

DOSSIER DE PRESSE

Jouer avec les dieux

Une expérience visuelle, sonore, culturelle



Cour de Saint-Pierre 10
1204 Genève

+41 22 310 24 31
info@mir.ch
mir.ch

Genève, le 11 juin 2024

La religion est un jeu. Elle permet de se relâcher, de faire un pas de côté, de se retirer de la marche quotidienne du monde. Elle peut faire rire, danser, elle invite au théâtre. Le sacré n'est pas seulement l'espace traversé par les dogmes, l'intransigeance et l'excommunication. Il peut être relâchement et détente.

Jouer avec les dieux propose une expérience dans cette autre dimension de la religion à la lumière des travaux menés depuis plusieurs décennies par l'histoire des religions. Philippe Borgeaud, un de ses chercheurs et professeurs les plus représentatifs, est commissaire de cette exposition que le Musée International de la Réforme (MIR) monte et présente du 13 juin au 13 octobre 2024 à Genève.

À une époque périlleuse de crispation idéologique, des projets interreligieux, tels que cette exposition, favorisent le dialogue interculturel et œcuménique. En cinq chapitres – *Loin des usages du monde ; Danser avec les dieux ; Rire avec les dieux ; Juger les dieux des autres ? ; Le Magasin des croyances* –, l'exposition propose des témoignages marquant la dimension ludique et excentrique de la religion considérée sous de nombreuses formes inscrites dans l'histoire et l'actualité et sur tous les continents.

Plus d'une centaine d'œuvres de l'exposition sont prêtées par le Musée d'art et d'histoire de Genève, la Bibliothèque de Genève, la Bibliothèque universitaire de Bâle, le Musée d'ethnographie de Genève, la Fondation Martin Bodmer, les Musées du Valais, le Musée d'ethnographie de l'Université de Zürich, la Fotostiftung de Winterthur et des particuliers. Elle est notamment composée de 50 objets (masques, couteaux, crécelles, tambours, ex-votos, etc.), 28 livres dont plusieurs anciens en première édition, 6 statues, 6 tableaux, 7 dessins, un bas-relief, 3 films et 1 jeu vidéo. *Orphée dépecé par les Ménades* de Félix Vallotton, une tête en marbre du Dieu Pan, un masque balinais de deux mètres, un extrait du *Nom de la Rose* de Jean-Jacques Annaud, un satyre qui pique du nez dans une jarre ou une édition rare de *L'histoire des imaginations extravagantes*

de Monsieur Oufle par L'abbé Laurent Bordelon, sont quelques-unes parmi les œuvres captivantes de l'exposition.

Scénographie :

Elle utilise des couleurs pour bien typer chaque espace. C'est la marque de fabrique du StudioTovar, déjà appliquée dans l'exposition permanente.

Les formes ovoïdes colorées que l'on voit sur les murs suggèrent l'apesanteur, l'hallucination visuelle, les taches devant les yeux quand on est ébloui par un éclairage trop violent.

Un cadre en bois entoure les parois. Il est ici et là interrompu ou décollé, pour suggérer l'émancipation – le « décadrement » – opéré par le religieux.

Les bougies et lumières dans les quatre premières salles sont les éléments traditionnels du vocabulaire religieux.

Dans chacune des salles et selon des périodicités spécifiques, des poèmes sonores de deux minutes traversent l'espace. Ils sont l'œuvre du *performer* Vincent Barras qui s'inspire « d'une ancienne pratique, un très ancien *plaisir*, présent dans la plupart des traditions culturelles et religieuses : celui de de jouer avec la parole, le souffle et le son avant d'être sens et discours ».

Lien avec la Réforme : cette exposition traite le religieux sous ses formes rituelles, ce qui, a priori, se distingue du protestantisme plutôt avare en gestes, musiques, et expressions corporelles. Elle traite d'une dimension universelle de la Religion plurielle, sans jugement de valeurs, dans un esprit œcuménique qui n'est pas sans évaluation critique des religions monothéistes, mais dans la ligne de courants réformés qui font de l'autocritique, de la tolérance et du respect des différences des valeurs centrales.

Catalogue :

Sous la direction de Philippe Borgeaud, sous le titre *Jouer avec les dieux*, paraîtra d'ici fin juillet.

Épreuves en PDF disponibles sur demande à gdemontmollin@mir.ch

Commissariat :

Philippe Borgeaud est un helléniste et historien des religions suisse. Il est professeur ordinaire d'histoire des religions antiques à l'Université de Genève de 1987 à 2011. Ses travaux portent sur les religions de l'Antiquité et leur réception, sur l'historiographie de l'histoire des religions en tant que discipline scientifique ainsi que sur la comparaison en histoire des religions. Il est l'auteur de nombreux livres, dont *La pensée européenne des religions*, Seuil, 2021, a inspiré *Jouer avec les dieux*.

Déroulé :

Salle 1

Jouer avec les dieux

La première salle, en vert, présente le sujet de l'exposition dès l'entrée, sur la cimaise face à la porte. On peut y lire un extrait du *Petit Prince* de Saint-Exupéry où le renard du célèbre récit explique que dans son village, il y a un rite chez les chasseurs (de renard) au cours duquel, chaque jeudi, ils dansent avec les filles: « Si les chasseurs dansaient n'importe quand, les jours se ressembleraient tous et je n'aurais pas de vacances ».

Cette citation souligne la nécessité du rite qui invite aux vacances, que l'on prend dans la retraite monastique, dans les fêtes débridées, dans tout ce qui fait sortir du cadre. Par le rite, on est invité loin des usages du monde, titre de la première salle.

Loin des usages du monde

Les deux premières œuvres de cette première partie sont d'abord la première édition imprimée de 1513 des *Œuvres complètes* de Platon où le philosophe dit notamment, et une phrase est mise en

exergue au-dessus sur la paroi, que l'homme, jouet créé par les dieux, doit se livrer aux plus beaux jeux qui soient. La deuxième est la *Géographie* de Strabon où ce philosophe du 1^{er} siècle après JC déclare que « s'il est une chose que partagent les Grecs et les Barbares, c'est bien de pratiquer les rites concernant les dieux avec un relâchement de nature festive ».

Ces deux citations donnent le ton de l'exposition. Dans cette salle, on sort du cadre de la vie ordinaire par l'exposition de motifs sur trois parois toutes de vert, tirées de la mythologie grecque (et romaine). Après les deux livres de Platon et Strabon, on peut admirer deux scènes de bacchantes réalisées par Nicolas Poussin et Alice Bailly (une bacchanale est une danse en l'honneur de Bacchus) et trois scènes de ménades, respectivement visibles sur un petit médaillon antique de lampe romaine, un bas-relief du 2^e siècle et le célèbre *Orphée dépecé par les Ménades* du peintre Félix Vallotton. Une ménade est une femme possédée par Dionysos qui adopte des comportements violents et carnassiers à l'égard d'animaux (chevreuil coupé en deux) ou d'humains .

Après deux bacchantes et trois ménades, place à Pan. C'est le Dieu qui déstabilise les certitudes (il a donné le mot panique) ; il incarne la séduction, la peur, le bruit et la musique. On le voit à quatre reprises dans la salle : via une tête en marbre dans la cimaise centrale (- 100 avant JC), à travers l'eau forte *Pan et Syrinx* (milieu du 17^e siècle), une scène où on l'observe poursuivant syrinx qui va se métamorphoser en roseaux et donner naissance à la flûte de ... Pan, sur quatre « Une » du *New-Yorker* (1925, 1993, 2003, 2010) et sous les traits de Satan dans la *Description de l'assemblée des sorciers qu'on appelle sabbat*, une eau forte du graveur Jean Crespy (1660-1730). Cette gravure couvre en agrandissement toute une paroi de la salle et accueille un lexique permettant aux visiteurs de s'informer dans la terminologie religieuse.

Deuxième temps fort de la salle et sur paroi de couleur violette : le détachement monastique. On commence avec une image pieuse originaire du Valais au 19^e où une jeune fille qui entre dans les ordres déclare : « Adieu Parents ! Adieu monde trompeur ! Le Couvent seul peut faire mon bonheur ». Lui succèdent la stèle d'un Buddha chinois de 960, puis quatre statues de Buddhas Maravijaia, en position de lotus avec une main droite pointée vers le sol pour symboliser la

générosité, et une petite statuette jaïn dont on ne voit que le contour, le vide intérieur désignant l'âme.

Deux photos montrant la procession de moines cisterciens au sortir de l'office à l'Abbaye d'Hauterive terminent cette première salle.

Salle 2

Danser avec les dieux

Le pas de côté proposé par la religion, associée à la fête et au jeu, s'incarne particulièrement bien dans la danse et la transe. Si la salle précédente propose un « décadrement » dans la mythologie et le détachement monastique, c'est sa forme théâtrale et publique qui est montrée ici, avec deux moments forts.

D'abord une danse à Bali mime la lutte d'une démonsse, La Rangda, représentée par un masque haut de deux mètres, contre un démon positif, le Barong, marionnette géante épaulée par de jeunes guerriers armés de kriss. Un film diffuse un extrait du combat, projeté au-dessus de quatre photos des protagonistes, et à côté d'un panneau accueillant neuf kriss indonésiens datant d'époques différentes (du 16^e au 20^e siècle).

De la danse théâtrale à la transe, la frontière est poreuse. Surtout quand cette dernière est publique. Chez les Magars du nord du Népal, les chamans pratiquent à ciel ouvert, comme le montrent quatre photos disposées sur la paroi. Ils entrent en transe pour un voyage dans les mondes invisibles afin de récupérer des âmes égarées. Le tambour est un objet capital du rituel. Un spécimen avec sa baguette est présenté sur la paroi de même que l'agrandissement d'un rituel chamannique où il est requis de grimper au sommet d'un mât.

Qui dit transe chamannique, dit communication avec l'invisible, mais parfois sans se donner en spectacle. Un papyrus magique grec du 3^e siècle après JC, exposé sur la même paroi, présente le

dessin d'une redoutable divinité que l'on peut invoquer en récitant les lettres d'une langue mystérieuse calligraphiée au bas du document.

Mystérieuse également, la langue d'une Genevoise, Elise Müller alias Hélène Smith, considérée comme une médium à la fin du 19^e siècle. La fin de cette salle lui est consacrée. Ses expériences quasi « chamaniques » s'apparentent à la glossolalie, le parler en langues de la Pentecôte biblique et des pentecôtistes. On peut en lire quelques expressions reproduites en haut de la cimaise à droite.

Les autres objets qui lui sont consacrés sont le livre *Des Indes à la Planète Mars*, une étude du psychologue Théodore Flournoy sur Hélène Smith qui disait entrer en communication avec les habitants de l'Inde et de la Planète Mars, une photo de ces deux personnes ensemble, des textes « martiens » écrits sous sa dictée par Ferdinand de Saussure en personne et une variante surréaliste du Tarot de Marseille réalisée par des proches d'André Breton et dans laquelle apparaît la figure d'Hélène Smith.

Salle 3

Rire avec les dieux

« Rions avec les dieux » (ou à leur dépens ?), invite la salle toute de jaune, qui préfigure le rire jaune de la salle suivante.

La religion permet le décadrement grâce au rire provoqué, sur la paroi de droite, par un moine du 13^e siècle réfugié dans un cellier pour y boire du vin, et à l'autre extrémité, par la représentation vers 490 av J.-C. d'un satyre plongeant impatientement dans une jarre pour s'y enivrer, sans se soucier du spectacle qu'il offre de son sexe mis à nu.

Voilà qui n'aurait pas plu au Réformateur Oecolampade. Dans un livre présenté juste à côté, *De risu paschali*, le Bâlois critique vertement « le rire pascal », une coutume répandue en Rhénanie au

16^e siècle le jour de Pâques. Le prédicateur est autorisé à prononcer des plaisanteries grossières lors du culte afin de dérider l'auditoire.

Au cœur de cette paroi, des variations se succèdent autour de la fête de Pourim, liée au Livre biblique d'Esther qui célèbre la victoire des Juifs sur un vizir dans la Perse du milieu du 1^{er} millénaire avant Jésus-Christ. La fête de Pourim tire son origine de cette histoire. Un rouleau datant de 1641 présentant ce récit est exposé au centre la paroi, à côté de plusieurs crécelles, l'instrument par excellence de cette fête bruyante, dont un tableau de la Polonaise Malgorzata Krasucka donne une représentation contemporaine.

De l'autre côté de la salle, sept scènes humoristiques réalisées par des dessinateurs contemporains sortent Dieu et la religion des cadres traditionnels : « Tout est permis à condition que ça ne fasse pas plaisir », prêche par exemple un pasteur du haut de sa chaire (Albert de Pury), alors que Sempé dessine une vieille dame dans une Église surchargée de symboles qui, définitivement, trouve que Dieu exagère : « Que vous n'existiez pas, soit, mais à ce point, c'est indécent » (Sempé).

Pour finir, sur la dernière paroi, un extrait du *Nom de la Rose* d'Umberto Eco réalisé par Jean-Jacques Annaud à propos du rire défendu dans l'Église consono avec une citation de Jean Chrysostome sur la paroi de droite qui prétend que Jésus n'a jamais ri. Dans l'extrait choisi, Guillaume de Baskerville s'oppose à Jorge de Burgos, moine bénédictin du couvent, qui dénonce le rire comme une futilité pour la foi. « Assez », s'emporte ce dernier, après un nouvel argument imparable de Baskerville qui prétend le contraire.

Salle 4

Juger les dieux des autres ?

Le décadrement proposé par la religion suivant le principe muséographique de « Jouer avec les dieux », se voit déjoué par le processus de caricature enclenché pour recadrer les dieux ou religions des autres en les caricaturant.

La salle propose plusieurs caricatures, en images et en textes, ainsi que des scènes d'iconoclasme qui vont encore plus loin que la mise en cause par l'ironie ou le ridicule.

La première scène emblématique sur la paroi définissant la salle montre Abraham détruisant des idoles, une image réalisée en l'an 1000 en contexte musulman pour illustrer une scène qui n'est pas dans la Bible mais dans le Coran et des midrash juifs. Abraham fracasse les statues vénérées par son père Terah, au nom du Dieu unique dont le Patriarche est le premier fidèle.

Sur la paroi de gauche, place à des caricatures. Martin Luther et Jean Calvin sont conduits en enfer sous le pinceau du peintre catholique anglais E. van Heemskerck. L'eau forte de William Hogarth *Crédulité, superstition et fanatisme*, ridiculise les méthodistes et leur fondateur John Wesley, habillé en Arlequin, qui vocifère à qui mieux mieux. Plus loin, Jan Luyken détaille une scène d'iconoclaste radicaux protestants en train de briser des statues de toutes tailles. Même furie dans une satire contemporaine réalisée par le dessinateur de presse Chappatte, où un membre de l'État islamique dit à un collègue après avoir fracassé des statues : « J'avais jamais été au musée, mais je trouve ça génial ».

Au centre de la paroi du fond, une reproduction en grand de *l'Adoration du veau d'or*, par un peintre de l'école de Filippo Lippi (1457-1504). C'est l'épisode au cours duquel les hébreux dans le désert fabriquent un veau d'or afin de pouvoir l'adorer. Le veau d'or renvoie au dieu égyptien Apis. La scène décrit le comportement des Hébreux comme une rechute vers le culte des anciens dieux. Ceux-ci sont caricaturés tout au long de la Bible, tout spécialement le taureau ou le veau, souvent assimilés aussi au Dieu Baal.

Sur la troisième paroi, de gauche à droite, sept livres se suivent.

1. *Les traits de feu de Satan*, un recueil compilant plusieurs textes juifs condamnant le christianisme et la figure de Jésus.
2. Une édition de 1563 du livre du philosophe et poète romain Lucrèce, *De rerum natura*, livre 6, où il explique que la superstition est provoquée par la peur.
3. *L'institution de la religion chrétienne*, dans sa première édition de Calvin où le théologien genevois explique que « l'esprit de l'homme est une boutique perpétuelle et de tout temps pour forger des idoles. »
4. *Le traité des reliques* du même Calvin dans sa première édition où le natif de Noyon se moque des reliques innombrables vénérées par les catholiques (sept suaires, trois prépuces du Christ, une fourmilière d'ossements et du lait de la Vierge).
5. Un volume des *Cérémonies et coutumes religieuses de tous les peuples du monde*. Une évocation de toutes les religions connues, présentée sous la qualification générale de la superstition (même les pratiques monothéistes, protestantes incluses).
 - Au-dessus de l'ouvrage, deux fac-similes exposent sa gravure *Diverse pagodes et pénitences des faquirs*, une scène liée à la présentation de l'hindouisme. Tout à droite, une dévote pratique une fellation au fakir. Cette scène est recouverte d'une tache d'encre dans un exemplaire de la BNF.
6. *Des juifs et de leurs mensonges*, de Martin Luther où le Réformateur propose que les juifs soient privés d'argent, de droits et d'éducation et qu'ils soient expulsés d'Allemagne, puisqu'ils refusent de se convertir.

7. *Lettres des hommes obscurs* (55), un recueil de 118 lettres inventées par un ami de Luther en 1523 pour ridiculiser les ennemis d'un grand humaniste, défenseur des juifs et spécialiste de la kabbale.
8. *Le monde enchanté* de Balthazar Bekker (1694), un ouvrage qui veut ridiculiser les pouvoirs du diable en compilant une multitude d'histoires à son sujet, constituant un inépuisable trésor d'enchantement.
9. *L'histoire des imaginations extravagantes de Monsieur Oufle* (1710), qui raconte des mésaventures loufoques de ce dernier et évoque sa bibliothèque emplies de livres rares sur l'astrologie, les fées et les superstitions.

Salle 5

Le magasin des croyances

On se retrouve à la fin du parcours dans un magasin circulaire des croyances. Un banc rond permet aux visiteurs une vision à 360 degrés sur un bric à brac religieux organisé par objets livres et jeux. Objet de piété d'origines spatiales et temporelles diverses, livres très sérieux ou moins, jeux d'aujourd'hui et d'hier se présentent dans plusieurs armoires entrouvertes, comme dans des assortiments de magasin.

Sur deux dispositifs, un jeu vidéo religieux (PlayStation) peut être activé. Il reprend des motifs de la mythologie grecque. Un extrait des *10 commandements* de Cecil B DeMille (1923) montrant Moïse découvrant le culte du veau d'or en redescendant du Sinaï, est projeté en boucle sur un écran.

Parmi les Jeux

Playmobil Luther

Prêtre et nonne en peluche

Nouveau jeu des familles missionnaires

Jeu de cartes bouddhiste
Tarot mythologique japonais
Toupies de Hanoucca

Parmi les objets

Ex-voto anatomique – pied
Le bodhisattva Kannon à onze faces
Petit temple de Jagannath
Boîte à chapelets pour habits de religieuses
Chapelet bouddhiste
Amulette musulmane contre le mauvais œil
Amulette en dents de crocodile

Parmi les Livres

Bible polyglotte d'Alcalá
Le *Bhagvat-Geeta*, ou Dialogues de Kreeshna et d'Arjoon
Le Moine, Matthew Gregory Lewis (1775-1818)
Le Silmarillion, John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973)
Le Temple du Soleil, Hergé

Interview de Philippe Borgeaud à propos de « Jouer avec les dieux » :

« Dans la religion, il existe une part d'amusement »

La pratique religieuse ne comporte pas que des aspects austères. Au contraire ! Les notions d'humour, de plaisir et de relâchement y sont bien présentes.

Commissaire de l'exposition « Jouer avec les dieux », l'historien genevois Philippe Borgeaud en est convaincu. Rencontre.

Historien des religions, professeur ordinaire d'histoire des religions antiques à l'Université de Genève de 1987 à 2011, Philippe Borgeaud est le commissaire de l'exposition « Jouer avec les dieux », présentée au Musée International de la Réforme (MIR) du 13 juin au 13 octobre 2024. Avec des contributions de Daniel Barbu, Paola von Wyss Giacosa, Sylvain Piron et une postface de Pierre Vesperini, il signe aussi le livre-catalogue qui accompagne ce rendez-vous culturel, visuel et sonore. « J'ai reçu carte blanche », explique le spécialiste genevois de 78 ans, à propos de cette exposition présentant plus d'une centaine d'œuvres, prêtées par près de dix institutions prestigieuses. Dans son ouvrage « La pensée européenne des religions » (Ed. Seuil, 2021), l'auteur analyse les systèmes de pensée religieuse. « J'y développe l'idée de la religion comme jeu », précise-t-il. Une source précieuse pour l'accrochage réalisé au MIR. Explications et commentaires.

Dans la première salle de l'exposition, le Petit Prince de Saint-Exupéry pose cette question : « Qu'est-ce qu'un rite ? » Le renard, qui lui répond, défend sa propre théorie. Quelle est la vôtre ?

La réponse du renard me plaît bien. Elle montre qu'il faut des moments de relâchement, des instants où les chasseurs ne sont pas là et où l'on peut se détendre. Dans la religion, il existe une part d'amusement. C'est une idée fondamentale pour cette exposition. A savoir montrer qu'il n'y a pas seulement dans la relation au divin des aspects austères, parfois mêmes dangereux si l'on songe à la violence et à l'intégrisme. A la base, il existe une prise de liberté par rapport au monde.

À travers des rites où figurent différents dieux, l'humain joue volontiers à des jeux très sérieux. Quelles formes revêtent-ils ?

Essentiellement des formes rituelles. On répète des actions, des paroles, on reste fidèle à certains comportements, qu'on réitère. Les catholiques vont à la messe, les protestants au culte. Il existe aussi des pratiques de retraite ou de distanciation.

Communiquer avec des divinités implique-t-il de respecter des règles précises ? Jusqu'où peut-on jouer ?

Cela dépend des religions. Elles sont différentes les unes des autres, mais comportent toutes des règles du jeu. Même si on peut instaurer ses propres rituels - ce qui se fait de plus en plus

actuellement – il existe toujours des manières d’agir ou de parler à respecter. En même temps, on peut jouer avec. On triche beaucoup avec les dieux au cours des rituels. La ruse et l’humour permettent de contourner les règles.

Pourquoi adopter des usages qui ne sont fondés sur aucune nécessité pratique ? Par superstition ?

Non. C’est lié à la coutume. Chaque société humaine – en Chine, au Japon, en Australie, en Amazonie, à Genève ou ailleurs – possède ses propres coutumes. Celles-ci impliquent qu’on n’est pas absolument libre dans notre comportement. Parfois apparemment absurdes, ces règles paraissent tout à fait sérieuses pour ceux qui les respectent. La religion nous montre à quel point il est important de ne pas mépriser ce qui semble arbitraire. Nos pratiques peuvent sembler complètement bizarres aux yeux des autres. Il me paraissait essentiel de souligner dans l’exposition cette espèce de relativisme.

Au sein des nombreux systèmes de croyance, la notion de plaisir et de recul vous apparaît-elle essentielle ?

Oui. Dans la religion, il n’y a pas seulement les bûchers, les anathèmes et les règles strictes. Il existe nécessairement un moment où l’on peut prendre du recul et se faire plaisir.

Dans une époque marquée par les crispations idéologiques, où se situe la dimension ludique, voire excentrique de la religion ?

Pour l’exposition, j’ai essayé de trouver des exemples. J’en ai découvert certains qui paraissent incroyables. On montre notamment un vieux livre dont le titre en latin signifie « Le rire pascal ». Il y est question d’un usage très catholique qui voulait que le prêtre en chaire le jour de la messe de Pâques se mette à proférer des plaisanteries grossières et salaces, afin de faire rire l’assemblée. Cela se pratique encore en Allemagne dans certaines régions aujourd’hui. Là, il y a toute une réflexion sur le besoin du rire dans le rite.

Comment subvertir la rigidité de l’ordre et du devoir, souvent présente sur les sentiers de l’histoire religieuse ?

En pratiquant l’ironie et l’humour. Dans l’exposition, plusieurs dessins d’auteurs fameux illustrent

ce thème. Notamment un de Sempé. Une dame seule à l'intérieur d'une immense église s'adresse à Dieu et lui dit : « Que vous n'existiez pas, soit ! Mais à ce point, c'est indécent ! » Un autre, signé Piem, montre deux personnages marchant dans le vide après avoir quitté un chemin de montagne. L'un d'eux lance : « Si vous commencez à douter c'est fichu ! » Je trouve cela délicieux. C'est une réflexion sur la foi. Sur son absurdité d'une certaine manière, mais en même temps son sérieux.

L'exposition évoque des scènes de bacchanales et montre des représentations du dieu Pan. Les Grecs anciens communiaient-ils avec les dieux de manière particulièrement festive ?

Absolument. D'ailleurs, pour parler des rites, ils utilisaient les mots jeux et fêtes. Ils n'étaient pas les seuls. En latin, le vocable « ludus » (le jeu), au pluriel « ludi », a donné le mot ludique. C'est fondamental. Les Anciens aimaient la fête. Quand il s'agissait d'honorer un dieu, un repas commun était organisé, ainsi que des cortèges où l'on dansait et où l'on s'amusait. Rien d'austère dans ces pratiques-là.

Au fil du temps, la bacchanale a souvent été l'objet de représentations culturelles. Parce qu'il est important de savoir se relâcher ?

La bacchanale traverse toute l'histoire de l'art, jusque dans la peinture moderne. J'ai l'impression qu'il s'agit effectivement d'une manière de signifier qu'il faut se relâcher par rapport à la réalité du quotidien. Elle représente une sorte de nostalgie de la liberté, de la nature. On quitte le monde citadin pour aller dans la montagne ou la campagne danser et communiquer avec les dieux.

Jouer avec les dieux, c'est donc aussi danser avec eux. Le phénomène de la transe est-il commun à de nombreuses civilisations ?

On le rencontre un peu partout. Évidemment, il est imprégné de différentes traditions. La transe est aussi présente chez nous, ne serait-ce que dans les phénomènes d'hypnose, très à la mode actuellement. Les plus fameux phénomènes de transe restent les trances chamaniques. Dans un état second, les chamans peuvent communiquer avec des mondes invisibles aux autres. Il s'agit d'individus prédisposés. On n'est pas tous sujet à la transe, mais on peut le devenir, notamment à travers des rites collectifs.

L'exposition montre des chamans népalais de l'Himalaya tentant de récupérer une âme...

Ils s'occupent de malades qui se sont fait voler leur âme par des esprits. Maladie individuelle, mais aussi sociale. Ces rites ont été filmés et photographiés par Michael Oppitz, ancien directeur du Musée ethnographique de l'Université de Zurich (Völkerkundemuseum), qui a travaillé au Népal. Il nous a donné l'accès à quelques-unes de ses photos. C'est un des grands moments de l'exposition.

À Genève, une femme médium connue sous le nom d'Hélène Smith devient très célèbre au tournant du XXe siècle. Elle intéresse même les peintres surréalistes...

Ils ont fait d'elle une de leurs égéries. Il existe un jeu de cartes de tarot surréaliste conçu à Marseille durant la première Guerre mondiale, sous la direction d'André Breton. L'une de ces cartes représente Hélène Smith. On l'expose au MIR avec une photographie de l'intéressée, en pleine discussion avec le psychologue Théodore Flournoy, qui a écrit un livre la concernant : « Des Indes à la planète Mars ». Cet ouvrage est montré, de même qu'une page écrite par le linguiste Ferdinand de Saussure, retranscrivant le supposé langage martien dans lequel s'exprimait cette employée de commerce genevoise. Tout cela est mis en rapport avec le chamanisme et les phénomènes de transe.

Depuis l'antiquité, les humains ont évoqué des divinités s'amusant avec eux. Une manière de vénérer ces dieux tout en les moquant ?

Le problème avec les dieux, c'est qu'il ne faut pas leur laisser toute la place. Sinon, ils font preuve d'exigences très désagréables. Il y a des histoires formidables à ce sujet. Notamment une où Jupiter – le dieu suprême des Romains – demande des sacrifices humains. Un prêtre ruse avec lui, jusqu'au point d'obtenir à la place d'une tête d'homme une tête d'oignon. Cette négociation apparaît drôle, mais se révèle en fait très sérieuse. Il faut remettre les dieux à leur place.

Pour jouer avec les dieux – et rire avec eux -, faut-il d'abord et avant tout comprendre son prochain ? Du sarcasme à la caricature malheureuse, le rire peut vite devenir hostile...

Effectivement, le rire peut très vite devenir hostile. On passe rapidement de l'ironie au sarcasme. Et de là à la violence, à l'iconoclasme. L'exposition montre cette dérive. Il y a deux manières de

regarder la religion des autres. Soit avec hostilité, ce qui arrive assez souvent malheureusement. Soit avec détachement, en se disant qu'eux aussi ont des pratiques incompréhensibles, comme les nôtres. Mais finalement ni moins ni plus absurdes que chez nous.

Depuis de nombreuses années, on peut s'amuser avec les dieux au moyen de consoles vidéo. Ces jeux convoquent des figures divines et font revivre à leur manière d'anciennes mythologies...

J'ai été entraîné sur ce terrain par des jeunes gens que je connais. Quand je leur ai parlé de cette exposition, ils m'ont dit qu'il fallait absolument y faire figurer des jeux vidéo. On présente un jeu (*Apotheon*) où interviennent des dieux gréco-romains. Le joueur doit les tuer pour prendre leur place. Il y a une certaine beauté dans le graphisme de ces jeux, mais aussi énormément de violence. Cela dit, cette violence est présente dans les récits mythologiques. Les dieux grecs font la guerre. Des titans ou des géants les affrontent, au cours d'épisodes violents. Les jeux vidéo reprennent, mais pas uniquement, ces thèmes.

À l'image du Chat du rabbin, de Joan Sfar, la bande dessinée a su parfois s'aventurer sur des terrains où l'intrigue se construit en partie comme une variation ludique de thématiques religieuses...

Oui, et avec beaucoup d'humour. Dans le volume que nous exposons (« La bible pour les chats », tome 11 de la série, paru en 2021), le Chat trouve par hasard le numéro de téléphone de Dieu !

C'est une manière moderne de jouer avec les dieux ?

Mais oui, pourquoi pas ? « Le Chat du rabbin » me ravit depuis longtemps. Il y a dans cette série un humour extraordinaire. On n'est pas dans l'impiété, mais dans la nécessité de rire avec la piété. Ça m'amuse beaucoup.

Contacts médias

Isabelle Falconnier, 078 751 58 30, isabelle.falconnier2017@gmail.com,

Corinne Mentha, visites@musee-reforme.ch

Gabriel de Montmollin 079 792 54 15, gdemontmollin@mir.ch

Images :

QR code

ou lien pour télécharger : <https://bit.ly/3xaQYd8>

