

# EXPLORATEURS

## SITE

# ARCHÉOLOGIQUE

## D'OLBIA



OLBIA, C'EST COMIC ! 2022

VILLES  
& PAYS  
D'ART &  
D'HISTOIRE  
DIRE

# « DE LA FOUILLE À LA RESTITUTION » VALORISER L'ARCHÉOLOGIE PAR LA CRÉATION

## PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE L'OPÉRATION

À travers des projets d'éducation artistique et culturelle (EAC) qui sont menés tout au long de l'année scolaire, l'équipe du site d'Olbia propose aux écoles élémentaires hyéroises de :

- Découvrir l'histoire du site et des recherches archéologiques,
- Réaliser une œuvre collective liant le thème de l'archéologie à la création contemporaine,
- Assurer la médiation de leurs créations auprès d'autres élèves lors des journées européennes de l'archéologie.

Ces dernières bénéficient d'interventions par des artistes (auteurs, illustrateurs, comédiens, etc.) et des médiateurs, entièrement prises en charges et coordonnées par le Site d'Olbia, avec le soutien financier de la DRAC-PACA et de la Ville d'Hyères.

## OBJECTIFS

**Sensibiliser les jeunes** à la valeur du patrimoine archéologique en :

- Créant des références communes autour de cette notion,
- Tissant des liens entre les sociétés anciennes, actuelles et futures, avec un ancrage local et une ouverture sur le patrimoine archéologique mondial.

## Permettre l'acquisition de connaissances

sur l'archéologie et mettre en évidence les principaux risques, naturels et anthropiques, auxquels sont confrontées les « archives du sous-sol »,

**Rendre les élèves « ambassadeurs »** de ce patrimoine en participant à sa valorisation auprès des jeunes publics.

## CONTENUS ET DÉROULEMENT DU PROJET

Pour l'année 2021-2022 la thématique retenue s'appuie sur les recherches effectuées autour des trois sanctuaires d'Olbia, en mettant à l'honneur les traces écrites retrouvées lors des campagnes de fouille, à travers la création de planches de bande -dessinée, exposées sur le site.

La restitution au public scolaire prend la forme d'un parcours de visite illustré par les productions des classes partenaires, qui en assurent les commentaires lors de lectures publiques théâtralisées données à l'occasion des Journées européennes de l'archéologie (#JEA).



# ZOOM SUR L'ACTUALITÉ SCIENTIFIQUE : LES LIEUX SACRÉS D'ÉPOQUE GRECQUE

## **QUE SAVONS-NOUS DES SANCTUAIRES D'OLBIA ?**

Les fouilles anciennes, dirigées par J. Coupry entre 1940 et 1980, ont révélé la présence de trois sanctuaires. Deux sont situés à l'intérieur des remparts ; l'un dédié à Aphrodite au nord de la ville et un grand sanctuaire à l'extrémité ouest de la rue principale, peut-être consacré à Artémis. Le troisième sanctuaire, dédié au dieu Aristée, a été découvert à la Capte.

De nombreuses informations méritent d'être réétudiées et présentées à la communauté scientifique et au public. C'est pourquoi depuis 2017, un nouveau projet scientifique est lancé à Olbia pour l'étude de ces sanctuaires.

Plusieurs archéologues sont associés, sous la direction de Réjane Roure (Université Paul Valéry Montpellier 3) avec la collaboration de M. Bats (CNRS) et de C. Sarrazanas (Université de Picardie), de Maeva Serieys (Département du Vaucluse) et de toute l'équipe d'Olbia de Provence.

Il est cofinancé par la Ville d'Hyères et le labex Archimede (laboratoire d'excellence), et soutenu par plusieurs laboratoires d'archéologie (« Archéologie des Sociétés Méditerranéennes », Montpellier, et TRAME, Picardie).

Ce projet nourrira la recherche sur l'organisation des espaces sacrés dans les colonies grecques d'Occident et sur l'articulation entre sanctuaires urbains et sanctuaires extra-urbains. Il a permis de faire de nouvelles analyses biochimiques sur les mobiliers découverts lors des fouilles.



**Ecole Guynemer - Classe de CE2 de Mme Pascaline Zorzi**

© JT - Ville d'Hyères



**Ecole des Îles d'Or - Classe de CP-CE1 de Mme Charlotte Rogery**

© JT - Ville d'Hyères



**École Anatole France - Classe de CE1-CE2 de Mme Carole Pantieri**

© CP

# OLBIA C'EST « COMIC » !

De janvier à juin, les élèves des écoles primaires - Îles d'Or (classe de CP-CE1 de Mme Charlotte Rogery) - Anatole France (classe de CE1-CE2 de Mme Carole Pantieri) et Gynemer (classe de CE2 de Mme Pascaline Zorzi) ont participé à une dizaine de séances (médiations culturelles et archéologiques, ateliers d'écriture, d'illustrations et de théâtre), soit près de trente heures à « plancher » pour vous présenter cette exposition !



Visite guidées jeune public



Ostracon réalisé pour le projet EAC



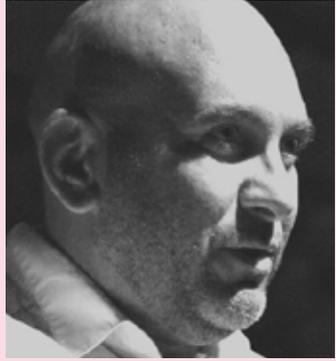
Ateliers BD, du brainstorming aux planches, en passant par la rédaction du synopsis et du découpage avec un story board pour chaque groupe.



© PZ et ML

# LES INTERVENANTS ARTISTIQUES

© David Belmondo - Cie BAROK



## DAVID BELMONDO

Né dans une famille de musiciens en 1971, comédien et metteur en scène depuis 1989, il participe à des formes de théâtre de rue de très grand format avec la Compagnie Oposito. David Belmondo s'intéresse également à la pédagogie théâtrale et s'interroge sur les méthodes de passation des savoirs. Il développe avec des publics considérés comme atypiques des moyens d'aborder le spectacle vivant dans des cadres ludiques et structurants. Il est par ailleurs formateur pour de nombreuses structures institutionnelles et associatives. Il crée en 2015 avec deux poètes (Richard Borneman et Simon Ferandou) « L'Étincelle », revue

poétique trimestrielle aujourd'hui éditée par les éditions des Presses du Midi. Il dirige artistiquement et en parallèle de ses activités La Compagnie BAROK, organisatrice d'événements culturels et créatrice de concepts culturels et, continue à ce jour, de mener au fil des rencontres et des projets, de nombreuses actions, au sein notamment du parcours des arts de la Ville de Hyères, dans un outil original au service des créateurs et de la culture : L'Idéothèque de l'Incorrigible.



© Bertil Balkan



© Vincent Prou

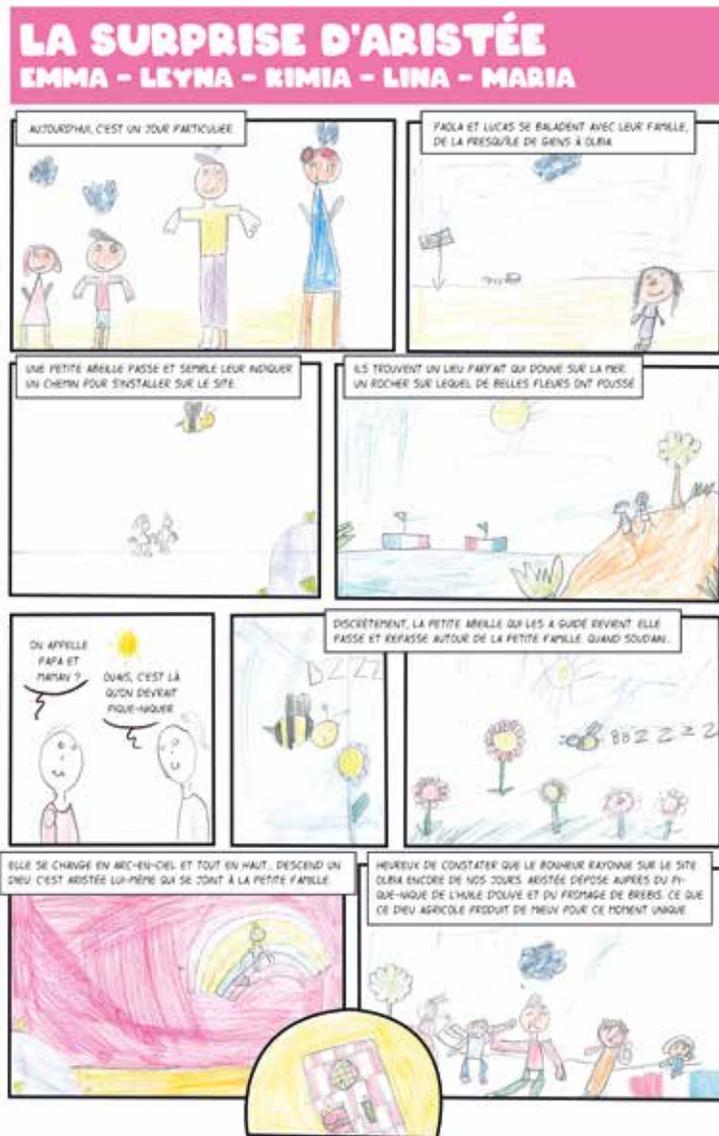
### **THIBAULT MARTHI**

Auteur aux multiples facettes, Thibault Marthi fait d'abord ses premières armes en tant qu'artiste aux Beaux-Arts puis dans le domaine des arts appliqués. Il se spécialise dans l'écriture au fil des années et devient auteur après ses études. D'abord romancier pour des séries fantastiques (Axel et les Pages Blanches) et science-fiction (Jamureta), il écrit également des contes illustrés (Mila, petite Goutte d'eau) et scénarise des bandes dessinées humoristiques (Léon Mallet, le Guide du Papa pas Parfait) sans oublier le podcast à succès « Bestioles » à écouter sur France Inter.

### **VINCENT PROU**

Tenant le crayon depuis tout petit, bercé aux bandes-dessinées, le dessin a toujours été une passion pour Vincent Prou. Ses toutes premières BD datent du lycée, où avec des copains de fond de classe, il passait son temps à inventer et dessiner des histoires !

Illustrateur freelance (Histoires et Légendes du Var) et auteur de bandes-dessinées (Golem, Léon Mallet), mêlant différents styles et techniques, du dessin traditionnel au crayon au digital painting, il intervient dans de nombreux domaines propres à l'illustration tels que le jeu de société (Dragon Ranch, Fadaboule), le livre jeunesse (Prince Renard et les Déesses, Basile et Marceau), la presse, le graphisme web, etc.



Le synopsis de départ :

Lucas et Paola sont frère et sœur ; lors d'une balade à Giens (à la Badine) ils pique-niquent avec leurs parents (archéologues) près d'un rocher sur lequel des fleurs ont poussé ; une abeille apparaît et vient se poser près des enfants. C'est alors que se forme par magie un grand arc-en-ciel d'où descend le dieu Aristée (dont l'unique sanctuaire, découvert à ce jour, est situé sur la presqu'île), apportant de l'huile d'olive et du fromage de brebis pour... déjeuner avec la famille !

# LE SECRET DU CHAT

NILS - EWEN - WILLIAM - MATHIEU



Le synopsis de départ :

Un archéologue fouille dans le temple d'Artémis mais ne trouve rien, que des pierres anciennes. Il est triste... Lorsqu'un chat arrive et lui vole son déjeuner. Le héros le suit et il trébuche sur une pierre jusqu'ici invisible. Il fouille et fouille dans le sol plusieurs jours. Le chat revient et se change en déesse Artémis (dans leur mythologie, les grecs assimilent Artémis, à la déesse égyptienne Bastet, qui a l'aspect d'un chat ou d'une femme à tête de chat). La déesse le félicite d'avoir trouvé son temple et ainsi réactivé sa puissance.

# LE MASQUE DE ZEUS

AINTZA - NOLAN - GABRIEL - MARLEY



Le synopsis de départ :

Oscar et Monica pêchent sur leur bateau, près des îles d'Hyères (Les STOECHEADES en grec ancien) lorsqu'une tempête éclate. C'est alors qu'apparaît Zeus : il est en colère (la cause des tempêtes !) car il cherche le temple de sa fille Artémis... Sur une idée des enfants, Zeus suit les enfants qui accostent à Olbia, au milieu des archéologues, qui effectuent des fouilles sur le sanctuaire principal. Ils viennent de retrouver un masque à l'effigie... d'Artémis ! Les deux enfants prennent l'objet et le brandissent en l'air. Zeus fait réapparaître le ciel bleu !

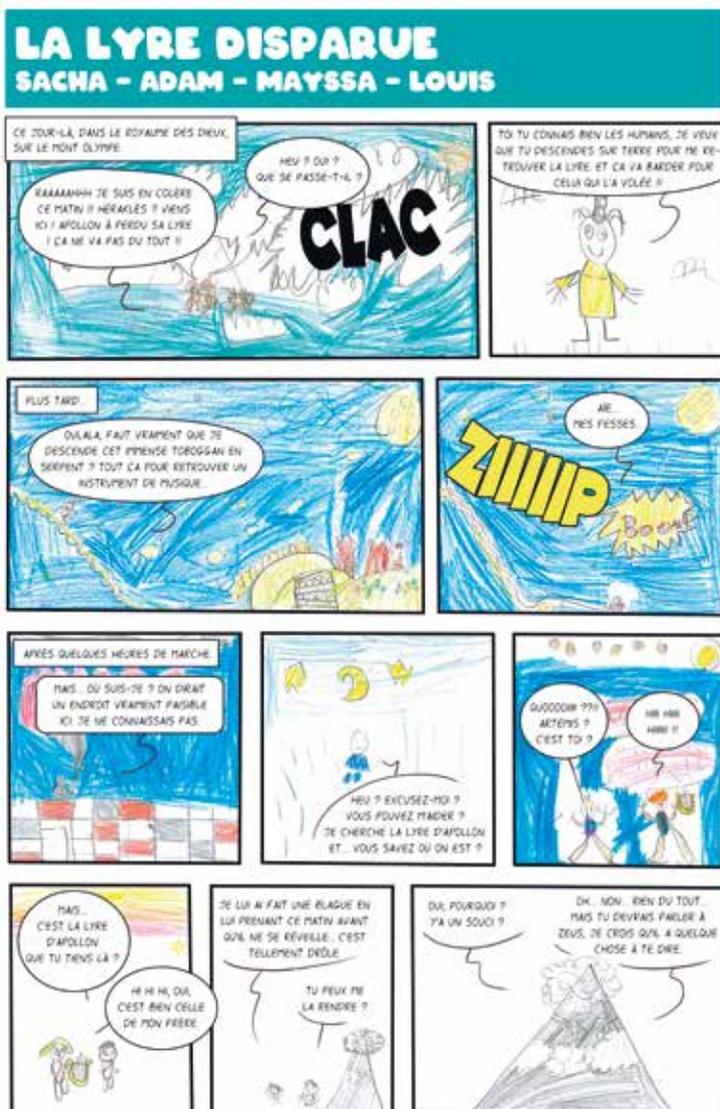
## LA MISSION DE POSEIDON

ANNA - JULIEN - ANIS - MANICK



Le synopsis de départ :

Deux martiens débarquent sur Terre... Une planète inconnue pour eux. Leur soucoupe (représentant une coupe en céramique comme celle découverte sur le site) atterrit dans l'eau, au large de l'Almanarre. Ils rencontrent Poséidon qui leur indique un lieu prospère idéal pour découvrir la plus belle déesse. Avec son trident il leur indique le sanctuaire d'Aphrodite. Ils y rencontrent la déesse. Elle leur offre des présents en souvenir de ce périple terrien.



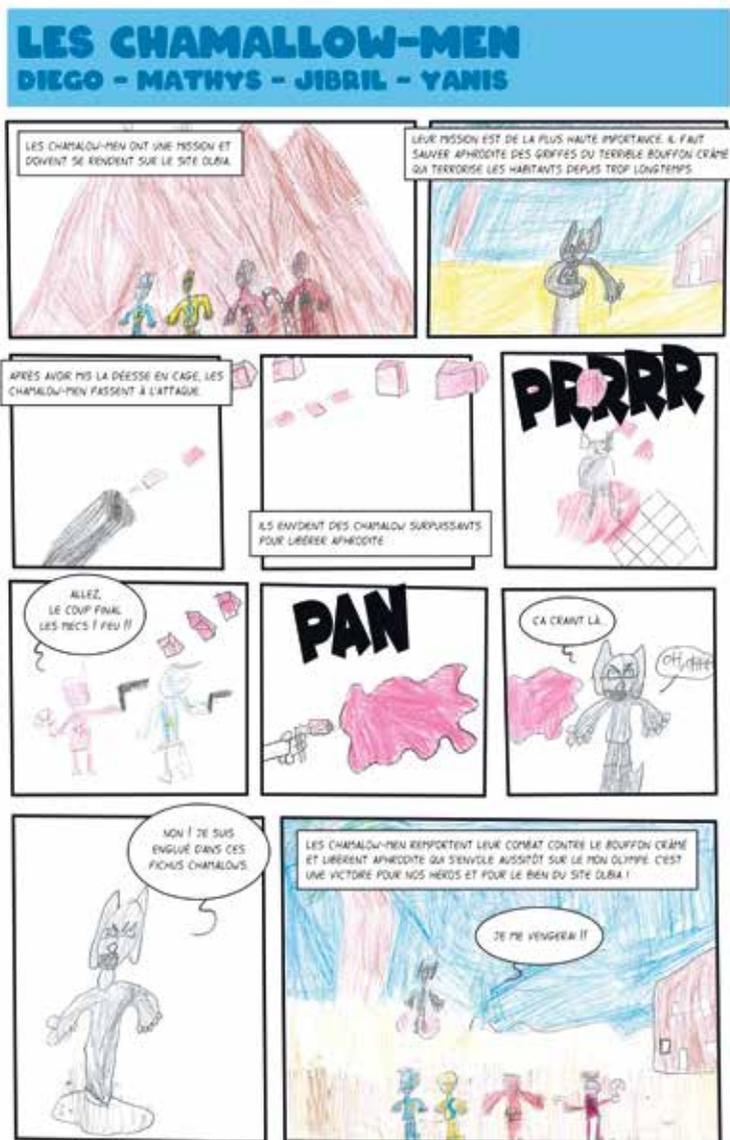
Le synopsis de départ :

Zeus demande à Heraklès (pour l'inscription HEROE près du sanctuaire nord), encore enfant, de trouver un objet ! Oui, car la lyre d'Apollon a disparu... Le petit garçon glisse sur un toboggan magique (en forme de serpent – voir la statuette du Génie des Olbiens). Il atterrit, en rebondissant sur ses fesses en pleine nuit (éclairée par la pleine lune – attribut de la divinité dénommée Diane, en latin) à Olbia. Il se rend dans le sanctuaire d'Artémis où il découvre la déesse hilare du tour qu'elle a joué à son frère jumeau !



Le synopsis de départ :

Une limace magique se balade dans les vestiges d'Olbia. Un petit garçon qui joue au foot lui envoie son ballon sur la tête. Elle se met à éternuer. C'est alors que ses yeux lasers font apparaître des divinités (et les objets découverts par les archéologues)... Artémis, Aphrodite et même Aristée (à la Badine) ! L'enfant découvre la richesse d'Olbia.

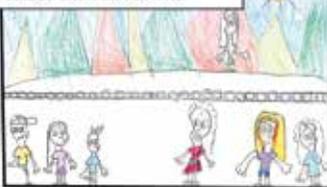


Le synopsis de départ :

Quatre supers copains sont envoyés en mission à Olbia pour sauver Aphrodite des griffes du Bouffon Cramé (super méchant qui ressemble au Bouffon Vert ; son arme redoutable : un canon qui envoi des bonbons « têtes-brûlées » ). Grâce à leurs pistolets à « chamallow », ils délivrent la déesse et capturent le méchant, englué dans une toile collante (faite à partir des guimauves).

## UNE SORTIE SCOLAIRE PARTICULIERE NAFSA - LÉNA - NA'LAH - PAULINE

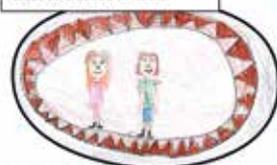
PENDANT LA VISITE GUIDÉE SUR LE SITE OLBIA PROPOSÉE PAR JULIE ET MARIE, DEUX ÉLÈVES SEMBLENT LÉGÈREMENT DISTRAITÉS.



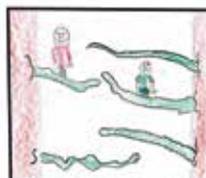
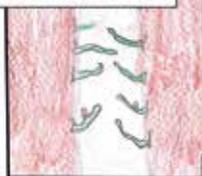
ELLES SONT ATTIRÉES PAR QUELQUE CHOSE QUI BRILLE UN PEU PLUS LOIN.



CONCÉE AU FOND D'UN TROU, LES DEUX AMES ENTENDENT SoudAIN QUELQUE CHOSE AU CROUX DE LA TERRE.



DES BRANCHES SORTENT LE LONG DU PUIS. QUELQUIN LES AIDE.



QUELQUIN AVEC DE GRANDS POUVOIRS TRÈS VITE ELLES ATTEIGNENT LA SURFACE.

JE SUIS ATTÈMS, JE VEILLE SUR LE SITE OLBIA ET JE VEINS DE VOUS AIDER. JE SUPPOSE QUE VOUS ÉVITERÉZ DE VOUS ÉGARER À L'AVENIR ? N'EST-CE PAS ?



ET ALORS QUE LA VISITE CONTINUE AUPRÈS DES GUIDES, LES DEUX AMES APÉRÇOIVENT UN LION POSTÉRIEUR QUI LEUR LANCER UN CLIN D'OEIL... SERAIT-CE LA DÉESSE LE TEMPS D'UN INSTANT ? SEULES NOS HÉROÏNES LE SAVENT.



Le synopsis de départ :

Une classe suit la visite de Marie et Julie (en référence aux deux médiatrices du site), lorsque deux élèves (un garçon et une fille), en voulant récupérer une arrête de poisson (retrouvées en nombre dans le mobilier archéologique lors des fouilles de l'îlot VI) géante, tombent dans le puits... Ils sont sauvés par Artémis qui fait pousser des branches pour les sortir de là ! Les enfants, échaudés par leur aventure, rejoignent le groupe et décident d'écouter les guides ! Ils adressent un signe en remerciement à la déesse (représentation animal : un lion, en référence aux monnaies de Marseille, à son effigie et retrouvées à Olbia).



Le synopsis de départ :

Les trois divinités d'Olybie se disputent (ils sont à la limite de se battre..) pour savoir qui est le meilleur d'entre eux ! Artémis (accompagnée de sa biche) leur dit que c'est elle la plus puissante – elle est coupée par Aphrodite (représentée avec son Bernard-l'hermite) qui pense que c'est elle ! Intervient alors Aristée (entouré de ses abeilles) qui leur ri au nez en affirmant que c'est lui ! Ils sont alors interrompus par Pascaline (une jeune femme qui ressemble à Pascaline, la maîtresse !!) qui leur fait comprendre que par leurs différences il sont TOUS importants !

# L'ÉCOLE DE MAGIE D'OLBIA

MAÏLIS - NELLA - MAXENCE - EMMA - MAÏLYS

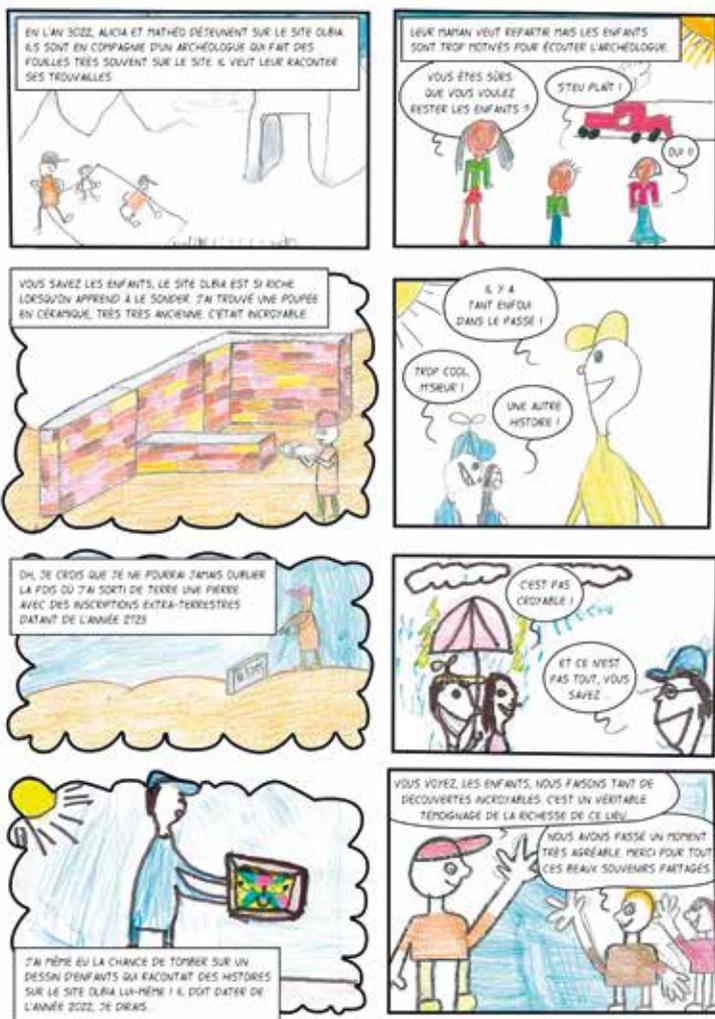


Le synopsis de départ :

Deux enfants reçoivent un message d'Hermès, déposé par un hibou transportant dans son bec un ostracon (tesson de poterie utilisé comme support d'écriture dans l'Antiquité). C'est une convocation pour rentrer à l'école de magie d'Olbia. Le jour de la rentrée, ils rencontrent leurs professeurs qui leur donnent leurs baguettes : Artémis, pour les soins aux animaux sauvages ; Aphrodite, pour l'étude des potions et Aristée pour la botanique.

# RETOUR VERS LE FUTUR 3022

UGO - AYLAN - RITEJ - MOHAMED-AMINE



Le synopsis de départ :

En 3022, Alicia et Mathéo déjeunent à Olbia en compagnie d'un archéologue qui leur racontent toutes les époques qu'il a découvertes en fouillant le site (stratigraphie). Une poupée (en céramique comme celle retrouvée sur site) ; des inscriptions extraterrestres ; un chef d'œuvre peint (en référence aux planches faites par les élèves lors du projet EAC !).



Le synopsis de départ :

Théo part à la recherche de la tombe de son aïeule, Dragone (nom de l'une des moniales mentionné dans un acte de 1223) ; il arrive en skate volant dans le cimetière de l'abbaye médiévale (St-Pierre de l'Almanarre construite en 1221 sur les ruines de la ville Antique). Lorsqu'il est attaqué par des Zombies, Aristée vient à son secours (car il a le pouvoir de quitter et reprendre son âme) et ils combattent ensemble. Pour récompenser le garçon de sa bravoure il lui offre son mouton volant pour remplacer son skate brisé dans la bagarre.



Le synopsis de départ :

Natsu, capitaine de bateau (basé en Amérique latine) part à la recherche d'Olbia. Lors d'une escale (à Tahiti) il embarque deux passagères : la princesse Merliae et une mystérieuse sirène ! Pris dans les flots déchaînés, les trois aventuriers se sentent perdus ; c'est alors que Poséidon stoppe la tempête ; il a été appelé au secours par la sirène qui n'est autre qu' Aphrodite (aussi déesse de la mer et de la navigation) ! Elle se transforme sous les yeux de Natsu et Merliae. Les héros arrivent alors à Olbia, après quelques semaines, escortés par les dieux !

## LA TRÈS GRANDE BÊTISE DE ZEUS RAYAN - LANA - GABRIEL - HAILEY



Le synopsis de départ :

Zeus éternue et crée involontairement une tornade qui détruit Olbia. Il descend de l'Olympe avec Artémis, Aphrodite et Aristée pour aider les habitants à reconstruire la forteresse.



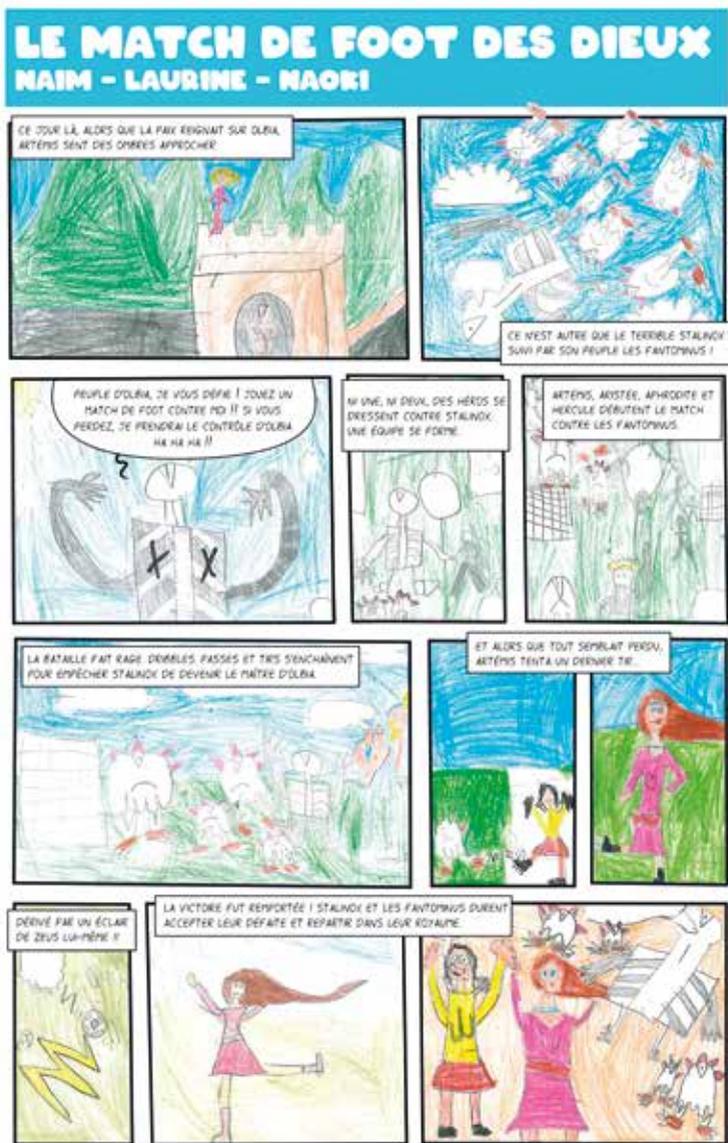
Le synopsis de départ :

Circé, la sorcière maléfique règne sur Olbia. Tom, Camélia, Maïlie et Valentin sont appelés pour libérer les Olbiens. Grâce aux pierres magiques, qui ornent leurs fibules (ancêtre de l'épingle à nourrice et qui, dans l'Antiquité, permet de maintenir le drapé des vêtements – voir modèle retrouvée à Olbia), ils se transforment en dieux (Tom devient Poséidon – Camélia/Artémis – Maïlie/Aphrodite et Valentin/Zeus). Grâce à leurs pouvoirs cumulés ils capture Circé et l'emprisonnent dans une amphore scellée par leur pouvoir.



Le synopsis de départ :

Owen – Matt – Arthur et Alten (apprentis archéologues) jouent, pendant leur pause, au foot sur le site d'Olbia. Malheureusement leur ballon atterrit dans le sanctuaire et fait tomber (sans le casser... Ouf !!!!!) un vase grec duquel surgit Artémis ! Elle réprimande gentiment les garçons qui, pour se faire pardonner, acceptent que la déesse joue avec eux au foot !



Le synopsis de départ :

Les Fantominus et leur chef Stalinox (en référence au jeu vidéo The Legend of Zelda) attaquent Olbia. Pour sauver la ville et ses habitants, les dieux (Artémis - Aristée - Aphrodite et Hercule) doivent remporter un match de foot, arbitré par Zeus. Ce dernier, envoi de discrets éclairs pour pousser le ballon et aider les dieux à marquer le but décisif ! Le match gagné, la paix revient à Olbia !



Le synopsis de départ :

Dans des temps troublés, Aphrodite (représentée à Olbia dans son sanctuaire), soucieuse de transmettre l'Histoire aux humains, a créé un stylet magique (plume à papote mais version antique avec tablette de cire). Hadès, jaloux, envoie une armée de gommes attaquer la déesse. Elle est sauvée par Elstartémis (Reine des Neiges version déesse antique de la nature) et Spidaristée (Spiderman version dieu antique et qui envoie des fils de pelotes de laine). La paix est restaurée, Aphrodite reprend ses écrits.

# « L'ÉDUCATION EST L'ARME LA PLUS PUISSANTE QU'ON PUISSE UTILISER POUR CHANGER LE MONDE »

Nelson Mandela

Le label « **Ville ou Pays d'art et d'histoire** » est attribué par le ministre de la Culture après avis du Conseil national des Villes et Pays d'art et d'histoire. Il qualifie des territoires, communes ou regroupements de communes qui, conscients des enjeux que représente l'appropriation de leur architecture et de leur patrimoine par les habitants, s'engagent dans une démarche active de connaissance et de médiation.

**Le service animation de l'architecture et du patrimoine**, piloté par l'animateur de l'architecture et du patrimoine, organise de nombreuses actions pour permettre la découverte des richesses architecturales et patrimoniales de la Ville par les jeunes publics individuels et les scolaires.

## Renseignements

L'Atelier du CIAP  
Service Patrimoine - Ville d'art et d'histoire  
32, rue de Limans  
83400 Hyères  
Tél. : +33 (0)4 83 69 05 24  
animateurdupatrimoine@mairie-hyeres.com

## Renseignements, réservations

Site archéologique d'Olbia  
Quartier de l'Almanarre  
83400 Hyères  
Tél. : +33 (0)4 94 65 51 49  
ou 04 94 31 12 31  
site.olbia@mairie-hyeres.com  
hyeres.fr

Retrouvez l'actualité de l'architecture et du patrimoine à Hyères sur les pages **Facebook** « **site.olbia** » et « **Hyères Patrimoine** » et sur le compte **Twitter** **@HyeresCulture**.

