



exposition

# Troie

Pré-programme muséographique

**Cité des Sciences et de l'Industrie**  
**Direction des expositions**

**Martine Thomas-Bourgneuf**  
muséographe/muséologue indépendante  
13, rue Lacharrière 75011 Paris  
01 43 57 96 19 - [mtb@wanadoo.fr](mailto:mtb@wanadoo.fr)

## Sommaire

1	Contexte . . . . .	4
2	Propos et parcours . . . . .	8
3	Contenus programmatiques. . . . .	37
4	Spécificités de l'accueil . . . . .	47
5	Pour la scénographie et le graphisme . . . . .	48
6	Annexe, les collections . . . . .	50

graphisme : Laurent Mercier  
01 43 40 75 50 - [laurent@laurentmercier.fr](mailto:laurent@laurentmercier.fr)

Le pré-programme muséographique de l'exposition « Troie » constitue la première étape du processus de création et de réalisation du projet.

L'ouverture au public est prévue en octobre 2009, c'est dire combien les délais sont resserrés, d'autant qu'ils contiennent les phases administratives obligatoires de consultation d'entreprises. Pour cette raison, les contenus de l'exposition sont ici déjà relativement précis, ce qui ne signifie en aucun cas qu'ils soient figés – les habituels jeux entre fond et forme (entre muséo et scénario) laisseront la latitude nécessaire pour les faire évoluer.

La surface tourne autour de 1 500 m<sup>2</sup>, le projet s'inscrit donc parmi les « grandes » expositions de la Cité. Ceci est à conjuguer au fait qu'il ne s'agit pas uniquement d'une présentation de collections, mais d'une exposition associant à la présentation d'objets de collection des dispositifs muséographiques qui y amènent ou qui l'entourent. La création de ces artefacts particuliers ira d'éléments simples, comme des audiovisuels ou des dispositifs graphiques, à des installations sophistiquées, comme de la réalité virtuelle, autre exemple.

Je souhaite très chaleureusement remercier Alexandre Farnoux, professeur d'archéologie, spécialiste d'antiquité grecque, et directeur à Paris IV Sorbonne de l'Institut d'histoire de l'art et d'archéologie. Au long de quelques roboratives séances de travail pendant le printemps 2008, il a, avec patience et générosité, apporté des éléments de compréhension sur la question troyenne, qui m'ont permis de définir les contours scientifiques du parcours.

Après une présentation du contexte de l'exposition, on trouvera tout d'abord un scénario du parcours, puis un descriptif des supports de médiation, auxquels sont adjointes quelques remarques concernant l'accueil des publics.

# 1 Contexte

## La saison culturelle turque en France en 2009

*« Pour faire écho au succès du Printemps français 2006 en Turquie, les Présidents de la République des deux pays ont décidé que 2009 verrait l'organisation d'une saison culturelle turque en France. Ce rendez-vous fera donc suite à la saison consacrée à l'Europe pendant la présidence française et précédera Istanbul 2010, capitale européenne de la culture. [...] Au-delà de (leur) riche passé patrimonial, l'objectif de la saison culturelle 2009 est de faire mieux connaître au public français la vitalité et la diversité créatrice de la Turquie contemporaine. Elle a également pour ambition d'encourager les échanges à tous les niveaux et la reprise du dialogue entre les deux pays, non seulement dans le domaine culturel, mais aussi éducatif, scientifique, universitaire, commercial, touristique et gastronomique. [...] L'action concertée des deux commissaires généraux visera ainsi à mettre en lumière pour le plus large public qu'il n'existe pas de choc des civilisations entre la Turquie et l'Europe, que les deux sphères culturelles ne s'opposent pas comme l'Orient et l'Occident, mais ont toujours communiqué et continuent de le faire à travers d'innombrables échanges, que ce soit par la route des Balkans ou par celles de la Méditerranée. [...] »*

Stanislas Pierret, Arnaud Littardi, Commissariat général de la saison turque 2009

Au sein de la saison culturelle turque, l'exposition « Troie » sera l'une des trois manifestations parisiennes, aux côtés de « Izmir » au Musée du Louvre et au Grand Palais d'une exposition sur « Istanbul ».

S'il s'agit de trois villes, ayant chacune une richesse historique et culturelle remarquable, le statut de Troie est cependant bien différent de celui des deux autres. Troie n'est pas aujourd'hui une ville où l'on vit, c'est une ville dont on rêve, une cité mythique que nous font imaginer L'Iliade et L'Odyssée, textes fondateurs de la culture européenne. Mais pour une grande partie de la communauté scientifique, les vestiges de la Troie légendaire ont été identifiés. Ils sont assimilés à ceux exhumés près d'Hisarlik, village situé à quelques kilomètres de Canakkale, au débouché sud du détroit des Dardanelles, en Turquie, sur la côte égéenne.

Ces vestiges ont été découverts à la fin du 19<sup>e</sup> siècle par Heinrich Schliemann, l'un des fondateurs de l'archéologie, et ils sont depuis fouillés et analysés par les équipes de l'Université de Tübingen, en Allemagne, en collaboration avec les équipes turques.



Le site d'Hissarlik, classé au patrimoine mondial de l'Unesco en 1998, est visité par un demi million de visiteurs par an. Un « parc national historique de Troie » a été créé par le gouvernement turc, regroupant sur 136 km<sup>2</sup> de nombreux autres centres d'intérêt. L'enjeu touristique de Troie/Hissarlik est donc de taille.

Mais les travaux des archéologues allemands à Hissarlik ne font pas que documenter la passionnante et passionnée question troyenne et homérique, loin de là. Les découvertes archéologiques qu'ils y font apportent de fait une moisson de données générales sur l'histoire de la Turquie et de l'Asie Mineure, ce pour l'âge du bronze, l'âge du fer et l'antiquité. Un sceau hittite y a par exemple récemment été mis au jour. Au total, quelques 3 500 ans d'occupation sont attestés par les fouilles d'un site qui sera abandonné par l'homme après le 6<sup>e</sup> siècle de notre ère. L'enjeu d'Hissarlik/Troie pour l'histoire de la Turquie est donc non moins important.

## **Archéologie à la Cité des Sciences**

Les chantiers archéologiques d'Hissarlik sont aujourd'hui avec ceux d'Alexandrie et d'Angkor les plus importants au monde, en termes de moyens et de technologies déployées. Mais ce n'est pas la seule raison qui a motivé le choix du plus grand musée des sciences du monde pour « Troie ».

Les deux autres expositions de la saison turque seront axées sur des présentations de pièces de collection provenant autant des fonds français que turcs, ce seront des expositions patrimoniales. En ce qui concerne « Troie », la découverte d'une centaine d'objets exhumés lors de fouilles aura certes son importance – et l'on peut parier qu'elle saura susciter émotion et intérêt, d'autant que jamais en France aucune de ces pièces n'a encore été vue.

Mais les méthodes archéologiques et la démarche scientifique qui prévalent sur le site d'Hissarlik présentent un intérêt au moins comparable. À la fois parce que Schliemann, dès 1870, « invente » l'archéologie, du moins met en place des techniques inédites qui vont perdurer, rien moins par exemple que la stratigraphie, les relevés photographiques, la multidisciplinarité... Et aussi parce que l'équipe de Tübingen associée à des spécialistes turcs sollicite, depuis les années 80, à peu près toutes les techniques les plus modernes pour mener ses investigations, tant dans le domaine de la prospection, que de la fouille proprement dite, ou de l'analyse des données, de la datation, la cartographie, ou encore la restitution en 3D – ce dernier point en lien avec l'Université de Cincinnati, USA. Le chantier d'Hissarlik est donc exemplaire, au double sens où il est remarquablement mené et où il est prototypique de l'archéologie terrestre contemporaine la plus avancée.

Côté CSI, un triple constat est fait. D'abord, le monde de l'archéologie est devenu hautement technologisé, on y est par exemple familier des magnétomètres, des phénomènes de thermoluminescence ou de résistivité électrique : on y déploie des méthodes inspirées des sciences physiques ou de la biologie moléculaire, on y utilise des outils mathématiques. Cela entre donc bien dans les missions de la Cité de faire connaître ce champ de l'exploration du monde, qui, aux côtés de disciplines relevant des sciences dures, convoque d'autres disciplines des sciences, dites humaines. Ensuite, des dispositifs de médiation comme ceux que la Cité a imaginés pour présenter les sujets scientifiques les plus divers pourraient efficacement être créés pour montrer, expliquer et faire aimer l'archéologie. Enfin, et ce constat est le plus immédiat et le plus partagé, le public est friand de découvertes de trésors, et amateur d'histoire.

Et c'est bien une exposition destinée à tous les publics, avec un large spectre de fréquentation, que la Cité souhaite faire avec « Troie », la pédagogie scientifique restant l'objectif sur fond de divertissement et de spectacle.

Pour mémoire, la seule exposition temporaire que la CSI a présentée dans le domaine de l'archéologie fut « Vitrum », en 2006 : conçue par des Italiens, elle présentait sur 500 m<sup>2</sup>, de façon classique, de très jolies pièces de verrerie romaine, agrémentées d'explications techniques.

« Troie » proposera un style d'exposition très différent et constituera peut-être la première d'une série d'expositions à caractère archéologique, à la Cité.

## 2 Propos et parcours

Exposer Troie c'est exposer du mythe et de la réalité.

Troie a en effet, avant toute chose, une existence littéraire, mythique, poétique. L'imagination de Troie que la lecture du texte homérique suscite est donc partie prenante de l'exposition.

Pour certains, la lecture homérique va au-delà de cette seule opération mentale. Troie a réellement existé et l'on en a trouvé les vestiges à Hissarlik, en Turquie. Montrer les vestiges supposés de Troie est donc aussi constitutif de l'exposition, mais cela suppose quelques préliminaires, et même quelques précautions, afin de mener le visiteur pas à pas dans une découverte un peu particulière. Et tout comme certain aventurier de film hollywoodien, en étant à la recherche de la Troie perdue, c'est Hissarlik et l'histoire de la Turquie ancienne que l'on rencontre.

Plutôt qu'un long discours sur les motifs qui ont guidé l'élaboration du parcours, je propose d'en suivre la visite, décrite au fil des pages qui suivent, et précédée d'un résumé. Seulement une indication : l'écrivain Ismail Kadaré qualifie la matière épique de « gazeuse », et l'exposition commencera et finira par cette atmosphère-là. Dans l'intervalle on donnera à découvrir de la matière solide, elle, celle de l'histoire, de l'archéologie, celle de la science.

### Résumé du parcours

Le fondement des recherches du site de Troie est une épopée, un des textes littéraires les plus célèbres du monde occidental, L'Illiade et l'Odyssée. Et c'est par le récit (simplifié) des exploits des héros grecs et troyens au cours du siège et de la chute de la ville de Troie que commencera l'exposition. Ceci se fera sur le mode d'un spectacle audiovisuel afin de transporter les visiteurs vers des cieux antiques et lointains, tout en les informant, ou, pour d'autres, en ravivant leur mémoire.

Après cette immersion homérique, seront données quelques lumières sur les diverses hypothèses circulant sur l'auteur présumé des textes homériques, ainsi que sur leur place, tant sociale que politique, dans le monde gréco-romain. On apprendra ainsi que déjà, dès l'antiquité, la localisation de la mythique Troie animait les esprits.



La séquence suivante de l'exposition portera sur la quête réelle de la ville légendaire, incarnée par quelques voyageurs érudits du 18<sup>e</sup> siècle, mais surtout par Schliemann, à la fin du 19<sup>e</sup>, puis, à sa suite, par les archéologues de Tübingen, à la fin du 20<sup>e</sup> siècle, qui à Hissarlik, en Turquie, reconnaissent Troie. Quelles sont les convictions de ces hommes ? Mais quels sont aussi leurs hypothèses, leurs méthodes scientifiques, leurs moyens techniques, leurs trouvailles ? Ces superbes et parfois romanesques représentants d'un domaine particulier appelé l'archéologie homérique seront approchés via carnets de fouilles, photos, films, documents scientifiques, etc. Au passage, on fera connaître les méthodes et les technologies généralement à l'œuvre en archéologie terrestre aujourd'hui.

En arrière fond de ces aventures archéologiques, en parallèle, seront données à découvrir quelques créations imaginaires et artistiques qui, du Moyen Age à aujourd'hui, s'appliquent à donner forme au cheval de Troie, à la prise de Troie, et à la ville elle-même. C'est à un voyage par l'image dans le foisonnement de ces représentations que l'on sera invité, en présence de quelques pièces de collection empruntées aux grands fonds parisiens (BNF, Louvre), montrant combien le mythe a inspiré et passionné les hommes au long des siècles. De ce tableau d'ensemble, la littérature ne sera bien sûr pas absente.

Puis, et c'est la séquence la plus importante de l'exposition, le site d'Hissarlik sera présenté, dans toute l'épaisseur de son histoire, c'est-à-dire pas moins de 3 500 ans. Pour ce faire, on présentera des objets provenant des fouilles, au nombre d'une centaine environ, sélectionnés dans les fonds des musées d'Istanbul et de Canakkale, et peut-être de Berlin et de Russie. On s'attachera à montrer ces pièces de collection de façon non traditionnellement muséale. Elles doivent en effet informer clairement, et simplement, sur un état de l'art, des échanges et des influences, mais aussi sur la vie quotidienne, la population. Dans cet objectif, seront également convoquées les technologies les plus avancées pour rendre possible une visite virtuelle de la cité à différentes époques, par exemple, ou pour comprendre les contextes historiques larges dans lesquels elle s'inscrit, via des grandes cartes interactives, autre exemple. Ceci suppose bien sûr de quitter la focale homérique, et de traiter plus largement l'histoire de l'Anatolie. Découvrir Hissarlik sera enfin l'occasion d'évoquer les nombreux autres sites archéologiques de Troade.

Un épilogue conclut le parcours, en forme de retour à la fiction troyenne, via des extraits de films contemporains.

## Scénario de la visite

Dans le hall de la Cité, un immense cheval en bois - peut-être tout simplement la réplique de celui qui se trouve à Hissarlik – signale l'exposition. Mais c'est plus qu'un symbole, car on peut entrer dans cette sculpture, y circuler sur deux étages, et même, par de petites ouvertures ménagées dans les flancs de la bête, passer la tête et voir depuis trois ou quatre mètres de haut ce qui se trame aux alentours.

### Prologue : la guerre de Troie

Entrée dans l'exposition, passage d'un seuil.

Une histoire est en train d'être racontée, et des silhouettes de très grande taille – surhumaines ? –, circulent sur un vaste fond lumineux. Elles proviennent des figures de vases de la Grèce classique, ces dessins rouges et noirs dont nous sommes devenus familiers, mais elles sont transformées. On suit des yeux des guerriers qui combattent, des divinités, des héros et des mortels qui banquetent, dorment, se soignent, dialoguent ou encore sanglotent, un aède chante, des oiseaux passent... Ces images – qui pourraient être des ombres inspirées du théâtre d'ombres turc, le « karaghiozis » – sont animées, et le sujet de ce dessin animé est singulier.

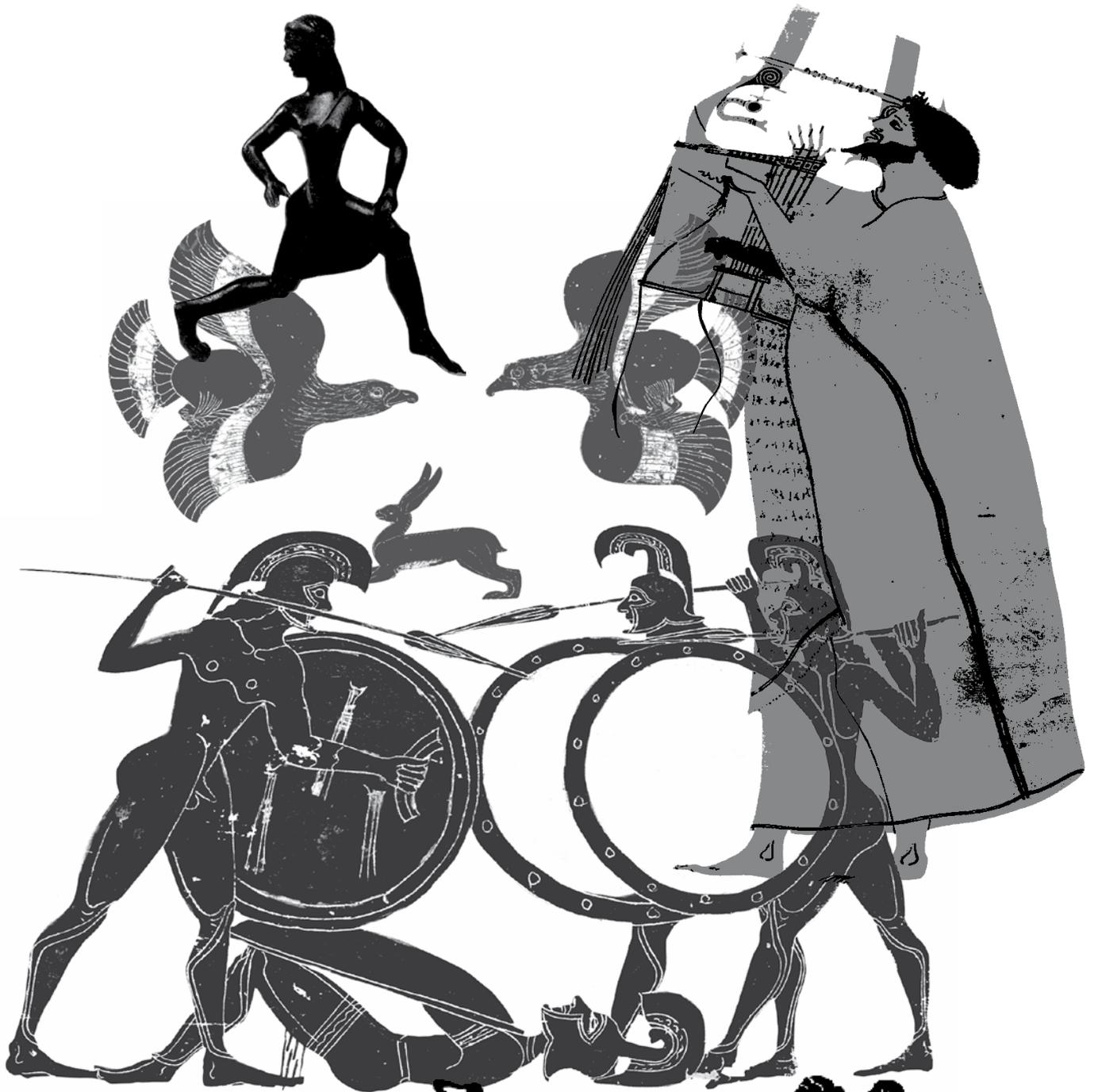
L'histoire qu'on découvre est celle simplifiée de la « guerre de Troie », reprise de l'Iliade et l'Odyssée. Le récit est porté par des voix provenant de plusieurs endroits dans l'espace. Elles font connaître les actes d'Achille, de Patrocle, d'Hector et de tous les héros à la bravoure inégalée, ces beaux morts glorieux, et aussi les colères, les bouderies, les désespoirs et les violences des protagonistes troyens et grecs, les soubresauts, les revirements – toute une étrange humanité qui palpite dans les poèmes homériques.

Dans cet espace de type théâtral, une bonne cinquantaine de personnes peut suivre les aventures troyennes, qui sont sur-titrées en plusieurs langues. Le spectacle dure environ dix minutes.

Pour mémoire...

*« Il faut se déplacer vers un certain nombre de montagnes, qui figurent aux origines de ce drame vécu par les mortels. Il y a le Pélion, en Grèce, et il y a aussi le mont Ida, en Troade, et le Taygète à Sparte. Ce sont de très hautes montagnes, c'est-à-dire des lieux où la distance entre les dieux et les hommes est moins grande qu'ailleurs. » (Jean-Pierre Vernant).*

Premier acte sur le Pélion. Au milieu d'un banquet de mariage, épisode de la pomme d'or – un magnifique bijou qui ira à la plus belle des trois déesses en compétition, Athéna, Héra, Aphrodite. Zeus doit régler l'affaire. Deuxième acte, sur le mont Ida. Pâris, fils de Priam



le maître de Troie, abandonné alors qu'il n'était qu'un enfant et depuis devenu berger, est chargé de choisir entre les trois beautés. Aphrodite lui promet, s'il la choisit, qu'il épousera la belle Hélène. Elle est choisie. Troisième acte, Sparte. Pâris vient y chercher Hélène pourtant mariée à Ménélas, et la ramène à Troie. Offense de son mari, relayée par celle de son beau-frère Agamemnon, offense de toute la Grèce. Tentative de conciliation. Échec. Le conflit éclate : les Grecs vont donc faire la guerre à Troie. Dix ans de siège.

L'Iliade démarre après que se sont écoulées plus de neuf années de siège, puisque tout y commence une cinquantaine de jours avant la chute de Troie. Les 24 chants qui composent le poème donnent le récit des combats, des vengeance, des avancées et des défaites, tant des Grecs que des Troyens. Mais c'est seulement dans l'Odyssée que le conflit trouve son terme. Les Grecs font semblant d'abandonner et l'armée grecque repart sur ses bateaux, laissant derrière elle un cheval gigantesque empli de guerriers – c'est le fameux stratagème d'Ulysse. Pris par les Troyens pour une offrande, il sera introduit dans les murs fortifiés de la ville, des affrontements terribles s'ensuivront et Troie sera prise. Toute la flotte grecque se disperse. Restent Ulysse et des combattants héroïques qui vont rallier Ithaque au long d'un voyage légendaire – substance des 12 000 et quelques vers du deuxième tome de l'épopée homérique.

## Première séquence : quelques lumières sur les textes homériques dans l'antiquité gréco-romaine

En sortant de ce moment de lyrisme, destiné à provoquer également une bascule vers un autre univers, le visiteur, quel que soit son âge, va un peu mieux faire connaissance avec l'épopée homérique et saisir la place qu'elle tenait dans l'antiquité grecque et romaine. Ceci permettra, entre autres, de comprendre son importance quasi continue au fil des siècles, et pourquoi des archéologues en sont venus à en chercher les traces.

Où est-on ? À quelle époque se trouve-t-on ? Depuis quand ces textes existent-ils ? Quels usages les anciens en faisaient-ils ? Quelles images en produisaient-ils ? Homère a-t-il, d'ailleurs, existé ? La guerre de Troie a-t-elle eu lieu, et quand ? Qui sont tous ces héros, toutes ces divinités ?

Autant de sujets qui sont inscrits au programme des manuels d'histoire de la classe de sixième et qui sont bel et bien scolaires, mais le traitement qu'ils vont subir ne le sera pas. D'une part, ils seront abordés par des jeux, des énigmes, et des actualisations d'images anciennes. D'autre part, si l'information de base y sera substantielle, elle n'exclura ni l'humour, ni l'apprentissage du doute et de la capacité à faire des hypothèses, vertus indispensables à l'archéologue, patenté ou en herbe.

C'est un espace où l'on circule librement d'un îlot thématique à un autre, sans ordre de prédilection dans la découverte. Sa surface est d'environ 200 m<sup>2</sup>, et le climat y est principalement donné par des dispositifs graphiques et visuels, d'allure contemporaine, même si nourris de l'iconographie antique. Quelques pièces de collection authentiques, empruntées aux musées parisiens, y trouveront place, comme par contraste.

Ici, Homère. Des diapositives sont projetées, ce sont des portraits antiques du Poète, barrés d'un « wanted » : une abondante série de photos d'œuvres, légendées pour leur date et leur provenance géographique, des bustes et des bas-reliefs en marbre, en bronze, en bois, des mosaïques, des monnaies, etc, leur production fut en effet très fournie. On le signale à Smyrne, à Babylone, sur une île grecque, en Italie... dans bien des contrées de la Méditerranée. Il est tantôt glabre, tantôt barbu, aveugle ou pas, muni d'une lyre ou d'un sceptre ou dans le plus simple appareil. Or, et car, Homère, citoyen du monde, doué d'ubiquité – comme le qualifie spirituellement Alexandre Farnoux – n'a pas forcément existé. Les incertitudes sur sa biographie sont grandes, ce qui a excité la curiosité des savants et des lettrés pendant toute l'Antiquité, mais on livrera néanmoins quelques versions de son existence supposée. Que le Poète ait existé ou non, les Grecs lui ont fait une immense place, au point que cela suscitait déjà de la controverse, et parfois quelques exagérations (Lucien fait ainsi dire à un personnage d'une de ses comédies que le poète était au temps de la guerre de Troie un chameau de Bactriane...). Cependant, un classique buste en marbre blanc le représentant, provenant du Louvre, accompagnera cette interrogation.

Là, les textes eux-mêmes. Les poèmes homériques sont d'origine orale, et leur musicalité était/est primordiale. On va pouvoir, entouré de représentations d'aèdes, en écouter des extraits, que l'on choisira selon son humeur, et les jeunes visiteurs en auront une version spécialement adaptée à eux. La pré-sélection qui en aura été faite sera focalisée sur la question troyenne, bien sûr, et sur le conflit guerrier, quand bien même certaines scènes seraient-elles terribles à soutenir. Cette matière orale de l'épopée, transmise sans doute pendant des générations, et probablement depuis l'âge du bronze, a été fixée par l'écriture à une époque non précisément déterminée. En tous les cas, elle n'a été largement diffusée, et traduite, qu'aux alentours du 3<sup>e</sup> siècle avant notre ère. Un fragment authentique de rouleau de papyrus de cette époque provenant d'Égypte, montrant donc une très ancienne édition en grec des poèmes, rappellera que c'est grâce aux savants d'Alexandrie que l'œuvre nous est parvenue. À proximité, par la consultation de quelques livres, eux, dématérialisés, on pourra s'informer des hypothèses circulant sur le sujet très débattu des datations des textes, et on comprendra aussi les méthodes – plus ou moins scientifiques – qui les autorisent. D'abord, les hypothèses qui entourent la transcription, la fixation par l'écriture de l'épopée (selon les avis, cela va du 8<sup>e</sup> au 6<sup>e</sup> siècle avant notre ère), avec un petit rappel sur l'apparition de l'écriture en Grèce. Ensuite, l'historicité des textes, ou plus exactement leur non-historicité, leur anachronisme : les références concrètes



**WANTED**

qui s'y trouvent, par exemple sur l'armement, renvoient à des réalités attestées tant au 16<sup>e</sup> siècle (le bouclier-tour) qu'au 8<sup>e</sup> siècle avant notre ère (l'équipement du hoplite), et on en donnera des exemples précis. Ces livres dématérialisés comporteront une demi-douzaine de pages virtuelles, adaptées à la lecture en station debout, et ils proposeront deux niveaux suivant que l'on est encore collégien ou pas.

Puis, les usages des textes homériques. Le visiteur pourra se livrer à un jeu à la mode voilà quelques lustres, l'homéromancie : le tirage au hasard de vers permet de voir son avenir dévoilé. Et ce ne sera qu'un petit exemple parmi les innombrables usages antiques des textes, une pratique courante du moins dans l'aristocratie – et une composition graphique en montrera l'étonnante diversité, ce qui leur est absolument spécifique. Les textes homériques servaient en effet de référence en littérature, autant que de manuel de savoir-vivre pour tous les aspects de la vie, individuellement et collectivement. Les anciens ont parlé et écrit comme Homère (une érudition acquise dès l'enfance à l'école, on montrera d'ailleurs une authentique table iliaque d'époque romaine, sorte de catéchisme scolaire gravé dans la pierre, que la BNF a dans ses collections). Ils ont mangé (alimentation frugale à base de viande grillée et de pain, pas de banquet allongé...), ils ont pris soin de leur corps (des bains mais pas de parfum...) et ils ont réglé leur vie sur les valeurs des héros homériques – tempérance, liberté, autarcie, et bien d'autres. Par alternance il y eut des obligations de lire et de dire Homère, aux Panathénées par exemple, et des interdictions formelles de le faire, le tout par voie légale, c'est dire. Homère sera également instrumenté pour la constitution d'une unité hellénique, les textes fournissant à la fois passé légendaire et avenir prometteur, et servant de prétextes à des conflits territoriaux. Ils le seront longtemps d'ailleurs, Charles VIII se prétendra descendant d'Hector, les Croisades trouveront leur légitimation là, par exemple. Mais on s'arrêtera sur le portrait d'un sympathique homéromane, Alexandre le Grand, qui, au 4<sup>e</sup> siècle avant notre ère, puisait son énergie de conquérant dans la « mémoire » de la guerre de Troie, et calquait sa vie sur celle d'Achille.

Les illustrations troyennes/homériques produites dans l'antiquité feront l'objet d'un jeu de reconnaissance de scènes, d'épisodes de la guerre, sous forme de qcm, alors qu'on aura aussi pu voir, tout à côté, se déplier, s'anamorphoser, un joli échantillon de figures se trouvant sur des vases grecs, projetées en images agrandies – échantillon seulement, car à nouveau le corpus iconographique, d'un bord à l'autre de la Méditerranée, et même en Gaule, est énorme. Un exemplaire authentique d'une de ces céramiques décorées d'un sujet troyen sera présenté, sans doute un cratère de banquet, de l'époque classique, le Louvre en détient de magnifiques.

Si les anciens étaient à tu et à toi avec ces dieux et héros, au point que leurs noms étaient devenus des surnoms, cette familiarité, bien que diffuse, n'est plus aussi vivace aujourd'hui. Un tableau généalogique remettra les idées en place, ici les mortels, ici les immortels,

ici les parents, ici les enfants et les petits-enfants, ici les Grecs et ici les Troyens. Au total une sacrée théorie, une théogonie avec des filiations parfois complexes, ce tableau sera donc grand, lumineux et interactif, sur un mode électro-mécanique. Et l'on pourra par un jeu complémentaire vérifier ses connaissances sur la famille homérique, ou retrouver attributs, métamorphoses et avatars des divinités, de même que tenter de restituer le sens de certaines expressions homériques passées dans le langage (se retirer sous sa tente, jouer les cassandres...).

Enfin, un peu d'histoire et de géographie antiques. Hérodote et Thucydide ont commenté Homère et la guerre de Troie, puis d'autres historiens à leur suite. Il est d'ailleurs surprenant de constater combien pour la guerre de Troie, suivant les auteurs, la fourchette de datation est large, puisque cela va de 1344 (pour Douris de Samos) à 1150 (pour Démocrite). Certains philosophes, historiens et gens de lettres décrèteront même qu'elle n'a jamais eu lieu, pas plus que Troie n'a existé. Strabon, au 1<sup>e</sup> siècle, affirme au contraire que c'est la coutume d'Homère que d'attacher à toutes ses fictions des vérités historiques. Il écrira une Géographie, qui fera date – et dont s'inspirera constamment Schliemann dans ses fouilles à Hissarlik. Le tourisme homérique, avec la visite de tombeaux des héros et autres lieux de culte homérique, avait déjà démarré au temps d'Alexandre, il s'en trouvera renforcé. On proposera ici un florilège de phrases et de datations : des citations, courtes, contradictoires, et projetées à bon rythme. On évoquera ici aussi l'Énéide de Virgile, et l'édification du mythe de la fondation de Rome par un Troyen en fuite, Énée, à travers la présentation d'une pièce de collection authentique, une sculpture romaine sur ce thème, à sélectionner dans les collections du Louvre.

Un élément de repère dans le temps et dans l'espace – des données de base, faciles à voir presque plus qu'à lire – constituera l'un des points d'arrimage de cette séquence. On trouvera des Mycéniens/Hittites aux Romains/Byzantins/Ottomans les grandes époques, quelques noms d'hommes et de cités célèbres, quelques dynasties. Une carte géographique simplifiée, contemporaine, à dresser pour la circonstance, comprenant l'Europe du sud et la Turquie actuelle, indiquera en particulier l'emplacement de la Troade.

## Deuxième séquence : à la recherche de la cité mythique

C'est en Troade que l'on se déplace maintenant.

Dans la deuxième séquence, partons à la recherche de la cité mythique, telle qu'elle s'est concrètement déroulée sur le terrain, avec ses explorateurs principaux : d'abord les voyageurs érudits du 18<sup>e</sup> siècle, puis l'« inventeur » de Troie à Hissarlik, le célèbre Schliemann, puis Blegen, dans les années 1930, enfin Korfmann et son équipe allemande de Tübingen

depuis les années 1980. Comment travaillent-ils ? Quels sont leurs moyens techniques ? Quelles sont leurs trouvailles ? Quelles hypothèses formulent-ils sur Troie/Hissarlik ? De quelle pâte humaine étaient donc faits ces aventuriers, pour certains dignes des fictions les plus réussies, les plus romanesques ? Le visiteur va aller à la rencontre de destinées, autant que de résultats archéologiques. Ceci constitue l'un des secteurs de la séquence – le principal – ayant pour intitulé de travail « archéologues ».

Dans un secteur parallèle, résolument scientifique et généraliste : l'archéologie et ses processus. Les campagnes menées à Hissarlik utilisent quasiment tous les moyens disponibles aujourd'hui, et à Hissarlik aussi furent inventées, par Schliemann en particulier, des méthodes qui se sont depuis banalisées. À partir d'elles il est donc loisible de montrer comment fonctionne généralement l'archéologie terrestre, les disciplines scientifiques et les technologies qui en font partie. Ceci constitue le deuxième secteur de la séquence, connecté au premier, et intitulé « archéologie ».

Parallèlement – pour signifier que la quête de Troie mobilise bien des imaginations, et suscite bien des représentations autres que seules celles des archéologues – une proposition d'arrêt momentané dans la délectation de quelques unes des innombrables représentations artistiques tournant autour de Troie. Les peintres, les sculpteurs, les enlumineurs, les graveurs ont, sans relâche, donné corps aux héros, matérialisé le fameux cheval, ou encore défini les contours d'une ville de légende – depuis le Moyen Age jusqu'à aujourd'hui – les sujets en question semblant ne jamais devoir s'épuiser... Manière aussi de faire sentir que les archéologues homériques s'inscrivent, à leur façon, dans ce même mouvement et que leur entêtement à dénicher Troie fait écho à celui des artistes. C'est le troisième secteur de la séquence, parallèle au premier, ayant pour intitulé de travail « vues d'artistes ».

En résumé, la séquence est composée de trois secteurs : « archéologues », entouré d'« archéologie » d'un côté et de « vues d'artistes » d'un autre. Dans son ensemble, elle représente une surface d'environ 350-400 m<sup>2</sup>. Le mode d'articulation des secteurs entre eux et leur différenciation dépendra des dispositions spatiales et scénographiques.

### **Archéologues**

Photographies ou gravures anciennes... une évocation des tranquilles et vastes horizons de la Troade, aux doux reliefs. Du ciel, de l'espace.

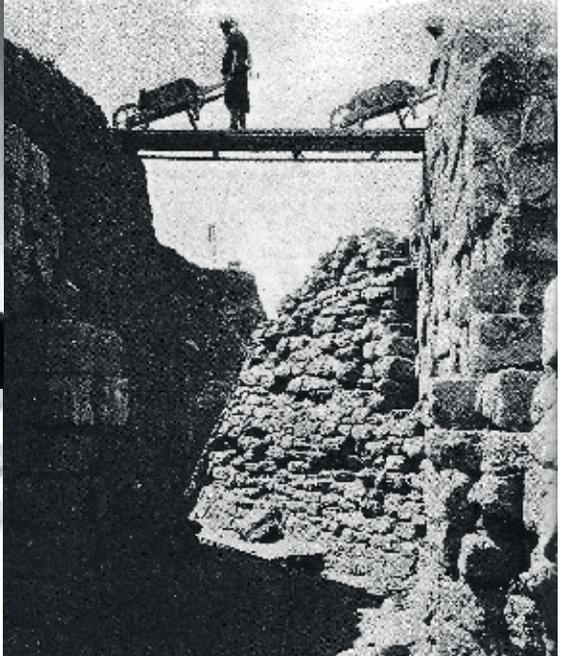
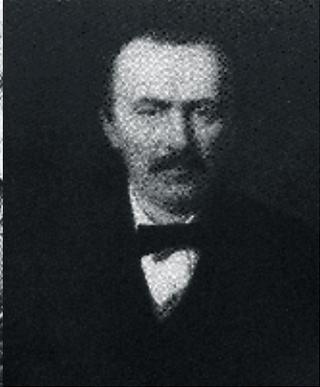
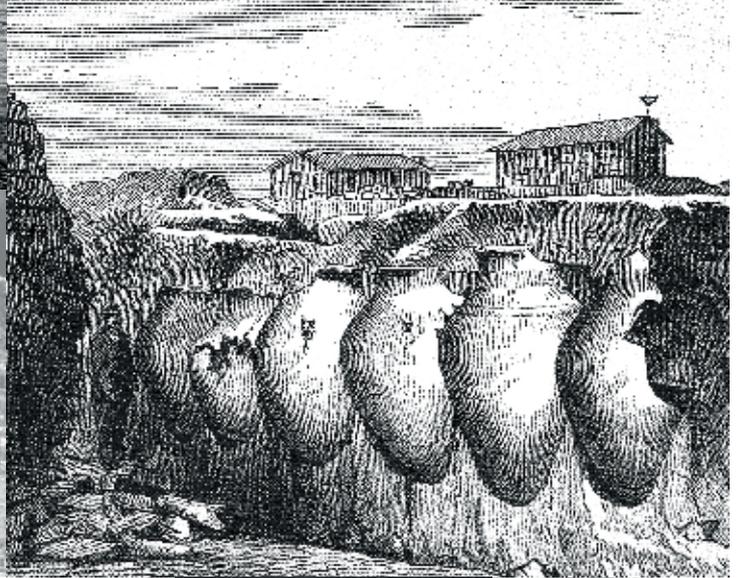
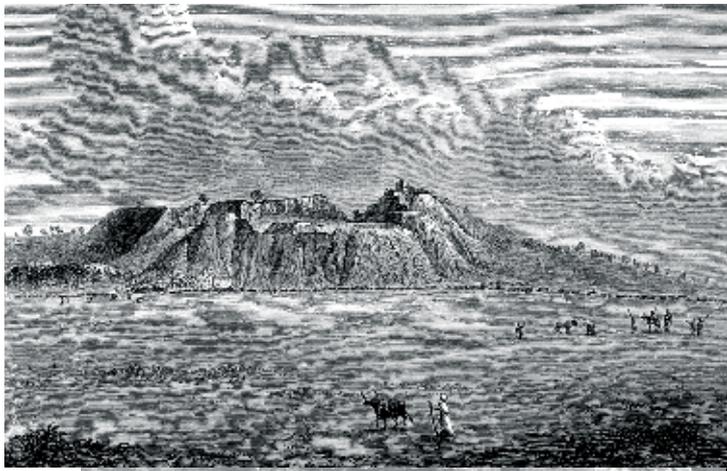
Même si elle agite les esprits depuis des siècles, sans aucune certitude sur l'existence réelle ni sur la localisation de la cité, l'histoire de la quête de Troie devient sérieuse au 18<sup>e</sup>, en même temps que l'on redécouvre l'Antiquité. Des voyageurs érudits se lancent à la recherche des cités homériques (Troie, mais aussi Ithaque, exercent toutes deux

une profonde fascination), considérant Homère comme un géographe et un historien, au même titre que Strabon et Pausanias. Le Comte de Caylus est le premier d'entre eux, il se rend en Troade en 1716, mais ne trouve pas Ilion. Par la suite, jusqu'à Schliemann, plus de deux cents de ces voyageurs parcoureront ainsi la Troade.

Un pas est franchi par Jean-Baptiste Lechevalier qui, en 1786, en dresse une carte et croit avoir trouvé les vestiges de Troie à Bournabaschi, conjecture longtemps admise. Cependant au 19<sup>e</sup> siècle, les Anglais font de nouvelles hypothèses avec Hissarlik. Le vice-consul des États-Unis, Franck Calvert en est persuadé au point qu'il achète une partie du terrain, et le fouille vers 1863. Il convaincra ensuite Schliemann de poursuivre. Le récit de ces premières explorations sera donné par un documentaire, accompagné de la présentation de cartes établies à ces époques. Premier point de situation sur ce qui était imaginé alors pour Troie.

Vient ensuite Schliemann, le précurseur. Le personnage est hors du commun. Il est commerçant, a fait fortune grâce à la guerre de Crimée. Est passionné d'Homère et s'est juré de retrouver la cité de Priam. À 44 ans, en 1866, s'inscrit en philo à la Sorbonne, alors qu'il a déjà fait le tour du monde et qu'il parle une petite dizaine de langues. Première visite au pays de ses héros en 1868. En 1869, il se marie avec une jeune Grecque de 17 ans, nommée Sophie. Elle l'accompagnera dans toutes ses fouilles, c'est elle qu'il prendra en photo parée du « Trésor de Priam », et leurs enfants s'appelleront d'ailleurs... Andromaque et Agamemnon. Premières fouilles à Hissarlik en 1870, où il est convaincu d'avoir trouvé Troie. Jusqu'à 1890, la cité mythique occupera son esprit, sans discontinuer, et il y organisera sept campagnes, ce qui ne l'empêchera pas de mener des investigations remarquables à Mycènes, Tyrinthe, Ithaque. Bref résumé d'une existence féconde, contrastée, passionnée, même si parfois douloureusement critiquée, qu'un documentaire fera connaître.

Qu'Hissarlik soit effectivement Troie ou pas, les travaux qu'il a effectués là valent d'être connus, car il a véritablement accompli une œuvre archéologique. Hissarlik est un tell, de 200 mètres de circonférence, s'élevant à une vingtaine de mètres. Il va presque furieusement creuser cette colline, opérant des tranchées d'une dizaine de mètres de profondeur, car il cherche à atteindre le socle originel, selon lui celui de la cité de Priam. Une sorte de grand reportage-photo fera revivre ses différentes campagnes, ses découvertes, ses moyens, ses embûches, les preuves qu'il apporte, les erreurs qu'il fait, et les autocritiques dont il est capable. Les photographies des chantiers, les correspondances et les journaux de fouilles de Schliemann sont légion, les anecdotes y fourmillent, tout ceci est très vivant, il faut « simplement » y faire des tris. Le reportage pointera au passage les pratiques professionnelles qu'il inaugure : l'archéologie interrogative (vérifier une hypothèse trouvée dans des textes), l'archéologie comparée, le travail d'équipe et d'interdisciplinarité (il fait participer des géologues, des anthropologues, des zoologues, des céramologues etc),



l'intérêt pour le moindre tesson (dans son « Album », plus de mille illustrés !), l'usage précoce de la photographie, l'analyse d'une séquence stratigraphique, ou encore la publication rapide des résultats. Les dessins de Schliemann sont, eux aussi, intéressants. Tout à côté, un atlas ou un album, un livre de grande taille en tous les cas réalisé pour l'exposition, comprenant une petite sélection de reproductions de ces dessins attend d'être feuilleté. Et, si possible, à proximité de ces artefacts seront montrées quelques pièces authentiques, des livres, des lettres, des articles de Schliemann mais aussi sur Schliemann (Freud par exemple s'inspire de la stratigraphie pour bâtir la théorie de l'inconscient). Puis, viendra le deuxième point de situation sur ce qui était imaginé alors pour Troie, non seulement par Schliemann, mais aussi par Dörpfeld, qui travaille avec lui puis prend sa suite en 1893 et 1894 : neuf niveaux d'occupation du site, le niveau I étant le plus profond et le IX celui qui affleure. Schliemann et Dörpfeld reverront sérieusement l'identification de la strate d'Hissarlik supposée être homérique (qui de Troie II, où fut découvert le renommé et controversé « Trésor de Priam », passera à Troie VI), ce qui est conforté, entre autres, par d'autres trouvailles de Schliemann à Mycènes.

Carl Blegen, universitaire de Cincinnati, reprend la tâche en 1932 pour sept campagnes. Des films d'archives de ces fouilles existent, qui seront passés en même temps qu'un portrait de l'archéologue sera dressé, séparément, dans un documentaire. L'archéologue américain fait des trouvailles de matériels, mais il affine surtout, par l'analyse des vestiges architecturaux, le découpage en phases d'occupation du site. Il distingue dans les huit phases d'occupation des strates de construction plus précises, au total 46, avec une période d'abandon complet entre 1200 et 700 ans avant notre ère. Nouveau point de situation sur les hypothèses Troie/Hissarlik. Troie I (– 3000/– 2500), Troie II (– 2500/– 2200), Troie III (– 2200/– 2050), Troie IV (– 2050/– 1900), Troie V (– 1900/– 1800), Troie VI (– 1800/– 1300), Troie VIIa (– 1300/– 1260), Troie VIIb (– 1260/– 1100), Troie VIII (– 700/...)...

Après un arrêt de 50 ans, les fouilles à Troie redémarrent avec une équipe composée de Turcs, d'Allemands et d'Américains, dirigés par Manfred Korfmann, de l'Université de Tübingen. Le chantier est gigantesque et les moyens techniques déployés multiples. Au-delà des éléments mis au jour en grande quantité – céramiques, sculptures, objets de métal – les équipes font quelques découvertes majeures sur le fonctionnement du site, comme celle de l'existence d'une ville basse, en dehors des fortifications, ce qui modifie soudain les estimations de surface et de population, ou encore celle d'une citerne souterraine et d'un réseau d'approvisionnement en eau. Les travaux débouchent sur un découpage en strates historiques et architecturales qui consolide celui de Blegen et le précise, en même temps que l'accent des recherches est mis sur la période hittite du site. (Korfmann se demande par exemple si Hissarlik pourrait être Wilusa.) Un portrait documentaire de cet homme, passionné à l'instar de Schliemann,

et plus globalement des équipes actuelles de Tübingen et de Turquie sera proposé. Car aujourd'hui – changement notoire et rupture significative – le travail archéologique est collectif, du début à la fin, avec des spécialisations des savoirs marquées. Puis, dernier point de situation sur les hypothèses troyennes. Les restitutions/reconstructions en 3D de ce qu'a pu être Hissarlik dans des temps reculés seront expérimentées autant que présentées au début de la troisième séquence, dans la continuité du secteur « archéologie ». L'ensemble des méthodes archéologiques et des résultats de Tübingen, un *work in progress*, se trouvera, lui, abondamment présenté dans le secteur suivant.

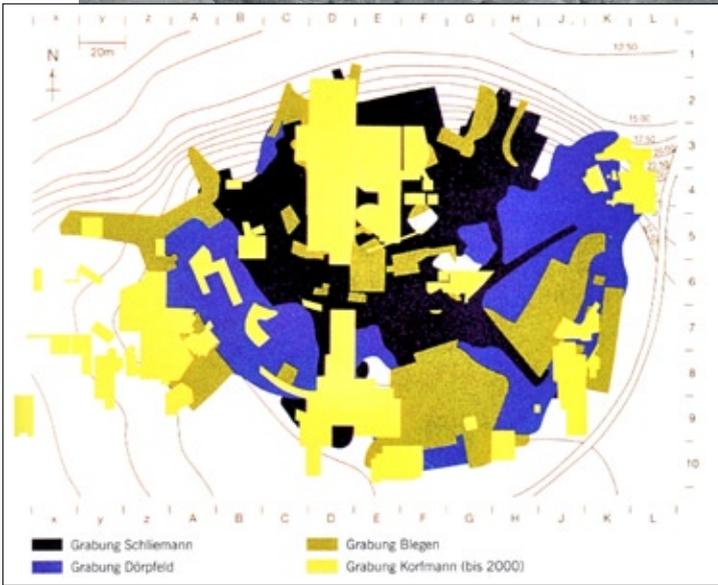
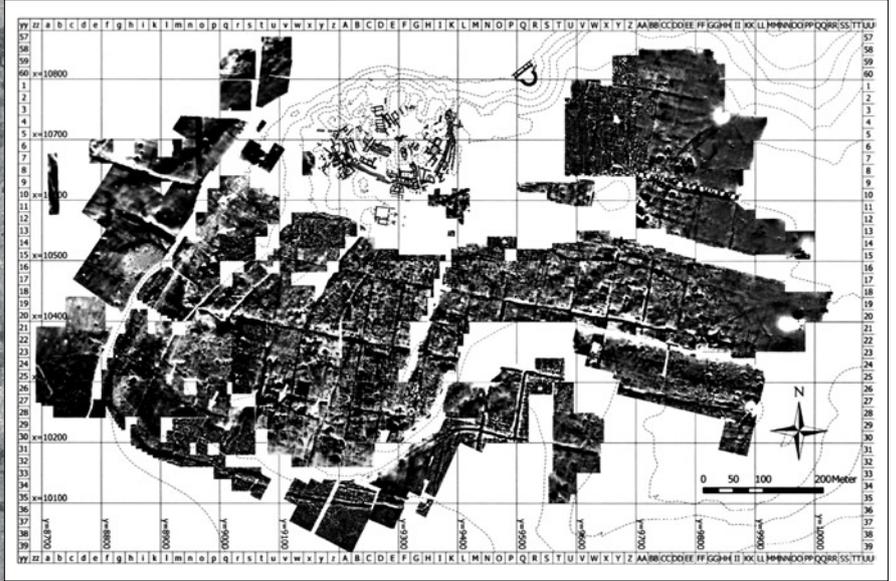
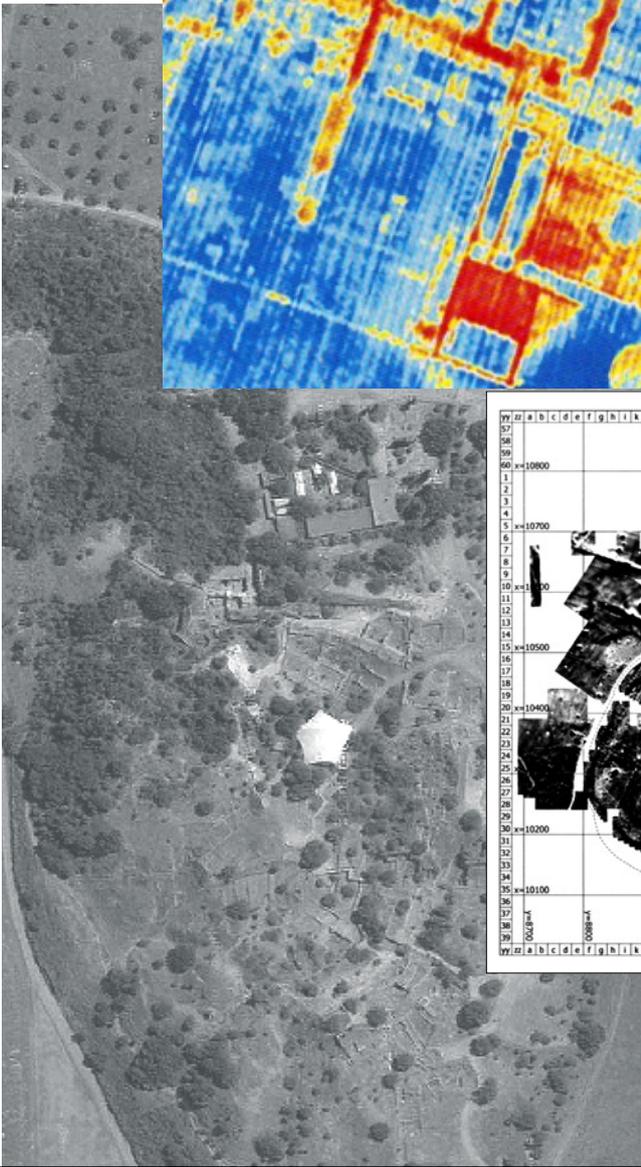
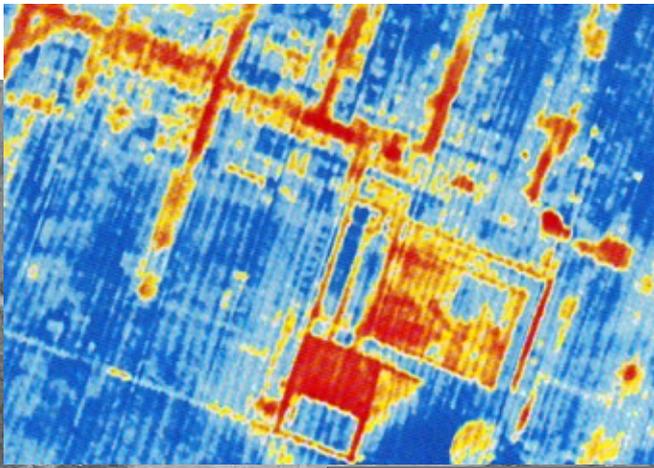
### **Archéologie**

Le travail mené par les équipes de Tübingen, et avant par Schliemann et Dörpfeld, permet en effet d'illustrer les grandes étapes constitutives de l'archéologie terrestre, quel que soit le site considéré. Hissarlik servira d'exemple concret.

Des explications, des images, des schémas, des photos, des cartes, des vidéos, des interviews, des maquettes de travail, des moulages, des relevés, des dessins, des carnets de fouilles, des correspondances, des plans, des publications... tout ceci sera sélectionné pour intégrer une sorte d'élément synoptique en volume, comprenant des éléments interactifs de façon mécanique, comme un calendrier de l'avent, et qui traitera avec pédagogie et simplicité d'un sujet assez dense, et souvent mal connu. L'archéologue ne fait pas que fouiller, que ce soit à la pelleuse, ou au pinceau...

Soit :

- 1) les cadres de l'intervention (urgence, sauvetage, reprise, programme etc),
- 2) travailler sur les archives, les sources documentaires
- 3) prospecter : photographie aérienne et photo-interprétation, prospection spatiale, mesure de résistivité électrique, prospection magnétique, électro-magnétique, thermique, carte prédictive, modélisation, et obtention des autorisations de fouilles
- 4) fouiller : la révolution stratigraphique, les stratégies de fouille (carroyage, aire ouverte), l'intervention de spécialistes de disciplines diverses (archéozoologues, palynologues, malacologues, etc), la présence de spécialistes de restauration, la conservation des vestiges et gérer les fouilles, les équipes, la logistique, les déblais...
- 5) enregistrer les données : relevés, photographies, photogrammétrie, carnets de fouilles, arkéoplan, relevés laser, imagerie 3D, immatriculation des objets, étiquetage, inventaire, archives stratigraphiques, moulages
- 6) analyser les données : archéométrie et analyse des matériaux (archéo magnétisme, dendrochronologie, radiocarbone, thermoluminescence, hydratation de l'obsidienne, acides aminés...), chronologie relative et datation absolue
- 7) publier, restituer et reconstituer, communiquer



Mais l'archéologie homérique a, par ailleurs, ses particularités et non des moindres. Car si l'archéologue a bien coutume de consulter les sources historiques, la démarche qui consiste à se référer à un texte de nature littéraire, à un mythe, ici l'Illiade et l'Odyssée, et à en chercher les vestiges n'est en revanche pas banale. (La seule parallèle qui peut être tracée est celle de l'archéologie biblique). On peut et on doit questionner la démarche, la décortiquer, et en montrer les limites, voire les incohérences. Le pouvoir émotionnel de la mythologie affecte le raisonnement archéologique, de même que la persistance du mirage homérique et légendaire affecte la capacité critique d'un public à la crédulité enthousiaste.

Car il n'y a pas d'accord scientifique aujourd'hui sur l'identification de Troie à Hissarlik, et la Cité des Sciences ne peut passer sous silence ce fait crucial. Un entretien avec des universitaires fera la lumière sur ce qui se joue là, scientifiquement. Écoutons par exemple Alexandre Farnoux : *« L'identification de la Troie homérique avec le site Hissarlik, communément admise, reste un acte de foi : elle est fondamentalement d'un autre ordre de connaissance que l'analyse des vestiges d'une ville de Troade de l'âge du bronze. »*

Mais Troie n'est pas la seule concernée dans cette quête, quasi religieuse, des traces homériques, certains cherchent encore le palais d'Ulysse pendant que d'autres veulent reconstituer son parcours – ainsi dans les années 1920, un certain et célèbre Victor Bérard, dont on fera le portrait, et dont on montrera les sublimes photographies. Si les querelles homériques ne prennent pas dans les temps modernes tout à fait la forme qu'elles avaient dans l'Antiquité, elles sont néanmoins toujours pleines d'âpreté. Exemple : Flaubert, Dictionnaire des Idées Reçues, entrée Homère : « N'a jamais existé ». Comme au début de l'exposition, un florilège de citations contradictoires sera donné (projeté ? et sonorisé ?), ce seront des phrases courtes extraites de textes d'historiens, de philologues, de poètes, de littérateurs etc.

### Vues d'artistes

Parallèle aux aventures exploratrices en Troade (premier secteur), comme leur seconde peau, voici un espace où règne un tout autre climat.

Sur un grand et long écran, qui va jusqu'au sol, écran devant lequel on peut circuler ou s'asseoir, comme dans les expositions d'art contemporain, passe un lent défilé d'images qui sont toutes des représentations de Troie, de la « guerre », et du cheval – des œuvres d'art. Elles datent de toutes les époques, ont toutes les origines (en fait principalement européennes), et utilisent toutes les techniques (enluminure, gravure, bois peint, peinture etc). Les styles s'y croisent, les manières diffèrent, les ingénuités se multiplient, les ruses aussi, les modes changent, le mythe est sans cesse revu, revisité.

L'œil de la caméra aura circulé dans ces images, aura tourné dedans, glissé dessus ou sera vite passé, ou se sera arrêté sur un détail, les mouvements sont variés, le regard du visiteur donc aussi – on l'aide à voir. Pas d'explication, pas de volonté documentaire ou descriptive ou exhaustive ou directement pédagogique, mais sans doute un légendage minimal donnant date, lieu, nom de l'artiste. Pas de commentaire off non plus, mais sans doute un son dans l'espace, créé pour ce cycle troyen, jamais le même, un son aléatoire.

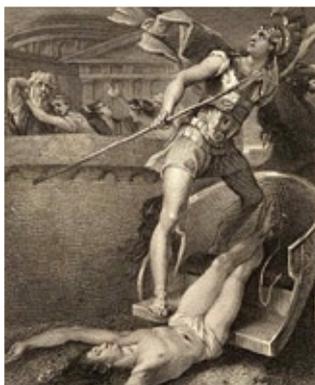
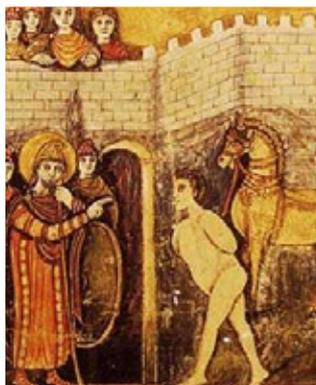
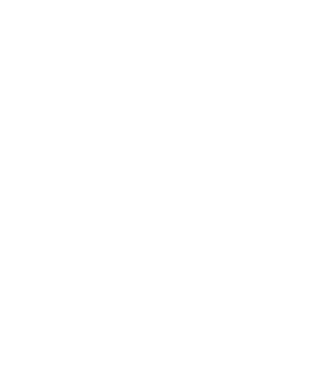
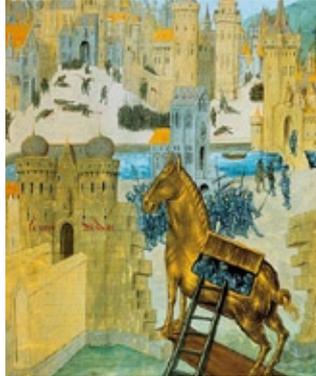
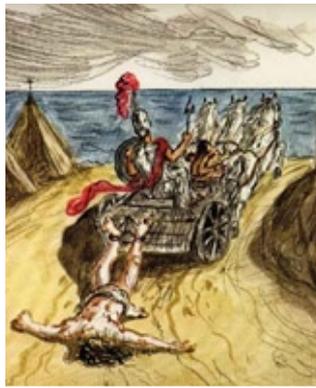
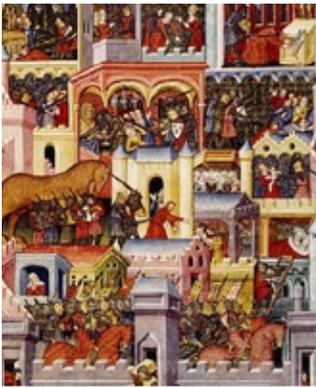
Devant cet écran, à bonne distance, seront présentées quelques pièces authentiques, à choisir, en petit nombre (six ou sept ?), par exemple un manuscrit du Moyen Age, des gravures et des peintures des 17<sup>e</sup> et 18<sup>e</sup> siècles, une œuvre contemporaine, à choisir parmi les fonds du Louvre, de la BNF et de l'ENSBA.

Devant cet écran, à bonne distance, prise de contact avec les productions littéraires et musicales tournant autour/inspirées des textes homériques. Deux ou trois livres dématérialisés de format A3, faits de quelques pages virtuelles contiendront la liste complète des œuvres littéraires et musicales liées de près ou de loin aux aventures troyennes. Ils voisineront avec de vrais livres (des poches) et des bandes dessinées, à feuilleter et même à lire ! : Giraudoux, Shakespeare, Virgile, Ovide, Wolf, Bayen, Kadaré, etc etc etc, et différentes versions/traductions de l'Iliade et de l'Odyssée, dont certaines pour les enfants.

### Troisième séquence : à la découverte du site d'Hissarlik et des 9 Troie

Voici le moment de partir en visite sur le site d'Hissarlik, qui sera déjà un peu familier. De s'y promener virtuellement, premier secteur. De comprendre grâce à des objets en provenant comment y ont vécu les populations au long des siècles, deuxième secteur. Un troisième secteur thématique – et décollé d'Hissarlik – participera à la séquence mais de façon satellitaire, petit secteur dédié à la question militaire.

Découverte du site reconstitué et découverte de pièces-témoin de sa vie composent donc principalement cette grande séquence qui se trouvera traversée ou soulignée par la présence d'une carte de géographie historique, que l'on souhaite de bonne taille (quatre à cinq mètres de base) et interactive. Elle est lumineuse, colorée, travaillée graphiquement. Fond de carte : Europe, part septentrionale de l'Afrique, Turquie. On peut y faire apparaître divers paramètres, comme des calques, et pour certains les superposer (une approche multicritères). À titre d'exemples ces paramètres seraient : séquence temporelle, emprise territoriale des empires, position des cités et colonies, données géographiques (altitude, fleuves etc), événements marquants (guerres, prises, chutes), faits culturels marquants (religion, sciences, philo). Hissarlik/Troie est toujours défini, quel que soit le choix opéré. Il y a quelques postes



individuels de consultation, où l'on peut se fabriquer une carte correspondant à sa curiosité du moment, et comme toujours on trouve deux niveaux d'interface, pour les jeunes et les moins jeunes. L'un de ces postes, choisi aléatoirement, est relié à la grande carte, visible par tous. Quand personne ne cartographie, un programme automatique tourne en boucle.

La troisième séquence est la plus importante en surface, autour de 800 m<sup>2</sup>.

### **Découverte des 9 Troie**

Un dispositif graphique, ou lumineux, ou sculptural, rappelle que ce sont 15 mètres de terre fouillés, analysés et interprétés par les archéologues qui ont permis de reconstituer l'histoire de l'occupation du site et d'imaginer son allure passée. Et que dans ces couches impressionnantes de terre et de ce qui semble être des débris ont été faites les trouvailles d'objets qui ont participé à la reconstitution du passé de la ville, de même qu'ils ont documenté la connaissance des modes de vie de ses habitants. Cette stratigraphie échelle un, ou presque, cette « tranche » de la colline répondra d'ailleurs à une stratigraphie en images numériques globale de tout le lieu cette fois, une coupe donc, de dimensions bien moindres évidemment.

À partir des modèles numériques faits, sous le contrôle scientifique de Tübingen, par l'université de Cincinnati (visibles sur le site [cerhas.uc.edu/troy](http://cerhas.uc.edu/troy)), on va proposer plusieurs expériences sensibles.

Une visite du site tel qu'il est aujourd'hui. On est dans l'endroit, grâce à des prises de vue réelles et animées, qui auront été faites à hauteur de regard d'homme. La promenade audiovisuelle est cependant interactive, c'est-à-dire qu'il est possible de choisir la direction de son regard, d'aller à gauche, à droite, d'avoir une vue circulaire, de zoomer, etc. Deux possibilités sont offertes. Ou bien on se trouve devant un poste de consultation individuel de petit format, et on fait une visite en deux dimensions, i.e. contenue dans l'écran de sa consultation, de type PC. Ou bien, on est debout devant un poste spécial qui est, lui, placé sur le seuil d'un espace – un volume carré à trois côtés, de 2 ou 3 mètres de haut – et les décisions prises pour la balade apparaissent en images sur les trois côtés du cube. On est alors véritablement pris dans le paysage. Dans cette promenade en images réelles on inscrira, sur quelques plans fixes/photographiques pré-déterminés inclus dans le film, des images fixes en 3D faites par Cincinnati. Elles viendront se superposer aux images réelles, si le visiteur le décide.

Sur le même principe de fonctionnement, est aussi proposée une visite du site non pas tel qu'il est aujourd'hui, mais tel qu'il a pu être, ce en images virtuelles animées. Cincinnati a en effet réalisé pour quelques unes des époques d'Hissarlik des vues animées en 3D assez fouillées : dans sa globalité, vu de haut, en longeant les murs fortifiés, ou dans les rues.

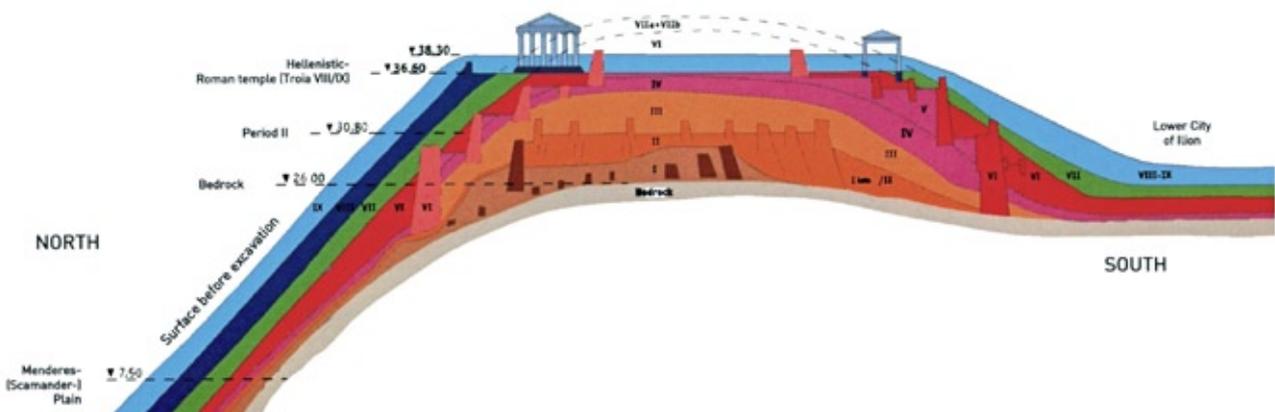
Ce sont actuellement de petits films de quelques minutes, mais à partir de leurs modèles numériques, il sera possible de les transformer en « réalité virtuelle », avec participation du spectateur, selon les mêmes principes que ceux décrits plus haut. On sera pris dans un volume d'images virtuelles dont on commandera le déroulement, ou bien on le fera sur de petits écrans individuels.

Enfin, des coupes et des plans. Une coupe de la cité, en images de synthèse, sur un écran : en choisissant l'une des strates, une information simple apparaît, dates correspondantes, histoire de la cité à cette époque, faits marquants en architecture, en urbanisme. Un plan légendé, lui aussi en image numérique, accompagne chaque strate ainsi appelée, et des indications sur la population sont délivrées. À ce même endroit, on comparera d'ailleurs l'emprise d'Hissarlik avec celle de quelques grands autres sites, turcs et grecs. Et l'on donnera, un peu plus loin, une carte commentée des sites archéologiques de Troade, et, plus généralement, de Turquie.

Mais l'image et le numérique ne sont pas tout. Pour comprendre l'histoire du site selon une autre approche sensorielle, des maquettes en volume seront fabriquées, correspondant si ce n'est aux neuf époques identifiées du moins à cinq ou six d'entre elles. Maquettes que l'on pourra toucher, résistantes à l'usage donc, et qui ne doivent pas viser le réalisme mais plutôt donner la perception de l'emprise de la ville, de son plan de masse en relief, de son importance aux successives périodes. En regardant de profil ces maquettes on saisira aussi la superposition des constructions qui s'est jouée au fil du temps. L'échelle reste à définir.

### **La vie sur le site d'Hissarlik**

La deuxième grande partie de la séquence porte sur les objets exhumés lors des fouilles, le « mobilier » ainsi que les nomment les archéologues. Un élément graphique le signale, qui évoque de façon allusive l'in vraisemblable masse des objets mis au jour depuis Schliemann – fouilles et reprises de fouilles. Schliemann appréciait les photos accumulatives, et quelque chose est sans doute à reprendre de cet esprit. De ces dizaines de milliers d'items exhumés, nous ne montrerons qu'une grosse centaine. Il reste à les choisir précisément. En effet je ne disposais d'aucun inventaire, ni d'aucune liste précise. Cependant j'ai fait, avec l'aide précieuse d'Alexandre Farnoux, une première pré-sélection, à partir des publications disponibles d'une part, et à la suite d'une première visite effectuée dans les musées d'Istanbul et de Canakkale, d'autre part. Mais aucune grosse surprise n'est à attendre dans le type d'objets que nous pourrions montrer. Et de toutes les façons, la thématisation définie ici ne bougera sans doute pas.



Il y aura trois ensembles :

- des objets d'intérêt local qui documentent les modes de vie à Hissarlik, un site de Troade ayant été habité depuis l'âge du bronze ancien jusqu'à l'antiquité gréco-romaine,
- des objets spécifiques au fait que ce site présente la particularité d'être possiblement Troie,
- des objets qui ont très largement permis les datations des strates d'occupation du site, c'est-à-dire les poteries.

Ces ensembles peuvent être découverts dans n'importe quel ordre.

Pour le **premier ensemble d'objets sur la vie quotidienne à Hissarlik** de 3 500 avant notre ère à 700 ans de notre ère, la présentation sera constituée de différents chapitres, qui sont autant d'activités humaines. Chacun sera documenté par une image mettant en situation les activités abordées : des icones retravaillées, du corpus hittite/anatolien autant que grec/romain, ou des schémas pour mieux en faire comprendre l'usage. Les activités en question sont les suivantes : se nourrir, fabriquer (des tissus, des objets en métal, des outils et des ustensiles, des décors), échanger et commercer, et trouver des ressources. Leur choix a été dicté par l'existence avérée d'objets exhumés, et les regroupements effectués l'ont été par souci de rendre accessible, agréable autant qu'informatif la découverte d'objets, qui sont parfois humbles, parfois non, parfois parlants, parfois assez énigmatiques – pour un profane tout du moins.

Voici un tour d'horizon de ce qui pourra être montré là.

#### *se nourrir*

ossements (porc, mouton, bœuf, gibiers de chasse), vestiges alimentaires (graines, légumineuses, restes de poisson, carapaces de tortue), mortier/pilon et pierre à moulin, vaisselle commune (quelques assiettes, cruchons et bols en terre), pièces en terre cuite pour la conservation des aliments (deux ou trois jarres et amphores, de grandes dimensions)

#### *fabriquer*

des tissus (une vingtaine de poids et de navettes, en pierre, en terre cuite), des objets en métal (un moule en pierre pour fondre des lames de hache, une série de lames de hache, des clous, anneaux, épingles, pointes de flèche, fibule, une dizaine en tout), des bijoux (pierre pour motif d'anneaux, bijoux en pierres semi-précieuses, perles, colliers, bracelets choisis pour les techniques d'orfèvrerie), des outils/ustensiles (pierres polies, manches en os, cuiller et aiguilles en os), des décors (os gravés, décors de céramiques, métal décoré, qu'il s'agisse d'orfèvrerie ou pas)

#### *échanger/commercer*

des matières premières (or, cuivre, étain, électrum, ivoire, pierres semi-précieuses, ambre, jade, lapis-lazuli, représentées par des objets à défaut d'échantillons), des denrées (collection

d'anses d'amphore avec sceaux indiquant des provenances de toute la Méditerranée), des objets provenant d'ailleurs et/ou qui seront imités (plaque à bosses en os, buckelkeramik, verrerie romaine). Cet ensemble sera accompagné d'une carte géographique montrant les lieux où ces objets/matières sont produits ou bien sont attestés.

*trouver des ressources*

ce ne seront pas seulement ici des objets exhumés qui seront montrés mais aussi des matières premières venant du site. Poignées de terre, pierres de différentes sortes, verre d'eau de source, avec si possible, un pithoi (énorme amphore en terre, presque entièrement enfouie dans le sol et destinée à conserver l'eau), et vestiges évoquant chasse, pêche, agriculture, élevage (ossements, hameçons etc, à choisir avec les archéologues allemands)

Ensuite (mais, à nouveau, rappelons que chaque ensemble peut être découvert selon son gré), voici un **deuxième ensemble d'objets liés aux spécificités du site**, comme étant possiblement celui de Troie. Trois séries le composent : l'une sur les « trésors de Schliemann », l'autre sur certains objets liés au monde homérique, la dernière sur les figures. Leur ordre d'apparition dans le parcours sera dicté par des considérations de dramaturgie, mais il est important que ces trois séries forment un tout.

Concernant la première série de cet ensemble, l'intitulé de travail retenu, « *trésors de Schliemann* », ne correspond à rien de scientifique ni d'historique. Cette dénomination marque seulement le désir de s'arrêter sur la manière singulière qu'avait Schliemann de regrouper ses trouvailles, autant que sur la non moins singulière manière qu'il avait de ne pas hésiter à les diffuser, euphémisme, et de les photographier. Une carte de la répartition des trouvailles de Schliemann dans près d'une cinquantaine de musées et collections privées, de par le monde, concrétisera sa propension au partage, qui l'a parfois conduit à de longs procès. D'éventuelles prises de vue de ces pièces en situation l'accompagneront.

Ce sera aussi l'occasion de raconter l'ultra romanesque et pourtant vraie affaire du « trésor de Priam », intitulé officiel cette fois-ci d'une collection d'objets, en or, en argent, en bronze, des bijoux, de la vaisselle, des boucliers, que Schliemann a dans un premier temps reconnus comme provenant de l'opulente Troie de la légende. Il déposera ledit trésor à Berlin. Celui-ci, mis à l'abri en lieu sûr, sera dérobé lors de la deuxième guerre mondiale. On le croyait perdu. Or, vers la fin des années 1990, la Russie a fait savoir qu'elle détenait ces trophées de guerre. Ces collections sont toujours visibles à Moscou et à St Pétersbourg. À Berlin, subsiste une copie conforme. Montrera-t-on une partie de cette copie ? Les négociations à venir le diront. Cela aurait certes tout son intérêt dès l'instant que la mise en scène de la monstration afficherait clairement le statut de copie. L'intérêt en serait redoublé par le fait que Schliemann a, de son temps, fait réaliser nombre de copies de ses trouvailles, à des fins de pédagogie. Si une partie de ce trésor, qui comporte en tout une centaine

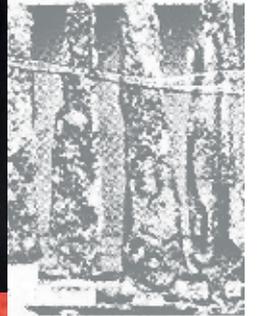
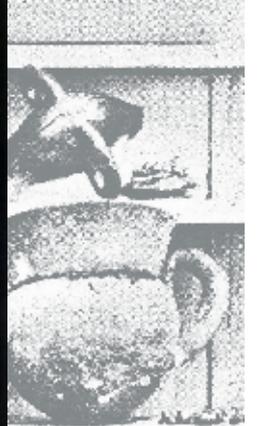
de pièces, était montrée elle serait accompagnée d'un fac-similé de la planche photographique, de style accumulatif, que Schliemann en avait fait, et d'un récit audiovisuel sur l'étrange destinée de ce fameux trésor, avec toutes les précautions diplomatiques à la clé, car le sujet est encore brûlant. La composition idéale de l'échantillon serait faite des bijoux en or, des gobelets, du pot globulaire, de la coupe et de la saucière en or, des boucliers en bronze, de plats et de deux gourdes en argent, de lames de haches en bronze.

Mais d'autres éléments des « trésors de Schliemann » sont en possession de la Turquie (au musée archéologique d'Istanbul) et nous espérons pouvoir les présenter au public. Nous ne connaissons pas leur nature précise. A été repéré en particulier le « Trésor C » : une lame de hache en bronze, un petit lingot d'or, deux longues boucles d'oreille et un bracelet en or, deux perles. Une reproduction de la planche photographique de H.S. correspondante agrémenterait la présentation. Il semble qu'il y ait d'autres éléments d'orfèvrerie intéressants en Turquie, et de nombreuses autres pièces provenant des fouilles de Schliemann.

Deuxième série d'objets présentés : une sélection de ceux dont la découverte lors des fouilles a titillé les *imaginations homériques*. Seulement une sélection car ils sont nombreux qui ont provoqué ce phénomène, mais on s'arrêtera sur quelques exemples aisément compréhensibles par chacun. Tout d'abord le cheval, bien sûr. Quatre ou cinq petites pièces en bronze et en terre cuite, jamais plus grandes que 15 cm, représentant l'animal permettront de faire un point sur la place du cheval chez Homère d'un côté, et en Turquie de l'autre. Ensuite on montrera un vase à boire en céramique, à deux anses, longiligne, appelé chez Homère amphikypellon, et qu'il décrit longuement. Quelques exemplaires en ont été trouvés à Hissarlik et on en montrera un ou deux, de différentes tailles (jamais plus de 30 cm), à l'occasion de quoi on évoquera la fréquence de découverte de ces pièces en d'autres contrées (ce qui n'était pas le cas à l'époque de Schliemann). Enfin, en référence aux funérailles décrites par Homère – des cérémonies de crémation, en particulier celles de Patrocle – on présentera une urne funéraire en terre cuite (60-80 cm environ), en la documentant identiquement.

Si la dernière série de cet ensemble, *les figures*, n'est pas directement d'inspiration homérique, elle l'est un peu cependant de façon indirecte – cela se joue sur d'autres plans, onirique, subjectif. Qui ne s'est pas représenté les visages des personnages croisés dans le monde poétique d'Homère ? Qui n'a pas rêvé les visages des habitants d'un site disparu ?

Lors d'une première rencontre avec les collections troyennes, à Istanbul et à Canakkale, il est en effet troublant de se trouver en face de ces quelques figures, gravées dans la pierre, ou modelées en (et sur de la) terre, qui semblent révéler l'humain, mais quel humain ? Figures qui se révèlent elles-mêmes plus ou moins nettement, et promptement. Une présence



y est proche en même temps qu'enfouie au fond des âges. Cette rencontre questionne aussi sur la volonté, la nécessité, ou le désir que ces habitants ont eus alors de procéder à de telles représentations. Pourquoi ces regards, ces sourcils, ces nombrils, ces tétons ?

Deux sous-séries distinctes cependant, n'ayant pas chacune la même charge, l'une sur les figures humaines, l'autre sur les figures animales, composent la série. Elle n'est pas documentaire comme la première, celle sur la vie quotidienne. La perception de ces figures, pas forcément directe au demeurant, est empreinte d'interrogation, nimbée d'un peu de mélancolie, de mystère.

#### *figures humaines*

- âge du bronze : stèle calcaire, cinq ou six figurines abstraites en pierre et en terre cuites, pichets anthropomorphes, et fragments de ces pichets, cols d'amphore avec visage, couvercles de pichets avec visages – une dizaine de pièces en tout
- terras cottas époque romaine : une dizaine de figurines
- hors vitrine, des sculptures : tête de Zeus, et tête d'Auguste, et éventuellement sculpture en marbre de Scamandre allongé (2 m de long environ), et femme drapée (hauteur 2 m environ), pied d'une statue monumentale (1 m de haut environ), toutes ces sculptures sont en marbre et d'époque hellénistique

#### *figures animales*

une douzaine de pièces, comme, par exemple, le petit oiseau de jade, le petit animal d'opale, le vase en terre aux oiseaux, trois ou quatre coupes ou bols d'époque grecque avec des motifs de hibou, de cygne etc, une ou deux céramiques mycéniennes avec motif de poulpe et autre, un fragment de mosaïque romaine avec un sanglier (30 cm), un petit cochon en volume, décoré, en terre cuite.

La troisième série est constituée d'une petite trentaine de **poteries, présentées en chronologie simplifiée**, en grandes époques (bronze ancien, bronze moyen et récent, fer, antiquité gréco-romaine), tout en raccordant cette chronologie au découpage stratigraphique du site en neuf couches. L'activité de poterie a été continue sur le site d'Hisarlik, et il y a abondance de pièces trouvées lors des fouilles, en bon état – de belles pièces, dont les dimensions varient entre 15 cm et près d'un mètre (hauteur et circonférence). De plus, les poteries sont un moyen de datation très important en archéologie, à faire connaître donc. Sur cet axe du temps, on jubilera donc, que l'on soit potière, céramologue ou pas, des variations et des diversités de leurs formes, dimensions, couleurs et textures.

De là on se dirigera soit vers l'épilogue directement, soit l'on fera un détour, non obligatoire – un peu comme un diverticule dans une randonnée – par un petit secteur consacré à la question militaire. Ceci est fait non pour informer sur l'existence de la guerre de Troie ou pas et de sa date, ni a fortiori sur les traces que le site en porterait car cela aura été fait

auparavant. Simplement ce sujet intéresse fort certains des publics visés, on va donc le documenter, en prenant pour prétexte Troie.

Après qu'on aura rappelé, par de courts extraits, ce qui est dit précisément dans les textes homériques sur l'équipement militaire, le siège, le cheval, la guerre, quelques citations écrites qui seront rendues intelligibles et commentées (une douzaine, guère plus)... Après qu'on aura mis en avant d'autres passages de L'Illiade où nos héros renâclent au combat, où ils militent pour le non affrontement et pour la vie, et où ils déplorent la bêtise de la guerre... Et ceci devrait être graphique et sonore...

On se trouvera face à une fresque illustrée. Elle ne sera pas nourrie d'iconographies, de documents authentiques, ses illustrations seront des aquarelles, des dessins de reconstitution, comme on en trouve dans les albums de jeunesse ou les bandes dessinées. On découvrira là en grandes tranches chronologiques, que ce soit chez les Hittites ou chez les Grecs (Mycéniens, siècles obscurs, Grèce archaïque, Grèce classique), quelques thèmes rapidement dégrossis et très imagés : chars et chevaux, équipement-armement, fortifications, guerre et engins de guerre, marine. Le jeune visiteur pourra virtuellement (ou en passant sa tête dans le trou d'un décor comme dans les anciennes baraques foraines), endosser les panoplies d'un soldat hittite ou d'un soldat grec, à différents moments de l'histoire, si possible.

## Épilogue : la guerre de Troie

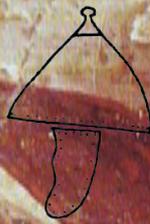
Retour à la fiction troyenne, retour à l'état gazeux...

L'épilogue revêt une forme spectaculaire – à définir scénographiquement. C'est une plongée dans des fictions cinématographiques du 20<sup>e</sup> et du 21<sup>e</sup> siècles, ayant pour sujet Troie : une ou des projections d'extraits de film, composant une sorte de « best of » un peu spirituel. Des peplums à « Troy », il en existe une quinzaine. Le son est créé à partir des sons originaux des films, mais il est travaillé, et sans doute spatialisé ? On peut passer dans cet endroit une dizaine de minutes.

## Remarque

Il est prévu un espace d'animation dans l'exposition, à inscrire dans le parcours en fonction des contraintes architecturales et fonctionnelles de l'ensemble.

C'est un lieu capable de recevoir des représentations théâtrales et des lectures, devant du public, mais aussi des animations régulières pour les groupes scolaires : bac à fouilles, puzzles archéo, dessin d'objets décrits dans Homère, par exemple. Il contient la régie des animateurs.



A



B



C



D



E



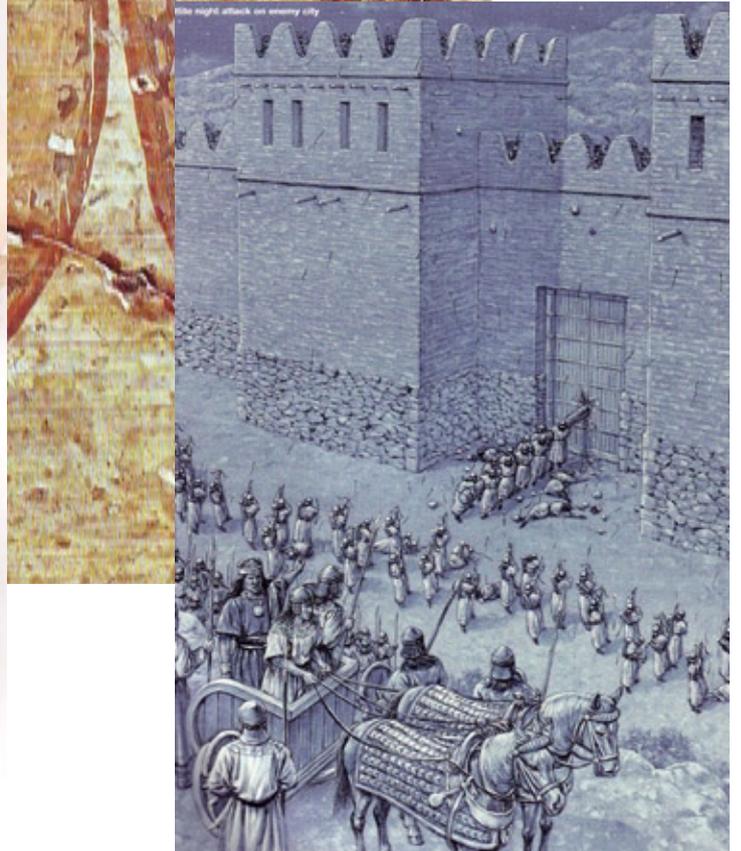
F



G



H



# 3 Contenus programmatiques

## Prologue : la guerre de Troie

spectacle audiovisuel immersif : le récit simplifié de la guerre de Troie, en images, mettant en avant à la fois les épisodes les plus célèbres de l'Iliade et le résumé des premiers chants de l'Odyssée, avec le cheval de Troie et la chute de la cité. Type théâtre d'ombres.  
*avec commentaire off sonore et/ou sous-titrage + version écrite pour les non-entendants*  
*durée 5 à 6 mn ?, en boucle*

## Séquence 1 : quelques lumières sur les textes homériques dans l'antiquité gréco-romaine

Les îlots peuvent être visités dans n'importe quel ordre.

### îlot 1 des mortels et des immortels

→ généalogies simplifiées de Olympe, des divinités impliquées, des héros et héroïnes grecs et troyens, sous forme d'un vaste et haut tableau graphique lumineux  
→ devinettes : distinguer les Grecs et les Troyens, les dieux et les héros épiques, attribuer les fils à leur père, retrouver les significations d'expressions passées dans le langage courant (se retirer sous sa tente, jouer les cassandre) etc. La forme de ce jeu est à définir, mais le contenu est de type jeu informatique, qcm.

### îlot 2 Homère ?

→ portrait du Poète en homme recherché, « Wanted » : succession de diapositives de portraits de lui, en noir et blanc, à partir de représentations antiques de toutes sortes (statues, reliefs), en matériaux divers (bronze, marbre, bois) et provenant d'un peu partout en Europe du sud. Les lieux et les époques sont mentionnés aussi sur ces images, comme on le fait dans la police.  
→ éventuelle présentation d'une pièce authentique : buste antique en marbre blanc, époque classique (Louvre ?)

### îlot 3 des textes

→ dispositif sonore d'écoute de vers homériques sélectionnés (dits en grec, et aussi dans les langues de l'exposition), avec évocation graphique des aèdes en Grèce classique, représentations et scènes de genre

→ 2 ou 3 livres dématérialisés de format A3 sur les débuts de l'écriture, les fixations/transcriptions/transmissions/traductions des textes homériques, les diverses hypothèses de datation

→ éventuelle présentation d'une pièce authentique : papyrus égyptien, 3<sup>e</sup> s.a.n.è. (BNF?)

#### **îlot 4 des usages**

→ dispositif graphique sur les multiples usages individuels et collectifs des textes homériques, avec citations des textes d'origine à la clé, commentés : manuel de savoir-dire, apprentissage de la langue et de la littérature, manuel de savoir-vivre – des comportements moraux au traitement du corps ou à la gestion des biens... –, et instrument d'une politique d'unification hellénique

→ le cas Alexandre le Grand : portrait par l'image (iconos animées, avec commentaire off, durée 3 à 4 mn) d'un sympathique homéromane, anecdotes et grande histoire

→ jeu d'homéromancie : on tire au hasard, avec des dés, un ou deux vers et son avenir est dévoilé, sur un mode humoristique. Forme à déterminer, pas forcément informatique, plutôt jeu de hasard, très matériel

→ éventuelle présentation d'une pièce authentique : table iliaque, 1<sup>e</sup> s. (BNF?)

#### **îlot 5 des illustrations**

→ sélection d'images fixes, en couleur, projetées et titrées/léguendées : des illustrations troyennes présentes sur des céramiques grecques d'après le 6<sup>e</sup> s.a.n.è. (vase, coupe, bol...) se déplient, deviennent visibles, sont expliquées enfin. Axe : Iliade, Troie, les duels, les épisodes se rapportant à la Guerre de Troie.

→ éventuelle présentation d'une pièce authentique : un cratère de banquet avec motif troyen, époque Grèce classique (Louvre?)

→ jeu de reconnaissance de scènes illustrant – ou pas – des textes homériques, l'Iliade principalement. La forme de ce jeu est à définir, mais le contenu est de type jeu informatique.

#### **îlot 7 déjà**

dans l'antiquité des tentatives de datation et de localisation, des querelles entre historiens, géographes et philosophes :

→ dispositif graphique avec florilège de citations contradictoires datant de l'antiquité grecque et romaine sur Homère... courts extraits de comédies et de tragédies grecques inspirées des textes et des manies homériques... phrases ironiques, admiratives, interrogatives... extraits précis de l'Iliade concernant Troie... Hérodote, Thucydide, Strabon : qu'ont-ils dit d'Homère et de Troie?... le tourisme homérique démarre déjà aussi, témoignages...

→ zoom graphique sur Virgile et L'Énéide et le mythe de la fondation de Rome par Énée

→ éventuelle présentation d'une pièce authentique évoquant ce mythe (Louvre?)

**îlot 6 des repères dans le temps et l'espace**

- carte géographique simple, contemporaine, à dresser, de l'Europe du sud et de l'Asie Mineure, avec emplacement de la Troade et de l'Anatolie
- frise graphique donnant des Mycéniens/Hittites aux Romains/Byzantins/Ottomans les grandes époques, quelques noms d'hommes et de cités célèbres, quelques dynasties.

**Séquence 2 : à la recherche de la cité mythique**

- élément graphique symbolisant les paysages de Troade : du ciel, de la végétation, des horizons, de faibles reliefs, arrondis. A partir de photographies et de gravures. Pas de réalisme.

**Secteur 2.1 archéologues**

les 4 îlots se découvrent successivement.

**îlot 1 voyageurs et explorateurs**

- les premières recherches en Troade à la fin de ce siècle et au début du 19<sup>e</sup> les premières hypothèses pour l'emplacement de Troie à Bournabaschi
- portrait, via un documentaire audiovisuel, de quelques figures remarquables : Le Comte de Caylus, les Anglais, Lechevalier et Choiseul-Gouffier, avec commentaire off, sous-titrage, durée 4 mn
  - cartes (ou repro de cartes) de la Troade dressées à cette époque
  - dispositif graphique : point de situation, les hypothèses sur Troie (1)

**îlot 2 Heinrich Schliemann**

Heinrich Schliemann fouille Hissarlik entre 1870 à 1890

- « Tombeau » de/hommage à H.S. : portrait biographique, via un documentaire audiovisuel, avec commentaire off, sous-titrage, durée 6 mn, accompagné d'une petite collection d'objets personnels authentiques (fonds Gennaidos, Athènes, ou Allemagne) – correspondances, livres de Schliemann en éditions originales, dans différentes langues, notes –, et de commentaires sur le personnage très controversé qu'il était, bienveillants ou pas
- campagnes de H.S. : dispositif de reportage-photo sur les différentes campagnes, imagé par des photos de fouilles, des gravures, des croquis, nourri par des extraits du journal de fouilles et des livres de HS, commentés, il fonctionne chronologiquement donnant dates, moyens, méthodes, difficultés rencontrées, trouvailles, techniques, publications. Avec mise en avant de spécificités dans ses pratiques archéologiques
- atlas ou album de planches troyennes : très grand livre à créer, fait d'une douzaine de pages plastifiées et rigides, reprenant en fac-similé dessins, aquarelles de H.S.
- dispositif graphique : point de situation, les hypothèses de H.S. et de Dörpfeld sur Troie (2)

**îlot 3 Carl Blegen**

de 1932 à 1938, nouvelles campagnes menées par l'américain Blegen

- portrait, via un documentaire audiovisuel, de Blegen, avec commentaire off, sous-titrage, durée 4 mn
- film d'archives sur les fouilles Blegen, en N&B, sans commentaire off
- dispositif graphique : point de situation, les hypothèses de Blegen sur Troie (3)

**îlot 4 Manfred Korfmann et l'Université de Tübingen**

depuis les années 1980, un immense programme de fouilles

- portrait, via un documentaire audiovisuel, de Manfred Korfmann et de toute l'équipe de Tübingen et de Turquie, avec commentaire off, sous-titrage, durée 4 mn
  - fouilles menées par Tübingen : grandes découvertes, grands chantiers en cours, dispositif graphique
- NB: Le reportage complet sur les campagnes via photos, vidéos, plans, images, sur les différentes campagnes, avec mise en avant des spécificités dans les méthodes et les techniques archéologiques, est transformé en secteur (voir infra 2.2.)
- dispositif graphique : point de situation, les hypothèses de Tübingen sur Troie (4)

**Secteur 2.2 archéologie**

doit se connecter naturellement au secteur 2.1.

élément synoptique, en volume, montrant les différents chapitres de l'investigation archéologique terrestre d'aujourd'hui, dans toutes ses composantes. Pour cela, on partira de l'exemple d'Hissarlik, qui illustrera les propos (photos, images, vidéos, tout élément technique provenant du travail des équipes d'archéologie intervenant sur le site), qui eux, seront généraux.

La forme pourrait être celle d'un grand calendrier de l'avent (pour qu'il y ait quelque chose, un mouvement à faire afin de découvrir une information, un film, une photo, par exemple), où l'on ira d'étape en étape (avec des boucles itératives), où l'on distinguera clairement les étapes du processus de travail.

Soit :

- 1) les cadres de l'intervention (urgence, sauvetage, reprise, programme etc),
- 2) travailler sur les archives, les sources documentaires
- 3) prospecter : photographie aérienne et photo-interprétation, prospection spatiale, mesure de résistivité électrique, prospection magnétique, électro-magnétique, thermique, carte prédictive, modélisation, et obtention des autorisations de fouilles

- 4) fouiller : la révolution stratigraphique, les stratégies de fouille (carroyage, aire ouverte), l'intervention de spécialistes de disciplines diverses (archéozoologues, palynologues, malacologues, etc), la présence de spécialistes de restauration, la conservation des vestiges et gérer les fouilles, les équipes, la logistique, les déblais...
- 5) enregistrer les données : relevés, photographies, photogrammétrie, carnets de fouilles, arkéoplan, relevés laser, imagerie 3D, immatriculation des objets, étiquetage, inventaire, archives stratigraphiques, moulages
- 6) analyser les données : archéométrie et analyse des matériaux (archéo magnétisme, dendrochronologie, radiocarbone, thermoluminescence, hydratation de l'obsidienne, acides aminés...), chronologie relative et datation absolue
- 7) publier, restituer et reconstituer, communiquer

### **îlot sur les pas d'Homère**

- dispositif graphique sur les nombreux passionnés d'Homère, qui cherchent les vestiges et les traces de l'épopée (le palais de Priam, le palais d'Ulysse à Ithaque, le parcours de l'Odyssée, par exemple). portrait particulier de Victor Bérard, et présentation des photos de son périple odysseéen
- documentaire audiovisuel, entretien avec des spécialistes de la question, évocation du parallèle entre archéologie homérique et archéologie biblique, la question des reliques et des répliques, avec commentaire off, sous-titrage, durée 5 mn
- florilège de citations contradictoires sur Troie pour les temps modernes, tout comme on l'aura fait dans l'antiquité

### **Secteur 2.3 vues d'artistes**

- spectacle audiovisuel, que l'on découvre comme une deuxième peau du secteur 2.1, « archéologues ».

Sur grand et long écran, qui va jusqu'au sol, écran devant lequel on peut circuler ou s'asseoir, comme dans les expos d'art contemporain, passe un lent défilé d'images qui sont toutes des représentations de Troie, de la « guerre », et du cheval, mais qui datent de toutes les époques, du Moyen Age à nos jours, ont toutes les origines (en fait principalement européennes), et sont de toutes les techniques (enluminure, gravure, bois peint, peinture etc). Les styles s'y croisent, les manières diffèrent, les ingénuités se multiplient, les ruses aussi, les modes changent, le mythe est sans cesse revu, revisité. Pas d'explication, pas de volonté documentaire ou descriptive ou exhaustive ou directement pédagogique, mais sans doute un légendage minimal donnant date, lieu, nom de l'artiste. Pas de commentaire off, mais sans doute un son dans l'espace, créé pour ce cycle troyen, jamais le même, un son aléatoire.  
*durée 15 à 20 mn, en boucle*

- devant cet écran, à bonne distance, présentation éventuelle de quelques pièces authentiques, à choisir, en petit nombre (6 ou 7?), par exemple un manuscrit du Moyen Age, des gravure et des peintures des 17<sup>e</sup> et 18<sup>e</sup> siècles, une œuvre contemporaine, parmi les fonds du Louvre, de la BNF et de l'ENSBA.
- devant cet écran, à bonne distance, évocation des productions littéraires et musicales tournant autour/inspirées des textes homériques :
- 2 ou 3 livres dématérialisés en format A3, où l'on trouvera, sur deux ou trois pages virtuelles la liste complète des œuvres littéraires et musicales liées de près ou de loin aux aventures troyennes
- quelques vrais livres (des poches) et des bandes dessinées, que l'on peut feuilleter et donc lire ! : Giraudoux, Shakespeare, Virgile, Ovide, Wolf, Bayen, Kadaré, etc etc etc, et différentes versions/traductions de l'Iliade et de l'Odyssee, dont certaines pour enfants.

### Séquence 3 : à la découverte d'un site d'Hisarlik et des 9 Troie

- carte géographico-historique interactive : Europe, part septentrionale de l'Afrique, Asie Mineure.

De grandes dimensions (3 ou 4 m de base), elle est lumineuse, colorée, travaillée graphiquement. On peut sur le fond de carte faire apparaître divers paramètres, comme des calques, et pour certains les superposer (multicritères). Au rang de ces paramètres, à titre d'exemples : séquence temporelle, emprise territoriale des empires, position des cités et colonies, données géographiques (altitude, fleuves etc), événements marquants (guerres, prises, chutes), faits culturels marquants (religion, sciences, philo). Postes de consultation individuels.

#### Secteur 3.1 Hisarlik, les 9 Troie, visite virtuelle

ce secteur doit immédiatement suivre l'îlot 4 du secteur 2.1. Ce sont en effet les travaux de Tübingen qui sont ici montrés. On utilisera les images 3D de Cincinatti, en les adaptant d'un point de vue de l'interactivité, de la spatialisation, de l'ergonomie.

- élément graphique monumental reprenant/stylisant le tell d'Hisarlik, les 15 mètres de strates, de couches de terre, correspondant aux neuf occupations successives

Les îlots 1, 2, 3 fonctionnent ensemble, n'en forment qu'un, et peuvent se découvrir dans n'importe quel ordre. Dispositifs techniques interactifs de sorte que les visiteurs soient actifs, et immergés dans ces images, pris dans les espaces de Troie, réels ou virtuels.

L'îlot 4 est autonome.

## **îlot 1 visite virtuelle du site**

- postes de consultation individuels: imagerie 3D, en choisissant une époque du site, on voit apparaître un film 3D de reconstitution, on peut naviguer dans les images à sa guise. Plusieurs postes
- réalité virtuelle : un espace cubique de 2 à 3 mètres de haut reçoit sur 3 faces internes les mêmes types d'images commandées par un visiteur depuis une console située au seuil du cube

## **îlot 2 ce qu'est le site aujourd'hui**

- postes de consultation individuels: grande balade filmée sur le site tel qu'il est aujourd'hui en images réelles (documentaire à réaliser), sans voix off mais sous-titrée et sonorisée, avec intercalage de photos et images fixes 3D qui s'y superposent. Balade interactive (on choisit la direction de l'on prend, ce que l'on regarde, on zoome avant et arrière, etc).
- réalité virtuelle: un espace cubique de 2 à 3 mètres de haut reçoit sur 3 faces internes les mêmes types d'images commandées par un visiteur depuis une console située au seuil du cube
- documentaire particulier sur la citerne et le réseau d'eau souterrain sans voix off mais sous-titré et sonorisé, durée 3 à 4 mn

## **îlot 3 importance de la ville**

- postes de consultation individuels: imagerie numérique, reliée à la stratigraphie, en choisissant une strate on peut faire apparaître un plan de la ville, des chiffres de sa population, des infos générales
- dispositif graphique montrant les plans comparés d'Hissarlik et de quelques autres sites archéologiques majeurs
- maquettes en volume du site à différentes époques (5 ou 6), que l'on peut toucher, et que l'on peut percevoir aussi de profil

## **îlot 4 les fouilles en Troade**

- carte légendée des sites fouillés en Troade, hormis Hissarlik, par quelles équipes, depuis quand les investigations y sont menées

## **Secteur 3.2 la vie dans la cité d'Hissarlik**

- élément graphique monumental symbolisant la masse et la multiplicité des objets exhumés lors des successives campagnes de fouilles, et aussi la diversité des rendus (dessins, photos): composition graphique avec photos N&B et sépia, en particulier photos accumulative, dessins de différentes époques (Schliemann, Dörpfeld, Blegen, Tübingen), photos récentes d'inventaire avec mire etc.

**îlot 1 vie quotidienne à Hissarlik**

séries thématiques d'objets provenant des fouilles, toutes époques confondues, chacune étant documentée par une image mettant en situation les activités abordées via les collections (icones retravaillées, du corpus hittite/anatolien autant que grec ou schémas pour mieux faire comprendre l'usage)

→ *se nourrir*: ossements (porc, mouton, bœuf, gibiers de chasse), vestiges alimentaires (graines, légumineuses, restes de poisson, carapaces de tortue), mortier/pilon et pierre à moulin, vaisselle commune (quelques assiettes, cruchons et bols en terre), pièces en terre cuite pour la conservation des aliments (deux ou trois jarres et amphores, de grandes dimensions)

→ *fabriquer*: des tissus (une vingtaine de poids et de navettes, en pierre, en terre cuite), des objets en métal (1 moule en pierre pour fondre des lames de hache, une série de lames de hache, des clous, anneaux, épingles, pointes de flèche, fibule, une dizaine en tout), des bijoux (pierre pour motif d'anneaux, bijoux en pierres semi-précieuses, perles, colliers, bracelets choisis pour les techniques d'orfèvrerie), des outils/ustensiles (pierres polies, manches en os, cuiller en os, aiguilles en os), des décors (os gravés, décors de céramiques, métal décoré orfèvrerie ou pas)

→ *échanger/commercer*: matières premières (objets en or, cuivre, étain, électrum, ivoire, pierres semi-précieuses, ambre, jade, lapis-lazuli), denrées (collection d'anses d'amphore avec sceaux indiquant des provenances de toute la Méditerranée), objets provenant d'ailleurs et/ou qui seront imités (plaque à bosses en os, buckelkeramik, verrerie romaine).

Cet ensemble sera accompagné d'une carte géographique montrant les lieux où ces matières et ces objets sont produits ou sont attestés.

→ *trouver des ressources* (ce ne seront pas seulement ici des objets provenant des fouilles qui seront montrés mais aussi des matières premières venant du site): poignées de terre, pierres de différentes sortes, verre d'eau de source, avec si possible, présentation d'un pithoi (énorme amphore en terre, presque entièrement enfouie dans le sol et destinée à conserver l'eau), et vestiges évoquant chasse, pêche, agriculture, élevage (ossements, hameçons etc, à choisir avec les archéologues)

Les îlots 2, 3 et 4 forment un ensemble.

**îlot 2 trésors de Schliemann**

→ présentation des pièces originales correspondant au Trésor C, détenues par Istanbul: 1 lame de hache bronze, 1 petit lingot d'or, deux longues boucles d'oreille, deux perles, 1 bracelet (voir annexe), avec repro de la planche photographique de H.S. correspondante

→ présentation d'une partie de la copie du fameux *Trésor de Priam* (Berlin):

bijoux en or, plats en bronze, 1 saucière, 1 coupe, 2 gobelets en or, 1 pot globulaire en or, 2 boucliers en bronze, 1 hache de bronze, deux plats et gourdes en argent, avec repro de la planche photographique de HS correspondante

→ carte de répartition du trésor de Schliemann présent dans 43 musées du monde, à dresser, avec documentaire audiovisuel sur les tribulations du Trésor de Priam et des trouvailles de Schliemann, en général

### **îlot 3 imaginations homériques**

→ cheval: 4 à 5 petites pièces en bronze et en terre cuite représentant l'animal (hauteur max 15 cm)

→ amphikypellon: un vase dénommé de la sorte (20 cm, voir annexe)

→ urne funéraire: une en terre cuite (60 cm, voir annexe)

### **îlot 4 figures**

séries d'objets provenant des fouilles toutes époques confondues

→ *figures humaines*

- série Troie âge du bronze: stèle calcaire (Troie I), 5 ou 6 figurines abstraites en pierre et en terre (dim 15 cm max), pichets anthropomorphes, et fragments de ces pichets, cols d'amphore avec visage, couvercles de pichets avec visages – une dizaine de pièces (hauteur max 30 cm)

- série de terras cottas époque romaine: une dizaine de figurines (hauteur max 15 cm, musée d'Istanbul)

- tête de Zeus, marbre (musée d'Istanbul), tête d'Auguste (?), hors vitrine

→ *figures animales*

une douzaine de pièces – comme, par exemple, petit oiseau de jade (5 cm, musée Canakkale), petit animal opale (10 cm, musée Istanbul), vase en terre aux oiseaux (diam 30 cm, musée Canakkale), 3 ou 4 coupes ou bols (diamètre 15 cm) époque grecque avec motifs hibou, cygne etc, 1 ou 2 céramiques mycéniennes avec motif poulpe et autre (diamètre 20 cm), fragment de mosaïque romaine avec sanglier (30 cm), 1 pièce en volume (porc en terre cuite, dim inconnues)

### **îlot 5 poteries: série chronologique**

chronologie simplifiée en grandes époques (bronze ancien, bronze moyen et récent, fer, antiquité gréco-romaine) et sur cet axe du temps: les variations des poteries d'Hissarlik, diversité de formes, de dimensions, de couleur et de texture etc.

→ de 25 à 30 pièces, à emprunter aux musées d'Istanbul et de Canakkale (voir annexe)

### Secteur 3.3 la question de la guerre

ce secteur doit être tout à fait distinct des deux autres, il ne doit pas donner la sensation de faire partie de la séquence 3, il ne doit pas être un passage obligé vers l'épilogue, au contraire

#### îlot 1 ce qui est dit

dans les textes homériques sur l'équipement militaire, le siège, le cheval, la guerre et aussi sur la non nécessité de la guerre...

→ projection, ou dispositif graphique, de citations de l'Illiade et explications, commentaires

#### îlot 2 ce que l'on sait aujourd'hui

de la question militaire en Grèce et en Asie Mineure de 3 000 ans a.n.è. à l'époque classique

→ dispositif graphique avec illustrations de type aquarelle, imagerie d'album jeunesse ou de bande dessinée (à créer) : en grandes tranches chronologiques, chez les Hittites/Anatoliens et les Grecs (Mycéniens, siècles obscurs, Grèce archaïque, Grèce classique), approches spécifiques de quelques thèmes – chars et chevaux, équipement-armement, fortifications, guerre et engins de guerre, marine

→ panoplies – interactives ou pas – d'un soldat hittite, et d'un soldat grec, à différents moments, si possible

## Épilogue : la guerre de Troie

spectacle audiovisuel immersif : plongée dans des extraits de films de fiction du 20<sup>e</sup> et du 21<sup>e</sup> siècles, ayant pour sujet Troie. Ce seront des extraits remontés pour composer une sorte de « best of » cinématographique, un peu spirituel.

*Projection grand format avec des sons d'ambiance, composés à partir des matériaux sonores originaux des films en question.*

*Durée 8 à 10 mn*

## Salle d'animation

à inscrire dans le parcours en fonction des contraintes architecturales et fonctionnelles de l'espace.

Lieu capable de recevoir des représentations théâtrales et des lectures, devant du public, mais aussi des animations régulières pour les groupes scolaires : bac à fouilles, puzzles archéo, dessin d'objets décrits dans Homère. Contient la régie des animateurs.

Lorsqu'aucune animation n'a lieu, ce pourrait être une salle de visionnage de films, ou de lecture, ou d'écoute de musique (Berlioz, Offenbach etc) ?

## 4 Spécificités de l'accueil

### Multilinguisme

L'exposition est en 3 langues, avec français dominant.

Il n'est pas prévu de dispositif d'audioguidage.

Les éléments textuels sont donc donnés en trois langues, pour le graphisme et pour les interactifs. Pour les audiovisuels on aura ou un sous-titrage en 3 langues ou un système de casques individuels avec choix de langue.

### Jeunes publics

Le parcours leur est accessible tel qu'il est, plus ou moins.

Sont prévus en plus, pour améliorer cette accessibilité, modulo les aspects budgétaires :

- des interfaces et des contenus différents dans les jeux de type informatique, interactif, selon que l'on est adolescent ou pas
- un système de numérotation spécifique, venant sur les supports de l'exposition, qui pourrait être utilisé pour les groupes scolaires à l'occasion d'une chasse au trésor (trouver des infos, dessiner des choses, en repérer d'autres, répondre à des questions etc),
- la création de deux petits compagnons de visite (qui s'appelleraient bien sûr Ulysse et Pénélope), sortes de mascottes graphiques, qui, à différents endroits, adresseraient, sous forme graphique ? un message, en français seulement,
- un audioguidage spécifique pour les jeunes publics, en français seulement,
- un atelier d'animation, avec des programmes spéciaux pour eux.

### Personnes à mobilité réduite et handicaps sensoriels

La charte d'accessibilité de la CSI est appliquée.

L'approche muséo est globalement multi-sensorielle, le son et l'image se relaient, l'idée étant d'avoir non pas toutes les informations traduites lorsqu'on a un handicap sensoriel, mais d'en avoir la teneur principale, ce tout au long de l'exposition, d'une manière ou d'une autre. Il serait intéressant de faire mouler quelques objets exhumés des fouilles (figures, poteries par exemple), pour que l'on puisse les toucher.

## 5 Pour la scénographie et le graphisme

Je ne crois pas nécessaire d'ajouter des préconisations sur ce que la scénographie doit chercher à atteindre comme objectifs, ambiances etc, les choses sont suffisamment décrites pour que les imaginations des uns et des autres puissent s'exprimer.

Rappelons cependant que, comme d'habitude, il ne faut pas que les flux se croisent... que la diversité des climats de l'exposition doit former une belle unité harmonique... qu'il y a nécessité de relances dans le parcours... que des surprises doivent être ménagées au visiteur, à bon rythme... que les sons doivent être maîtrisés et que tout ne doit pas baigner pas dans une soupe sonore... qu'une exposition s'entend autant qu'elle se voit... et enfin que tout est affaire musicale et de tempo, les moments de calme, de silence, de « presque rien » ont aussi leur nécessité.

### Estimatif des surfaces

Ce sont donc des estimations, destinées à être rediscutées.

La question des volumes aura aussi son importance...

Prologue. ....	environ 150 m <sup>2</sup>
Séquence 1 quelques lumières sur les textes homériques dans l'antiquité gréco-romaine. ....	environ 200 m <sup>2</sup>
Séquence 2 à la recherche de la cité mythique. ....	environ 350 m <sup>2</sup>
Secteur 2.1 archéologues	
Secteur 2.2. archéologie	
Secteur 2.3 vues d'artistes	
Séquence 3 à la découverte d'un site. ....	environ 800 m <sup>2</sup>
Secteur 3.1 les 9 Troie, visite virtuelle	
Secteur 3.2 la vie dans la cité	
Secteur 3.3 la question militaire (100 m <sup>2</sup> )	
Épilogue. ....	environ 150 m <sup>2</sup>
(hors surface) Salle d'animation. ....	environ 120 m <sup>2</sup>

## **Éléments textuels**

Les textes sont donnés en trois langues.

Deux grandes familles d'éléments textuels viennent sous forme graphique :

### **ceux qui constituent des textes en soi**

textes niveau 1

1000 signes environ, dont titre et chapeau, au rythme de 1 ou 2 par îlot : 30 à 40 environ

textes niveau 2

600 signes environ, dont titre, accompagnant groupe d'objets, modes d'emploi, collection d'images : une trentaine environ

textes niveau 3

250 signes environ, légendant un objet : une centaine

soit environ 85 000 signes au total, multiplié par 3

NB : Dans la mesure du possible scénographique, ne pas traiter les textes de niveau 1 comme des mobiliers en soi, mais les intégrer aux dispositifs de présentation, aux supports, aux mobiliers. Ceci est plus facile à réaliser pour les deux autres niveaux de texte.

### **ceux qui apparaissent dans d'autres supports**

sur les dispositifs graphiques d'ensemble, frises, cartes etc, sur les audiovisuels, sur les manipes, sur les interactifs, etc

non comptabilisables à ce jour

# 6

## Annexe

### Données sur les collections

#### **Collections des objets provenant des différentes campagnes de fouilles à Hissarlik**

La destinée des objets exhumés par Schliemann a été très mouvementée. Il devait n'en conserver que la moitié et restituer l'autre à la Turquie mais ce ne fut pas toujours le cas. Il a procédé à des ventes un peu partout dans le monde, il a aussi fait des dons, il a enfin fait faire beaucoup de copies. Sa femme, après sa mort, a aussi fait des dons, par exemple au Musée archéologique d'Athènes. Pour les fouilles menées par Blegen dans les années 1930 et celles menées par l'Université de Tübingen depuis 1980, les choses se sont passées de manière traditionnelle – les « inventions » reviennent au pays sur le terrain duquel les découvertes sont faites, la Turquie.

Donc, les collections sont aujourd'hui réparties dans plus de quarante endroits différents. C'est néanmoins en Turquie et à Berlin que se trouvent les fonds les plus importants. Nous n'avons malheureusement pas encore d'inventaire des collections turques, pas plus que des berlinoises. Dans le dernier trimestre de l'année 2008, un repérage précis va être effectué, et le choix précis des œuvres pourra être fait à la fin de l'année, ou au début de 2009, puis des demandes de prêt seront formalisées.

On trouvera cependant quelques photographies indicatives prises lors d'un repérage à Istanbul et Canakkale.

#### **Collections provenant des grands fonds parisiens (Louvre, BNF, ENSBA et autres)**

Des accords de principe ont été passés avec ces trois institutions pour une coopération avec la Cité des Sciences à l'occasion de l'exposition « Troie ».

Dans le pré-programme, les moments où des œuvres provenant de ces fonds seront en toute probabilité présentées, ainsi que leur nombre, sont indiqués. Mais rien n'est dit sur leur nature exacte, ni leurs dimensions, ni leurs contraintes de conservation. Ce sera chose faite au cours du dernier trimestre 2008.

#### **Collections concernant Schliemann provenant des fonds grecs et allemands**

Elles concernent seulement un îlot de l'exposition, l'îlot 2 du secteur 2.1. À nouveau ici, il y a nécessité de repérage et de choix, qui seront faits aux mêmes époques.



figure, stèle calcaire, Istanbul



outils, Istanbul



figurines, Istanbul



poteries, Istanbul



pichet anthropomorphe, Istanbul



poteries, Istanbul



poteries, Istanbul



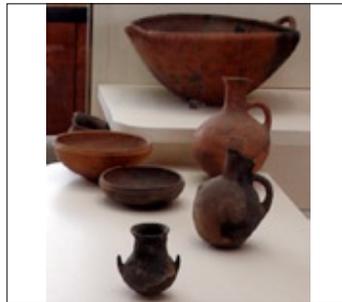
poteries, Istanbul



poteries, Istanbul



figure, poterie, Istanbul



poteries, Istanbul



poteries, Istanbul



poteries, Istanbul



poteries, Istanbul



poteries, Istanbul



poteries, Istanbul



urne funéraire, Istanbul



poteries, Istanbul



terras cottes, Istanbul



anses d'amphores, Istanbul



moule et meule, Istanbul



poteries, Istanbul



vase aux oiseaux, Istanbul



bijoux, orfèvrerie, Istanbul



bijoux, orfèvrerie, Istanbul



poteries, Istanbul



verrerie romaine, Istanbul



cheval, Istanbul



poteries, Canakkale



poteries, Canakkale



poteries, Canakkale



poteries, Canakkale



poteries, Canakkale



poteries, Canakkale



poteries, Canakkale



bijoux, Canakkale



objets en métal, Canakkale



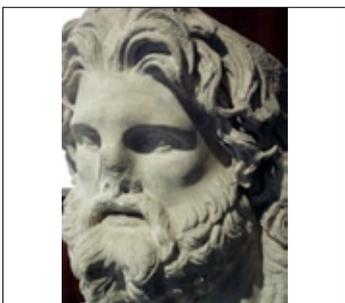
objets en os, ivoire, dent, Canakkale



pierres polies, Canakkale



objets en métal, Canakkale



Zeus, Istanbul



Scandre, Istanbul



femme drapée, Canakkale



pied, Canakkale

