantiquement deux unités séquentielles. De ce fait, ces plans semblent un peu artificiels, et redoublent une impression générale que donnait déjà la série en son ensemble. En effet, nombreux sont les critiques qui lui ont reproché son aspect de théâtre filmé. Dans cette perspective, ces plans paysagers font d'autant plus penser à des décors de théâtre ou plutôt à des rideaux de scène que l'on tirerait afin de changer le décor.

Mais il faut alors envisager une seconde série de plans paysagers, qui se distingue de ce premier type de plans. À l'inverse des précédents, ces plans participent de la dramatisation du récit d'*Odysseus* et sont donc investis d'une valeur diégétique beaucoup plus importante. Plus resserrés, le plus souvent filmés à hauteur d'homme, ils se distinguent aussi des plans de coupe paysagers dans la mesure où ils ne laissent pas saisir un paysage en son ensemble. Ils ne possèdent ni horizon ni perspective. Ce sont des plans qui focalisent, plein cadre, sur un bout de nature qu'occupe un personnage. Ils ont alors une importance pour notre analyse dans le sens où ils relèvent de cette esthétique du quotidien et de l'humilité qui actualise, semble-t-il, une ligne de réception de l'épique à l'écran, à travers le paysage, qui cesse de célébrer la grandeur du héros, pour l'envisager dans son intériorité et sa solitude. Il s'agit alors de réinjecter de l'ordinaire dans l'héroïque : dans *Odysseus*, Télémaque et Mentor sont tout aussi héroïques que des héros épiques de la geste troyenne, mais la constitution de leur caractère épique passe, de façon inattendue, par l'expérience de l'ordinaire et de l'humble, qui se joue, le plus souvent, sur fond paysager.

Le resserrement de ces plans paysagers, qui, par un effet de cadrage, parviennent à focaliser sur l'intériorité des personnages alors qu'ils traversent l'espace diégétique de la série, a pour effet de dégager une impression de clausturation, qui dramatise à la fois l'espace de l'île, et la trame narrative de la série. La clausturation est aussi intérieure et la série apparaît dès lors comme un huis clos, enserrée dans l'espace de l'île, et dans la solitude de chacun des personnages. Les seules trouées paysagères qui sont orchestrées dans la série, celles qui ouvrent sur le rivage, renforcent paradoxalement cette impression de clausturation puisqu'elles désignent le désespoir (l'horizon vide d'Ulysse que scrute Pénélope quotidiennement), ou la menace (lorsque des voiles émergent de l'horizon).

Enfin, une troisième série de plans paysagers, qui se répètent durant toute la série, éclaire également sur l'usage particulier du paysage dans la série *Odysseus*. Ces plans-là tissent ensemble les deux cas de figure précédemment évoqués : en montrant des personnages seuls sur fond de nature, mais cette fois en élargissant le cadre, et en laissant apparaître une large portion d'Ithaque. Ces plans se particularisent par le fait de filmer les personnages de dos :

dispositif cinématographique particulier, qui a déjà fait l'objet d'une étude spécifique¹⁴. Ces plans semblent ici investis d'une valeur paysagère singulière, dans le sens où, par l'intermédiaire du regard du personnage, qui devient le relais du spectateur à l'écran, ils constituent l'espace en paysage, et l'offrent alors comme objet de contemplation, se faisant le reflet d'un conflit intérieur.

L'un de ces plans cadrant des personnages de dos, nous montre Ulysse racontant un épisode de son périple à Orion. Ce plan est particulièrement intéressant dans la mesure où il permet de montrer que le voyage d'Ulysse, qui constitue la part la plus importante du récit homérique, et l'horizon d'attente canoniquement épique, n'est pas absolument absent de la série. Il y est, de manière très pertinente, sans cesse renvoyé à distance, repoussé dans un passé diégétique qui le résorbe et le contient : ainsi, d'autres épisodes du voyage sont, pour l'un, représentés par une troupe d'acteurs de théâtre ; pour l'autre, racontés par Ulysse lui-même à Orion, mais dans le présent diégétique ; et enfin, pour le dernier, rêvés par Ulysse, en une seule et unique image de flash-back. Cette image, la seule qui filtre du voyage à proprement parler, repousse à nouveau l'épique merveilleux, en nous montrant simplement Ulysse cadré sur un fond de nature, en lieu et place de la rencontre avec Nausicaa¹⁵. Cette mise à distance peut aussi se lire sur un plan méta-poétique (ou méta-filmique), comme ce qui repousse l'épique classique en permettant l'émergence d'une autre modalité de l'*epos* à l'écran, dont la mise en scène paysagère contribue à ouvrir le sens, comme nous allons maintenant le voir au travers de l'utilisation singulière des espaces du rivage.

C. Du *nostos* à la *saudade* : une lecture topoiète d'*Odysseus* comme effet-retour sur l'*Odyssee*

On l'a dit plus haut, de nombreux plans de la série prennent place sur la grève d'Ithaque, ou bien montrent, de loin ou à travers des dispositifs spécifiques, des vues du rivage. C'est par exemple le cas des plans filmés à travers la fenêtre à claustra de Pénélope, qui scrute chaque jour le rivage, espérant le retour d'Ulysse. Ainsi, la dimension du *nostos*¹⁶ n'est pas absente de la série *Odysseus*, qui en propose une actualisation singulière à travers son instrumentalisation du paysage du rivage.

¹⁴ THOMAS, Benjamin. **Tourner le dos, Sur l'envers du personnage au cinéma**. Paris : Presses Universitaires de Vincennes, 2012.

¹⁵ Notons toutefois que cette scène possède également une dimension champêtre dans l'épopée homérique. C'est ce que note Robert Graves, dans **Les mythes grecs**. Paris : Fayard, 1967, p. 562.

¹⁶ « L'*Odyssee* est, par excellence, le grand poème du *nostos*, du retour sans cesse retardé, sans cesse différé à Ithaque. C'est pourquoi, chaque fois que je lis ce mot, je ne peux m'empêcher de penser à Ulysse pleurant sur le rivage de l'île de Calypso et suppliant la nymphe de le laisser retourner chez lui. Et chaque fois que je l'entends, ce mot, dans un texte ou un poème, je crois entendre aussi sur le sable, l'infini gémissement, ressassement d'une mer dont chaque vague dit en mourant : *nostos... nostos... nostos...* », LACARRIERE, Jacques. **Dictionnaire amoureux de la Grèce ancienne**. Paris : Plon, 2001, p. 380-381.

Celui-ci est, véritablement, le cadre du retour d’Ulysse : ainsi, à la fin de l’épisode 4, Ulysse est découvert par Thyoscos le devin, inconscient, échoué sur la grève, encore attaché au mât brisé de son navire, après – c’est du moins ce que nous supposons par inférence – l’épisode des Sirènes qui a vu le vaisseau se briser entre les roches Planktes.

Toutefois, lorsqu’Ulysse, aidé par Thyoscos, se relève, et qu’il est reconnu par ce dernier, ce n’est pas sur Ithaque que se porte son regard, mais sur l’horizon méditerranéen. Ce regard participe dans la série d’un mouvement plus large : il semble en effet qu’*Odysseus* propose une inversion de ce que l’on entend habituellement comme la poétique homérique du *nostos*. Ici, celui-ci ne marque pas tant la nostalgie du retour vers le foyer, que la nostalgie du voyage, comme on l’a vu également tout à l’heure dans l’exemple de la scène où Ulysse raconte à Orion l’épisode des Sirènes. Ce retournement du *nostos* du doux foyer originel en *nostos* du voyage est, selon Barbara Cassin, déjà inscrit dans les textes possibles ouverts par la narration homérique. Comme la philosophe le fait subtilement remarquer, à peine rentré, Ulysse doit à nouveau quitter son épouse Pénélope, au lendemain même de la nuit de leurs retrouvailles. Il doit repartir pour accomplir, afin d’apaiser la colère de Poséidon, un dernier exploit, celui d’aller

par les villes, portant dans ses bras une rame polie, jusqu’à ce qu’il parvienne chez des gens qui ne connaissent pas la mer, ni le sel dans les aliments, ni les navires aux joues vermillon, ni les rames qui sont les ailes de navires [...] Il doit donc repartir vraiment à l’autre bout du monde, au plus loin de l’*Odyssee* et de la Méditerranée, jusqu’à ceux qui ignorent la mer et la gloire grecque au point de prendre une rame pour une pelle à grain, assimilant ainsi à et par leur culture ce qu’ils ne connaissent pas, « intégrant », dira-t-on sans doute aujourd’hui, l’étrangeté et l’altérité. Je trouve magnifique cette phrase : « quelle est cette pelle à grain sur ta brillante épaupe ? », pour dire en toute méprise et en toute douceur le plus lointain du lointain (Cassin, 51-52).

Il semble ainsi qu’ici, le rivage – dans une remotivation de sa fonction¹⁷ – incite Ulysse à la remémoration des épisodes de son périple, et à se laisser aller à la nostalgie, une nostalgie qui, curieusement, prendrait des résonances portugaises (les scènes de la série étant tournées sur le rivage atlantique à 30 km de Lisbonne), évoquant alors la *saudade*, en lieu et place du *nostos* épique grec. Le désir du « plus lointain du lointain », formulé ici en termes de douceur, se superpose à ce subtil mélange de nuances émotionnelles, propre à la culture portugaise, défini comme « bonheur hors du monde » par Luís de Camões, et rencontre alors, à la manière d’un heureux *kairos*, nos enjeux d’un *epos* de l’humilité, dans la mise en scène paysagère qu’en propose *Odysseus*, en montrant à l’écran comme du paysage méditerranéen odysseéen, ce qui est dans la réalité physique un rivage atlantique portugais, tourné vers le Nouveau Monde et

¹⁷ Voir le rôle du rivage dans la construction du paysage dans l’épopée, ANDRÉ, Laury-Nuria. **Formes et fonctions du paysage dans l’épopée hellénistique et tardive**. Thèse de Doctorat sous la direction de Ch. Cusset : ENS de Lyon, 2012.

non vers le *mare nostrum*. Cette rencontre, pour fortuite qu'elle puisse paraître, est en réalité déjà inscrite dans l'univers mental des Anciens qui, à la période impériale (mais peut-être déjà bien avant), ont imaginé qu'Ulysse a fondé la ville d'Olisipona, c'est-à-dire l'ancienne Lisbonne. Que ce soit Varron, Pline l'Ancien, ou Strabon¹⁸, tous ont imaginé que l'infatigable errant odysseén a prolongé l'espace méditerranéen et l'a projeté sur sa façade atlantique, en y inscrivant à jamais son passage par la fondation d'Olisipo-Lisbonne.

Si l'on rapporte cette question de la fondation odysseenne de Lisbonne, à celle du paysage d'*Odysseus*, si l'on veut bien élargir l'espace du *nostos* à celui de la *saudade*, cette perspective résonne alors favorablement du côté de ce que Marc Ferniot a appelé la *topoïétique*¹⁹. Cette attitude ou discipline de l'esthétique, se présentant comme une radicalisation de l'artialisation²⁰ théorisée par Alain Roger, se propose de singulariser le stéréotype paysager (le lieu, ou le lieu commun, double sens de *topos*) en faisant jouer les diverses strates culturelles qui constituent l'espace en paysage palimpseste de culture(s). Il s'agirait alors de *fictionner* figures et lieux communs, par l'activité d'une lecture plastique du paysage, qui mènerait à dialectiser les *topoi* de notre culture. Par le biais d'une lecture topoïète de l'*Odyssee*, la série *Odysseus* métisse le *nostos* et la *saudade*, et c'est ainsi l'espace d'un dialogue qui s'ouvre entre les lieux communs, et permet l'émergence d'une singularisation, qui actualise une réception de l'*epos*.

À travers cela, c'est la création d'un espace tiers, d'un nouveau paysage épique, fait d'une remotivation mutuelle des espaces de ces deux prismes culturels. L'*epos* à l'écran dans la série *Odysseus* peut alors se comprendre comme un palimpseste culturel qui ouvre la strate antique à sa fictionnalisation, rapprochant ainsi de nous cette épopée antique.

C'est pourquoi, en guise de conclusion ouverte, nous souhaiterions rappeler que le déplacement qu'opère le récit d'*Odysseus* par rapport à l'*Odyssee*, déplacement tant syntagmatique que paradigmatique, on l'a vu, s'il a pour corollaire le refus du merveilleux mythologique qui caractérise la narration du voyage d'Ulysse chez Homère, a alors pour effet de justifier le déploiement de l'action dans un paysage simple, quotidien, ordinaire. Ce dernier devient alors le réceptacle et le support d'une projection de l'antique et de l'épopée homérique

¹⁸ Voir RAMBAUD, Maria de Fatima Antunes. Olisipona-Lisbonne : le tribut d'Ulysse. In : WESTPHAL, Bertrand (dir.). **Le Rivage des mythes. Une géocritique méditerranéenne. Le lieu et son mythe**. Limoges : PULIM, 2001, p. 367-377.

¹⁹ « La *Topoïétique*, [...] néologisme [sous lequel il faut entendre] une discipline (ou une figure) de l'Esthétique dont les attendus et les enjeux seraient la fabrication (*poïen*) du lieu commun (*topos*) par l'entremise de la fiction. », Marc Ferniot, in Bertrand Westphal et de Lorenzo Flabbi (dir.), **Espaces, Tourismes, Esthétiques**. Presses Universitaires de Limoges et du Limousin, Collection Espaces humains, 2010.

²⁰ Alain Roger (**Court Traité du paysage**. Paris : Gallimard, 1997) a mis au jour l'opérateur mental et culturel par lequel notre société construit son environnement en paysage : en apposant sur la surface sensible du donné naturel des schèmes, des prismes empruntés aux diverses formes d'art qui ont représenté le paysage à travers les siècles.

aujourd'hui : elle a été rapatriée (le « détour rapatriant » d'Hölderlin) et s'implante dans les paysages de notre présent. Ce paysage, que nous proposons de qualifier d'*épique champêtre*, offre, dans ses résonances topoiètes, la possibilité de projeter, en les fictionnant, les schèmes épiques. Ici, ailleurs, sur les rivages portugais, et pourquoi pas, derrière chez soi : le texte homérique s'ouvre à sa libre fictionnalisation. Et le texte homérique de se comprendre, dès lors, à la faveur de l'idée d'*altérité incluse* chère à Florence Dupont²¹ : chaque réactualisation, chaque réécriture, proposant une singularisation, dont les effets désignent un possible retour au texte, dévoilent alors un « toujours-déjà-là ».

Nous avons envisagé, autour de la figure du rivage, un possible dialogue entre *nostos* et *saudade*. Mais d'autres avaient déjà proposé de délocaliser l'*Odysée* : ce sont désormais les effets des rencontres de ces multiples intertextes qui sont à interroger, lorsqu'ils dessinent en strates le paysage odyséen : que ce soit Victor Bérard qui photographie, dans son célèbre *Album Odyséen*²², une « grotte de Calypso » espagnole et un « Naxos » sicilien, ou que ce soit Jean-Luc Godard qui superpose, dans *Le Mépris*, les rivages italiens à ceux des voyages d'Ulysse, l'île de Capri devenant alors celle d'Ithaque, où se joue le devenir du couple Paul-Camille, énième avatar du couple Ulysse-Pénélope...

À observer ces intertextes, l'on s'y perd... surtout si l'on suit la définition que donnait Barthes de l'intertexte, l'identifiant au chant des Sirènes²³. De troublants textes possibles font leur apparition, et – écho sans cesse repris d'une figure – la diégèse d'*Odysseus* finit par croiser celle du *Mépris*.

Lorsque Michel Piccoli traverse Cinecittà pour rencontrer le producteur américain, ce dernier lui rappelle la triste destinée des studios : il lui annonce cyniquement avoir vendu les locaux qui vont devenir des Prisunic, suggérant que le cinéma disparaît au profit de la consommation de masse. Il est alors troublant de noter que la série *Odysseus* a, quant à elle, été tournée dans un immense hangar qui était autrefois un lieu de stockage pour des supermarchés. Ainsi, en un rapport inversé, pourrait-on imaginer que le cinéma renaisse dans l'échec du consumérisme. De la crise que traverse actuellement l'Europe, le cinéma télévisuel pourrait bien

²¹ Voir à ce propos DUPONT, Florence . **L'Antiquité, Territoire des écarts**. Entretiens recueillis par Sylvie Taussig, Paris, Albin Michel, 2013, ainsi que les journées d'étude organisées par Florence Dupont et Jean-François Cottier, à l'Université Paris Diderot (Paris VII), les 5 et 6 avril 2013. Voir également notre réflexion présentée dans le cadre de ces journées, Laury-Nuria André et Sophie Lécole-Solnychkine, « Le paysage antique : exclusion ou écart ? »

²² Voir à ce propos notre contribution au débat sur l'*Album Odyséen* de Victor Bérard, Laury-Nuria André et Sophie Lécole Solnychkine, Pour décomplexer Victor Bérard : une lecture topoiète de l'*Album Odyséen*, In **Textimage, Varia** 3, [consulté le 6 décembre 2013]. Disponible sur : http://www.revue-textimage.com/07_varia_3/solnychkine-andre1.html.

²³ L'intertexte n'est pas forcément un champ d'influences ; c'est plutôt une musique de figures, de métaphores, de pensées-mots ; c'est le signifiant comme *sirène*. In : **Roland Barthes par Roland Barthes**. Paris : Éditions du Seuil, 1995, p. 129.

se faire, *mutatis mutandis*, l'écho, en proposant ici une vision humble de l'épopée, loin des fastes des studios et des grosses productions américaines.

D'autres éléments accentuent cette lecture, qui ouvre l'espace d'un dialogue entre *Odysseus* et *Le Mépris*. Ainsi, une scène semble se refléter entre ces deux œuvres : la scène des combats de Télémaque contre les fils des prétendants, filmé devant un talus parsemé de coquelicots, et une scène du début du *Mépris*, qui alterne des images de statues des dieux grecs et des images de l'extérieur des studios également semé de coquelicots. Enfin, dans les nombreuses scènes métapoétiques du *Mépris* – et nous avons vu qu'il y en a aussi dans *Odysseus* – il faut remarquer que Paul répond à Fritz Lang qui lui demande ce qui l'intéresse dans l'*Odysseus* : « C'est qu'avec l'*Odysseus*, on peut faire le contraire de ce qu'on fait actuellement au cinéma. » Or, tout le propos esthétique et paysager de la série *Odysseus*, c'est précisément de montrer l'épopée à l'écran en 2013 en faisant le contraire de ce qui se fait actuellement au cinéma. Et, pour parachever ces rapprochements esthétiques, on note un tout dernier clin d'œil à Godard, lorsque Laërte, au début de l'épisode 9, dialogue avec Mentor dans les cuisines désertes et lui dit : « J'ai juste voulu être un homme, un homme juste. » Remarque qui n'est pas sans rappeler la célèbre phrase de Godard, « ceci n'est pas une image juste : c'est juste une image²⁴ », mais qui inverse cette dernière...

Aussi pourrions-nous dire qu'avec *Odysseus*, ce n'est pas une épopée juste, mais juste une épopée qui s'actualise à travers un paysage de l'humilité et du quotidien, celle qui s'inscrit dans l'intertexte ouvert de l'immense héritage homérique, et permet, de manière spéculaire, d'en éclairer des zones encore laissées dans l'ombre.

Référence bibliographique

CASSIN, Barbara. **La Nostalgie. Quand donc est-on chez soi ?**, Paris : Autrement, p. 51-52

²⁴ Placée sur un carton dans *Vent d'est*.