

I- DAPHNÉ ET APOLLON

De retour de sa bataille contre le serpent Python, Apollon rencontra Eros, le fils de Aphrodite, qui arrangeait son arc et plaisanta sur l'usage qu'il faisait de ses armes. Eros irrité résolut de se venger ; il possédait deux espèces de flèches, les unes qui inspirent le désir, les autres la répulsion.

Il y avait non loin de là, une nymphe de toute beauté qui vivait dans les bois, appelée Daphné. Elle était la fille du fleuve Pénée. Sachant qu'Apollon devait passer par le lieu où elle se trouvait, Eros le suivit et au moment voulu, lorsque la nymphe fut en vue, il décocha simultanément deux flèches, une en or, sur le dieu lui-même, qui le rendit instantanément fou amoureux de la belle Daphné, l'autre en plomb, sur la nymphe, qui lui inspira le dégoût de l'amour.

Dès qu'Apollon aperçut la nymphe, il sentit son cœur troublé et voulut s'approcher d'elle pour lui raconter sa récente victoire, espérant ainsi la séduire par ses exploits. Comme elle se détourna, il ajouta qu'il était le dieu de la lumière, honoré dans toute la Grèce, aimé par toutes les femmes, le fils du puissant Zeus, l'inventeur de la médecine et le bienfaiteur des hommes.

Mais, apeurée par ce fougueux jeune homme, Daphné, qui éprouvait pour lui une irrésistible aversion, s'enfuit.

Apollon, ne comprenant rien à cette conduite, la suivait en disant :

Demeure, belle nymphe : ce n'est point un ennemi qui marche sur tes pas. La brebis fuit le loup, la biche le lion, la timide colombe l'aigle qui la poursuit ; mais ce sont leurs ennemis. Tandis que c'est l'amour seul qui m'oblige à te suivre. Arrête-toi, j'ai peur que les épines des buissons ne te blessent et que je n'en sois la cause.

Et il s'arrêta lui-même, craignant qu'elle ne fît une chute dans sa fuite précipitée.



Mais, s'apercevant que la nymphe redoublait de vitesse au lieu de ralentir ses pas, il pensa qu'elle ne l'avait pas entendu et qu'il la persuaderait facilement s'il pouvait s'approcher d'elle

Apollon s'élança donc à la poursuite, de Daphné, qui éperdue, s'enfuit à travers les forêts, les rochers et la montagne.

Apollon finit par rattraper la nymphe au moment où elle arrivait au bord du fleuve Pénée, son père.

Au moment où Daphné allait être atteinte, elle supplia son père de l'aider à échapper au dieu en lui ravissant cette beauté qui lui causait tant de tort.

Celui-ci métamorphosa alors sa fille en laurier rose ; elle sentit aussitôt ses membres s'engourdir et son corps se recouvrir d'une tendre écorce ; ses cheveux se changèrent en feuilles, ses bras devinrent des branches, ses pieds, autrefois si légers, s'attachèrent à la terre, sa tête devint celle d'un arbre.

Apollon, tentant toujours de saisir Daphné, ne sentit sous ses mains que l'écorce d'un arbre mais sous laquelle il sentit aussi palpiter un cœur.

Il décida d'en faire son arbre et le consacrer aux triomphes, aux chants et aux poèmes.

C'est depuis ce temps que les vainqueurs reçoivent une couronne de laurier au lieu de celle de chêne, qu'on leur donnait autrefois.



2- ORPHÉE ET EURYDICE

Orphée avait reçu de sa mère le don merveilleux de la musique, alors, les dieux lui firent cadeau d'une lyre.

Depuis, il jouait de l'instrument au gré de ses envies ou de sa mélancolie, pour le plus grand plaisir des êtres qui l'entouraient. Le poète n'avait aucun ennemi, pas même les bêtes féroces : charmées, celles-ci finissaient toujours par s'étendre à ses pieds. Bien sûr, aucune jeune fille ne pouvait résister aux notes tendres et apaisantes que faisait naître Orphée, mais aucune ne trouvait grâce à ses yeux, jusqu'au jour où il rencontra l'envoûtante Eurydice. Leur amour était si profond et si pur qu'ils décidèrent très rapidement de se marier.

Le mariage fut une fête pour tous les invités, chacun se réjouissant du bonheur des jeunes époux. Mais ce bonheur fut de courte durée...

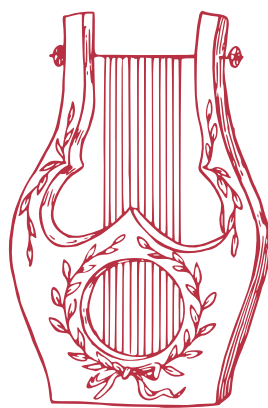
Tandis qu'elle prenait l'air avec ses amies, Eurydice fut mordue par un serpent, et dans la prairie résonnèrent les cris des jeunes filles épouvantées. Bientôt, Orphée parvint auprès de sa bien-aimée, inanimée. Le visage du jeune homme était transformé ; il ne pouvait laisser échapper ni larme ni cri tant sa douleur était grande. Comment pouvait-il perdre son épouse le jour même de leurs noces ? Et comment pouvait-il vivre sans celle qu'il aimait avec passion ?

Cette idée lui était insupportable, aussi décida-t-il de descendre aux Enfers – le Royaume des morts – pour en ramener sa bien-aimée.

Les Enfers étaient peuplés de créatures terrifiantes, toutes soumises à Hadès, le dieu des profondeurs de la Terre. C'est lui qui régnait sur les morts, interdisant à quiconque ayant pénétré dans son royaume d'en ressortir vivant. Ce dieu était si terrible, que les vivants n'osaient pas même prononcer son nom !

L'entrée de son royaume était gardée par Cerbère.

Certains disent qu'il avait trois têtes, d'autres cinquante, et d'autres encore, plus de cent !



Ce chien effroyable restait enchaîné devant la porte des Enfers pour terrifier les âmes qui cherchaient à s'y introduire. Mais Orphée n'eut aucun mal à adoucir le monstre... Une simple mélodie suffit à l'endormir, et il put passer la porte sans souci.

Ce qu'il découvrit ensuite n'était guère réjouissant : les Enfers étaient un monde sombre, où coulaient de larges fleuves sans fond, un monde où les menaçantes Érinyes semaient la discorde, terrorisaient et punissaient à leur guise... Mais jamais Orphée ne fut inquiété.

Il progressait, protégé par le son de sa lyre, et bientôt vit apparaître le palais d'Hadès et de son épouse Perséphone. Il entra sans peur et se présenta devant les dieux.

« **Que viens-tu faire ici ?** » demanda Hadès de sa voix forte.

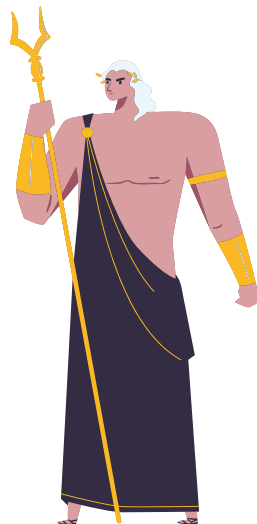
Alors, pour toute réponse, Orphée entonna un chant incroyablement triste. Les notes de sa lyre emplissaient toutes les salles du palais, d'abord douces et mélancoliques, puis fortes et vibrantes, semblables à la douleur du poète.

L'ensemble, bien sûr, était si enchanteur que les divinités infernales s'apaisèrent... Hadès et Perséphone consentirent à laisser partir Eurydice. Mais ils y mirent une condition : tant qu'il serait dans le Royaume des morts, Orphée ne chercherait pas à voir celle qu'il était venu quérir.

Le jeune homme acquiesça avec joie et se mit en marche, suivi de sa jeune épouse. Orphée aperçut rapidement la lumière du jour : ils allaient enfin quitter les Enfers. Mais, tandis qu'il songeait au bonheur qui les attendait, le jeune homme oublia sa promesse, et il se retourna pour contempler sa bien-aimée...

Pour son plus grand malheur, car la jeune fille retomba aussitôt dans les abîmes. Orphée avait vu Eurydice pour la dernière fois ! Le pauvre garçon en fut désespéré. Il tenta à nouveau de convaincre Hadès de lui rendre son aimée.

Mais il n'eut pas de seconde chance ; le dieu resta insensible à ses supplications. Le poète se retira alors dans un lieu isolé où il chanta sa peine. Et nulle jeune fille ne put jamais le consoler.



3- CRONOS

ET LE PARTAGE DU MONDE

Cronos, fils du dieu Ouranos, est connu pour avoir vaincu, puis détrôné son père qui avait enfermé ses enfants dans les profondeurs de la terre. Mais au lieu d'en faire profiter ses proches, il préféra régner seul et fit le choix de ne pas libérer ses frères.

Gaïa, sa mère, en colère, lui prédit sa fin :

- Toi aussi, mon enfant, tu seras chassé du trône par l'un de tes fils !

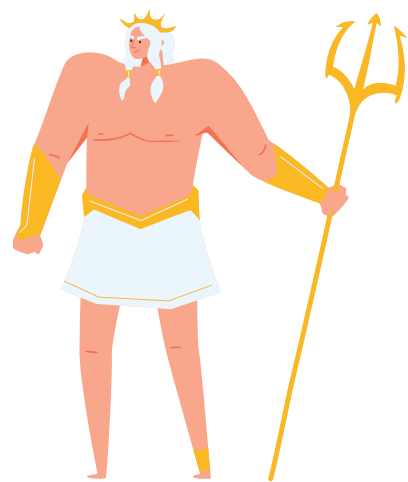
Craignant que cette prophétie ne se réalise, Cronos trouva alors, comme son père, un moyen d'éliminer les enfants que lui donnait son épouse Rhéa. Chaque fois qu'il en naissait un, il le dévorait. C'est ainsi qu'il engendra puis absorba cinq nouveau-nés.

Leur mère, désespérée, alla trouver Gaïa :

- Chère aïeule, j'ai besoin de ton aide. Ton fils fait disparaître tous les enfants que je porte. Un sixième vient de naître. C'est un garçon. Aide-moi à le sauver !

- Tu dois être plus rusée que lui, ma fille. Emmaillote une pierre dans un linge et donne-lui le tout à la place du bébé. Il ne se méfiera pas et l'avalera tout rond, comme les autres !

La prophétie de Gaïa ne tarderait donc pas à s'accomplir : le bébé qu'elles venaient de sauver, c'était Zeus ! Le jeune dieu ravirait bientôt à son père le pouvoir absolu sur le monde.



Devenu grand Zeus songea à détrôner son père, mais il ne pouvait y parvenir tout seul. Il eut alors l'idée de lui faire avaler un breuvage pour l'obliger à recracher les enfants qu'il avait absorbés.

L'effet fut foudroyant ! Ses frères libérés, Jupiter put alors se lancer avec eux dans un dur combat contre Cronos et les Titans.

Après dix ans de lutte, la guerre se poursuivait toujours. Gaïa décida de favoriser le camp de Zeus en lui révélant le contenu d'une ancienne prophétie :

« Tu ne pourras jamais venir à bout de l'armée de ton père sans l'aide des Cyclopes et des autres Géants. Descends dans les profondeurs du Tartare où ils sont enfermés. Délivre-les et ils te donneront le tonnerre, l'éclair et la foudre ! »

Zeus suivit ses conseils et fort de la puissance des Cyclopes, des Cent-bras et des Géants, il réussit à vaincre son père. Comme il avait gagné grâce à ses frères, Hadès et Poséidon, Zeus partagea avec eux l'empire sur le monde.

L'univers était divisé en trois régions : le ciel étoilé et la terre étaient la première, l'océan qui l'entoure, la deuxième, et venaient enfin les parties souterraines.

Le sort fixa à chacun un royaume. Zeus reçut la partie lumineuse et terrestre. Ses armes symbolisaient les forces célestes.

À Hadès échut la part souterraine où vont les morts. Il fut appelé à régner aux Enfers sur le peuple des Ombres.

Poséidon enfin établit son pouvoir sur tous les éléments liquides, les mers et les fleuves qui sillonnent la terre.



4- LE JUGEMENT DE PÂRIS

Aux noces de la nymphe Thétis et du roi Pélée, les dieux se trouvaient rassemblés. Au beau milieu de la fête et des chants d'hyménée, Eris, une des divinités, se leva. La gaieté des autres la rend triste et leur bonheur lui est douloureux. Sur la table qui réunissait les convives divins elle lança une pomme d'or.

Aussitôt Athéna, Aphrodite et Héra tendirent le bras. Eris leur annonça :

- Cette pomme que vous convoitez toutes les trois revient à la plus belle.

Puis elle se tut.

La rumeur qui parcourut l'assemblée laissa bien échapper les trois noms tour à tour, mais personne ne voulut prendre le risque de trancher, par crainte de provoquer la colère des déesses.

Même si la grâce de Aphrodite l'emportait, l'éclat de Héra et la majesté de Athéna empêchait les dieux de lui accorder le prix. Vous devez savoir qu'Eris est la déesse de la Discorde : la gaieté des autres la rend triste et leur bonheur lui est douloureux.

Eris leur souffla une solution :

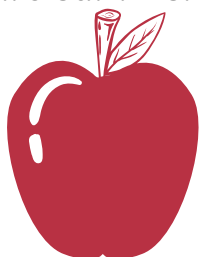
- Seul un homme qui ne vous connaît pas saura choisir. Il faut un regard neuf et un esprit vierge. Allez toutes les trois trouver Pâris. Ce jeune berger ne sait pas encore qu'il est le fils de Priam, roi de Troie. Il passe ses journées dans les montagnes à faire paître ses moutons. Remettez-vous-en à son jugement.

Sous la conduite d'Hermès, les trois déesses, impatientes de connaître le résultat, gagnèrent les pentes boisées du mont Ida.

Pour convaincre l'arbitre, chacune avait revêtu ses plus beaux atours. Et, l'une après l'autre, elles essayèrent de la convaincre en lui adressant d'alléchantes promesses.

Héra commença :

- Tu es destiné à montrer sur le trône de Troie. Si tu me choisis, moi, l'épouse du maître des cieux, je te promets l'empire sur l'Asie entière.



Athéna, déesse de l' intelligence et de la guerre, lui succéda :

- Le pouvoir sans la sagesse n'est rien. En échange de la pomme, je t'offre les arts politiques et militaires qui te permettront de régner et de conquérir les cités.

Aphrodite parla en dernier :

- Tu es beau, Pâris, et il serait juste que tu obtiennes l'amour de la plus belle des femmes. Désigne-moi et je te donnerai Hélène de Sparte.

Malgré l'impression que produisit sur lui chaque déesse, les dernières paroles d'Aphrodite touchèrent davantage le cœur du jeune homme.

Répondant au désir qu'elle avait suscité, il dit :

- Belles dames, vous êtes toutes trois si majestueuses et si divines que vous n'avez rien à vous envier. Mais à la puissance et à la gloire, je préfère l'amour.

Sur ces mots, il tendit la pomme à Aphrodite pour le prix de sa beauté.

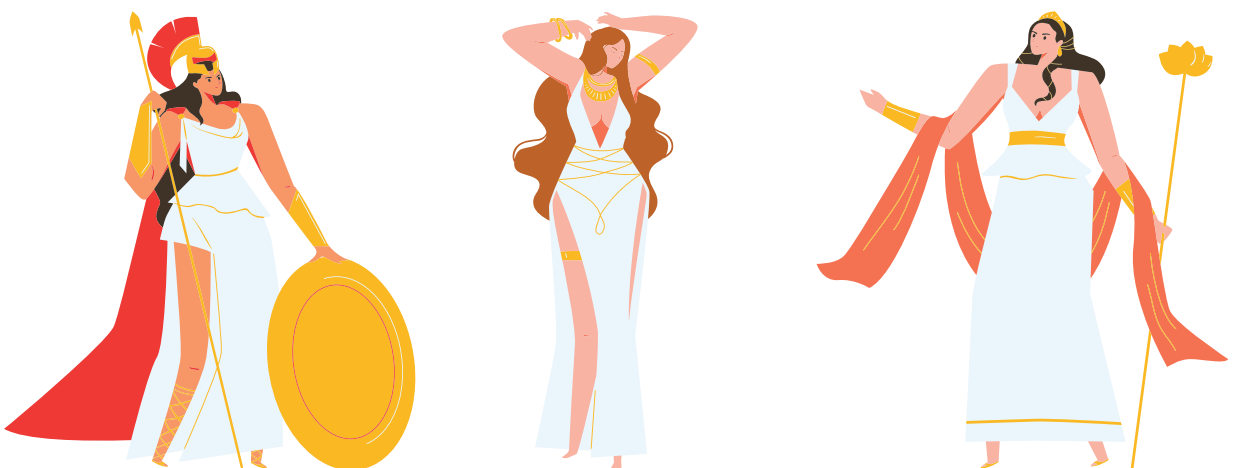
La rancune d'Athéna allait causer de grands malheurs à la cité de Priam.

Peu de temps après, Pâris apprit l'identité de son père, Priam, et son retour à Troie fut célébré par un grand banquet. Puis il se rendit à Sparte, assuré d'obtenir le cœur d'Hélène.

Sans égards pour l'hospitalité de Ménélas, roi de Sparte et époux d'Hélène, le prince enleva la jeune femme. Ce rapt déclencha l'indignation de tous les Grecs qui se rassemblèrent pour venger l'affront.

Une armée immense partit sous les murs de Troie pour réclamer réparation.

Dix ans durant, de valeureux guerriers s'affrontèrent pour une femme.



5-CERNUNNOS

Les chasseurs se sont immobilisés, médusés. Devant eux, dans la clairière, un cerf d'une taille inhabituelle se dresse majestueux, arborant sur la tête une imposante ramure.

- Le Maître de la forêt !

Les Gaulois l'ont reconnu à la touffe de poils clairs en forme de croissant de lune qu'il porte au milieu du front. C'est le vieux solitaire, celui qui, dit-on, ne revient que tous les trente ans, ce cerf insaisissable dont les anciens parlent à la fin des banquets, quand la cervoise délie les langues et fait remonter à la mémoire d'interminables histoires de chasse.

Qu'attend-il ainsi dans cette pose solennelle ? Son flair si aigu ne lui a donc pas signalé la présence des hommes ? L'animal remue une oreille, tourne lentement la tête.

Son regard fixe les chasseurs... Pourtant, sans se presser, avec toute la dignité qui sied à sa stature, il fait quelques pas avant de prendre son élan pour bondir, avec puissance et agilité, au-dessus d'un fourré. Remis de leur surprise, les Gaulois s'apprêtent à se rendre au village annoncer leur extraordinaire rencontre. Un long brâme les arrête. Le cerf ne doit pas être loin. Ils se précipitent à sa recherche. Quelle fierté s'ils pouvaient le capturer ! Quel accueil triomphal s'ils ramenaient le Maître de la forêt !

Ils aperçoivent à nouveau le cerf à quelque distance d'eux, la tête levée pour brouter des branchages. Il paraît les attendre. Dès qu'ils approchent, il reprend sa course avec calme et gravité. Une fois, deux fois, vingt fois le cerf laisse venir les hommes à portée de lance avant de s'échapper.

Les Gaulois s'énervent : décidément le vieux solitaire se moque d'eux ! Mais ils finiront bien par avoir sa peau ! D'ailleurs le voilà acculé au pied d'une falaise. Les chasseurs, habilement, l'encerclent : ils ne peuvent plus le manquer ! De toutes leurs forces, ils lancent les javelots... Les armes se brisent sur le rocher. Au dernier moment, le cerf a disparu dans une anfractuosité de la falaise cachée par du lierre...

Fous de rage en voyant qu'ils ont encore une fois été bernés, les Gaulois saisissent leurs épées et pénètrent dans la fissure de la falaise. L'obscurité devient bientôt totale ; ils avancent en tâtonnant dans un boyau étroit. Peut-être ont-ils tort d'insister ? Ne sont-ils pas en train de troubler la demeure de quelque divinité souterraine ?

Qu'importe ! Leur colère est si grande qu'ils ne réfléchissent guère à ce qu'ils font... Enfin, après s'être griffé la peau aux arêtes de la roche, ils débouchent dans une vaste grotte.

Une faible lueur verdâtre descend de la voûte en partie effondrée. Sitôt entrés dans cette étrange caverne, les chasseurs poussent un cri et se prosternent contre le sol. En face d'eux, un curieux personnage attend, assis en tailleur. Il s'agit d'un noble vieillard vêtu à la mode gauloise, un torque d'or au cou, de magnifiques ramures ornées d'anneaux brillants sur la tête.

" Cernunnos ! Le dieu-cerf ! "

Le vieux solitaire, c'était donc lui ! Le dieu ouvre le sac rebondi qu'il tient sur les genoux. Des pièces d'or s'en échappent, roulent jusqu'aux chasseurs. Ceux-ci ne bougent pas. Ils semblent pétrifiés par la peur malgré l'air rassurant de Cernunnos. Ils ont l'impression que leurs membres se raidissent, que leur corps se fige. Leurs paupières s'alourdissent. Incapables de lutter contre cet engourdissement, ils sombrent dans le sommeil.

Quand ils se réveillent, la nuit est tombée. Ils sont seuls dans la grotte. Ils ne savent pas combien de temps ils ont ainsi dormi. Ils se demandent même s'ils ont réellement vu le dieu-cerf ou s'ils n'ont pas été plutôt victimes d'une hallucination.

L'un d'entre eux, qui s'était relevé, bute contre un obstacle : le sac !

Non, ils n'ont pas rêvé. Le généreux Cernunnos, le dieu de l'abondance, a disparu, mais il leur a laissé un fabuleux trésor.



6-HERCULE

Pour commencer, le roi de Tirynthe envoya Hercule à Némée, une contrée voisine de Tirynthe. Il y avait là disait-on, un lion sanguinaire qui ravageait le pays, massacrant les hommes et décimant les troupeaux. Personne n'osait l'affronter.

Alors qu'il se dirigeait vers la tanière du fauve, le héros eut l'idée de se doter d'une nouvelle arme pour le combattre. Son cousin l'avait mis en garde contre l'épaisseur exceptionnelle de sa peau : aucune arme ne pouvait l'entailler.

Avisant en chemin une souche au bois serré, le héros s'en fit une massue si haute et si large qu'il était le seul à pouvoir la manier.

Il poursuivait sa route en gravissant une pente rocailleuse quand un terrible rugissement retentit tout autour de lui. Le sol se mit à trembler et, soudain, un lion énorme surgit entre les rochers.

Aussitôt le héros banda son arc et lui décocha une flèche qui aurait pu transpercer un arbre, mais elle ne fit que ricocher sur le cuir épais !

Lorsque le fauve arriva à sa hauteur, il dégaina son épée. La lame glissa comme sur une paroi rocheuse et entama à peine le pelage. Il ne restait plus que la massue ! Hercule eut juste le temps de s'en saisir à deux mains pour assener un formidable coup au monstre qui s'élançait à nouveau. La bête chancela, puis regagna sa tanière.

Le héros ne lui laissa pas le temps de se remettre. Décidé à l'abattre à mains nues, il pénétra dans l'ancre et la chercha dans l'obscurité. Il sentit bientôt l'haleine du fauve tout près de lui.

Il bondit et lui enserra l'encolure d'un bras vigoureux. Le lion se débattait violemment, mais le héros tenait bon. Un dernier soubresaut, un dernier claquement de mâchoires, puis plus rien. Étouffé, le monstre s'écroula.

Hercule entreprit alors de découper la peau du fauve pour la rapporter comme trophée de victoire. Il cherchait un moyen de lui entamer le cuir quand il eut l'idée d'utiliser une des propres griffes de l'animal.

À l'aide de cet outil, il réussit à le dépecer. Sa besogne achevée, il se couvrit de cette peau de lion dont les pattes lui pendirent sur la poitrine.

7—LA LÉGENDE DE PYRÈNE

Après la création de la terre, à l'aube des temps, vivait dans une contrée de hautes montagnes et de profondes vallées une peuplade appelée Bekrydes. Leur souverain, Bebryx, avait établi sa cour dans la plus vaste grotte connue des hommes : Lombrives.

Sa fille, belle, jeune et douce, prénommée Pyrène, était courtisée par tous les rois et seigneurs des environs. Mais en vain !

Géryon regnait sur l'Erythie, contrée d'Espagne, voisine de l'océan. Sa seule société constituait en un troupeau de boeufs rouges, féroces, gardés par un molosse à deux têtes et un dragon à sept gueules. Il s'agissait évidemment pour Hercule de s'emparer des boeufs et de les joindre aux trophées qu'il avait déjà ramenés à Mycènes.

Armé de son énorme massue et l'épaule recouverte de la peau du Lion de Némée, il suivit les côtes de l'Afrique et parvint au détroit qui les sépare de l'Europe.

Avant de passer sur l'autre continent, deux monolithes, un sur chaque rive, sont élevés par ses soins, comme souvenir. De son nom, ils s'appelleront les Colonnes d'Hercule.

Ce jeune et bel homme arriva au pays des Bebrydes. Il fit la connaissance de Pyrène, et fréquemment ils se retrouvèrent. Quelques temps après, Hercule se décida à s'absenter pour le rapt du bétail du roi Géryon. Pyrène restait bien seule. C'est pourquoi elle décida de fuir loin du royaume des Bebrydes pour retrouver Hercule.

Au cours de son chemin, un ours, un terrible ours brun s'approcha d'elle, la griffa, la terrassa, déchira son visage et son corps. Pyrène, de douleur hurla.

Hercule qui entendit l'écho d'une voix agonisante, laissa tomber ses outils et ses travaux et, d'un bond, par dessus cimes et torrents, accourut pour recueillir dans ses bras, sa bien aimée, morte.

Au cœur de l'endroit le plus grandiose de l'immense grotte de Lombrives, dans une salle ornée de roches dorées, eut lieu une grande cérémonie en présence de tous les hauts dignitaires du royaume.

Hercule lentement prononça ces quelques mots d'adieu :

Afin que ton nom, ma chère Pyrène, soit conservé à jamais par les hommes qui peupleront cette terre, ces montagnes dans lesquelles tu dors pour l'éternité s'appelleront dorénavant : Les Pyrénées.

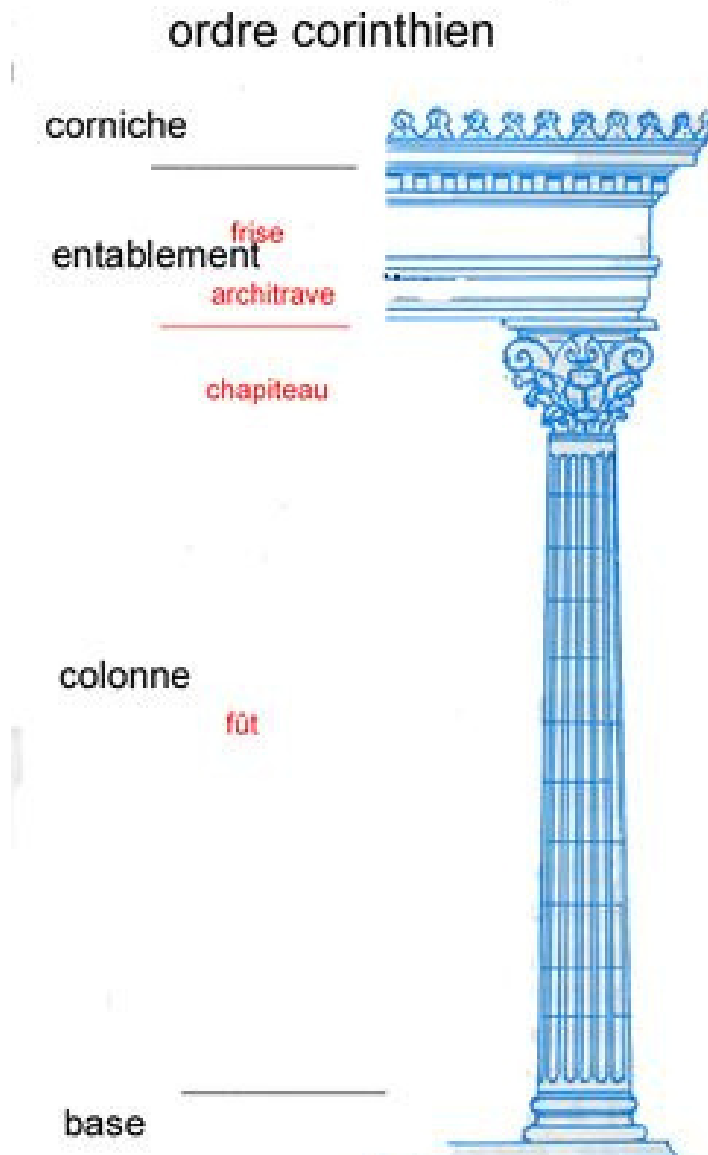
Puis Hercule s'en alla avec ses boeufs via la Gaule, l'Italie, l'Illyrie, l'Epire et l'Hellade vers Mycène et la suite de ses travaux.



CORNICHE

Bordeaux,
Fin du II^e siècle - Début du III^e siècle
Calcaire

Dans les ordres d'architecture dorique, ionique et corinthien, la corniche est la partie supérieure de l'entablement, au-dessus de la frise. Elle couronne l'ordre et sa disposition en saillie protège les parties inférieures de l'écoulement des eaux pluviales.





STÈLE DU SCULPTEUR AMABILIS

**Bordeaux,
Milieu du II siècle
Calcaire**

Le sculpteur Amabilis est figuré barbu, coiffé d'un bonnet d'où dépassent sur la nuque d'épaisses boucles de cheveux, et vêtu d'une tunique de type gaulois (sagum). Sculpté en haut-relief et assis sur un banc, il se détache du fond d'une niche profonde dont il sculpte l'un des chapiteaux d'angle.

De sa main droite, il s'apprête à frapper avec un maillet le ciseau qu'il tient dans l'autre main, et semble sculpter de fait son propre monument funéraire, qui lui est dédié par son frère Amandus.

L'épithaphe est inscrite sur le fronton arrondi et les bords supérieur et inférieur de la niche.

Les chapiteaux de pilastre qui ornent les quatre angles sont sculptés en méplat. Les traces d'outil sont nombreuses et révèlent l'emploi de pic, gradine, ciseau... et ont peut-être été laissées délibérément apparentes, comme traces laissées après sa mort par le sculpteur.

D(II)S M(ANIBVS) . M(ARCO) SE(CVNDINIO ?) AMABILI SCV(LPTORI) .
AMANDVS FR[AT]R[AT]R[UM]
CVRAV[IT] .

« Aux dieux Mânes, Marcus Secundinius (?) Amabilis, sculpteur,
Amandus son frère a pris soin (d'élever ce monument) ».

Les dieux Mânes, ce sont les protecteurs de l'âme des morts, chargés de garder leurs âmes au royaume des morts, les Enfers .



STATUE DE JUPITER

Mézin (Lot-et-Garonne)

Fin du 1er siècle après J.-C.

Calcaire oolithique

Jupiter, dieu romain assimilé à Zeus, apparaît comme le pouvoir suprême : il préside au conseil des dieux. Il est à l'origine la divinité du ciel qui provoque la pluie, lance foudre et éclairs, et celle qui maintient l'ordre et la justice dans le monde.

C'est donc à ce titre qu'il a pour attributs le sceptre (qu'il tenait ici en main droite) et la foudre ailée (en main gauche). Il est le garant de la fidélité aux traités, et les officiels notamment (consuls et empereurs) se placent volontiers sous sa protection.

La tête du dieu exprime ici la force de celui qui commande aux orages et la grandeur sereine de celui qui fait régner la justice sur la terre comme au ciel. Sa chevelure épaisse et abondante ceinte d'une bandelette s'échappe en boucles ondoyantes autour de son visage.

Sa barbe opulente ajoute à la vigueur d'un menton volontaire. La stature en chiasme du dieu (déhanchement provoqué par l'appui sur une jambe), et l'apparence qui lui est conférée d'un homme dans la force de l'âge imposent le respect.



LE JUGEMENT DE PÂRIS

Bordeaux
Milieu du II^e siècle
Calcaire

Il ne subsiste de cette frise sculptée sur ses deux faces que deux blocs.

Sur cette face sont figurées deux des trois déesses qui firent l'objet du jugement de Pâris, jeune prince troyen contraint par son père de devenir berger.

Ce jugement très célèbre, destiné à déterminer la plus belle des déesses, fut la cause réelle de la Guerre de Troie.

À gauche se trouve Junon (Héra), voilée, avec son sceptre ; à droite, Minerve (Athéna) casquée avec lance et bouclier. Il manque un troisième bloc de pierre sculptée sur lequel devait figurer Vénus (Aphrodite).



LE JUGEMENT DE PÂRIS

**Bordeaux,
Milieu du II^e siècle
Calcaire**

Sur cette face figure Pâris, jeune prince troyen, qui tient le pedum, bâton recourbé propre à sa fonction de berger.

Ce jugement très célèbre, destiné à déterminer la plus belle des déesses, montre à la rupture des deux blocs Mercure (Hermès), le messager des dieux. Il est reconnaissable au caducée qu'il tient du bras gauche, et aux ailettes à ses pieds.

Avec un Amour ailé (Eros), il désigne l'heureuse élue, Vénus (Aphrodite), qui est ici exceptionnellement vêtue. L'Amour a le pied plaisamment appuyé sur la pomme de discorde.

À côté de Vénus figure Junon (Héra), reconnaissable à son sceptre. Il manque cette fois la déesse Minerve (Athéna).



BUSTE D'UN DIEU TRICÉPHALE

Condat-sur-Trincou (Dordogne)

Ile siècle

Calcaire

Découverte en 1859, la sculpture est apparue incomplète. On peut imaginer le dieu assis en tailleur (plutôt que debout), mais on ignore ce qu'il tenait dans les bras. Il est tricéphale (à trois têtes), avec une face principale et deux plus petites situées sur les côtés, de profil, au-dessus de chaque épaule. Toutes les trois sont bouclées, moustachues et barbues, mais avec une barbe et une expression différentes.

La tête principale présente au sommet deux évidements profonds pour l'insertion de cornes (aujourd'hui disparues). Dans les trois faces, le creusement des pupilles devait être comblé avec de l'émail ou de la pâte de verre coloré.

Il n'est pas exclu que la statue ait été peinte. Le dieu porte le sagum, vêtement gaulois rattaché à l'épaule au moyen d'une fibule (ancêtre de nos épingles à nourrice). Il a un bracelet plat passé au bras droit, et un torque au cou (gros collier ouvert).

Le dieu à ramures de cerf étant par ailleurs intitulé « Cernunnos », c'est ainsi qu'on appelle par extension tous les dieux cornus, sans savoir avec certitude absolue s'il s'agit d'un simple qualificatif ou, par suite, du nom du dieu celte, car aucun texte ancien ne nous éclaire sur cette divinité d'origine gauloise.

Les ramures de cerf étaient en tous cas une marque distinctive honorifique. Cette sculpture témoigne de l'assimilation des divinités gauloises à l'époque romaine.



STATUE D'HERCULE

Bordeaux

Fin du II^e siècle – tout début du III^e siècle

Alliage de cuivre

Lorsqu'elle fut découverte en 1832 dans un égout place Saint-Pierre, la statue était en plus de vingt fragments. Elle fut reconstituée une première fois en 1865 pour la XI^e Exposition philomathique de Bordeaux (place des Quinconces) puis pour l'Exposition universelle de 1878 à Paris (Palais du Trocadéro). Ce n'est qu'en 1963 à la faveur d'une exposition sur l'Art dans l'Occident romain au Musée du Louvre qu'elle fut restaurée définitivement.

Malgré les parties manquantes, Hercule est identifiable à la peau de lion enroulée autour de son avant-bras gauche, celle du lion de Némée qu'il parvint à terrasser au cours du premier des « Douze Travaux » qui lui furent imposés avant d'accéder à l'immortalité. On suppose aujourd'hui qu'il soutenait sa célèbre massue de la main gauche, tandis que, de la droite, il tendait la coupe d'ambrosie, breuvage des dieux et symbole de son immortalité.

Il est représenté dans la nudité héroïque, en appui sur la jambe droite, l'autre jambe un peu fléchie en arrière. Le mouvement du corps est habilement exprimé par le déhanchement en opposition avec la ligne des épaules, et souligné par la tête légèrement tournée vers la droite. Avec cette pose très en vogue dans la sculpture grecque classique, l'influence du célèbre sculpteur grec Lysippe se lit notamment dans les proportions du corps et la musculature puissamment rendue.

Le rapprochement avec certains portraits de l'empereur Septime Sévère en Hercule conduit à voir peut-être dans la statue de bronze une représentation symbolique impériale.

Sources :

http://www.iletaitunehistoire.com/genres/contes-legendes/lire/orphee-et-eurydice-biblidcon_076

Les gaulois : Mythes et légendes, Bernard Briais - Marcel Laverdet, Hachette jeunesse, 1989

Contes et Légendes de la Mythologie Grecque, Chronos et Le partage du monde, Claude Pouzadoux – Frédérick Mansot, Nathan, 1994

(en partie) *Voyage en Terre d'Oc, le catharisme* (un grand merci à l'auteur du texte)

LE MUSÉE D'AQUITAINE S'INVITE DANS TA CLASSE

