

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LES CLICHÉS À PROPOS DE LA GLADIATURE VÉHICULÉS PAR LES  
FILMS (PÉPLUMS) DANS LES REPRÉSENTATIONS DES ÉTUDIANT.E.S DE  
CÉGEP. PISTES D'ENSEIGNEMENT.

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
À LA MAITRISE EN HISTOIRE

PAR  
MÉLISSA BENJAMIN

FÉVRIER 2022

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.04-2020). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

J'aimerais remercier en premier lieu ma directrice et mon co-directeur, Julia Poyet et Gaétan Thériault, qui ont été mon inspiration depuis mon entrée à l'UQAM. Vous êtes deux personnes que j'admire énormément et que je garde en haute estime. Je vous remercie pour votre soutien, votre écoute et votre aide précieuse durant le long périple de mon mémoire. Merci pour toutes les belles expériences que vous m'avez permis de vivre et qui m'ont faite évoluée par les nombreux contrats d'auxiliaires passionnants et même un voyage à Molyvos.

Micheline Cloutier-Turcotte, pour tout. Pour son support infailible, autant dans les dédales administratifs que psychologiques. Merci pour ta bonne humeur et ton rire contagieux. Merci d'avoir été là pour moi et pour les autres étudiants que tu as aidés.

Daniel Lemire, mon *partner* de rédaction! Merci pour nos conversations foisonnantes autant sur le mémoire que sur tout le reste. Tu as fait partie de mon moteur de motivation. Venir rédiger à l'UQAM était toujours plus agréable et même cohérent en ta présence. Nos discussions et réflexions font écho dans ces pages.

André Leclerc, pour sa compréhension et sa souplesse dans mes heures de travail. Pour avoir cru en mon potentiel au travail comme dans la vie et pour m'avoir encouragé à tous les niveaux. Merci à toi et l'équipe de la COOP pour ces années de plaisir et de fou rire.

Vanessa Vincent, pour m'avoir nourrit toutes ces années. Nourri de générosité, de réconfort, de rires, de pleurs, etc. Merci d'avoir été là à chaque instant. Merci d'avoir été forte pour et avec moi.

Mélissa Pharand et Émilie Girard pour la relecture et leurs commentaires, ainsi, et surtout, pour l'inspiration que vous m'avez apportés par votre propre cheminement à la maîtrise, votre rigueur, votre intensité et votre intelligence.

Teodor Tanase, Karen Massey et Barbara McClintock pour votre aide à la traduction des sections anglophones. D'ailleurs, merci à Karen, plus particulièrement qui m'a mené à l'étude de l'histoire, sans le savoir, en me motivant à réfléchir à d'autres options que le journalisme pour mon avenir.

Un grand merci également aux professeurs des cégeps qui m'ont donné de leur temps et qui m'ont accueillie dans leur classe. Merci à Mélanie Laflamme, Julie Guyot et Frédéric Bastien. Merci aux étudiantes et aux étudiants qui ont voulu participer à mes recherches en remplissant mon questionnaire.

J'aimerais remercier Brice Lopez et Éric Teyssier pour m'avoir accordé de leur temps pour répondre à mes questions, mes demandes et m'avoir fourni des images qui agrémentent ces pages. Sans compter évidemment leur grande influence pour ce projet. Merci à Alain Genot de m'avoir reçu au musée départemental Arles Antique lors d'une de mes visites en France et pour sa grande générosité dans le partage de sa passion et de ses connaissances sur le sujet des gladiateurs.

Pour le soutien financier (et moral par extension) je remercie le CRSH, le département des sciences humaines, Joanne Burgess et le Laboratoire d'histoire et patrimoine de Montréal, ainsi que mes professeurs Julia Poyet et Gaétan Thériault.

Et bien entendu, je remercie tous mes amis que je ne peux pas tous nommer ici, mais qui m'ont toujours soutenu. Je remercie finalement ma famille pour leur soutien et leur amour inconditionnel.

J'ai persévéré toutes ces années, parsemée d'épreuves, pour un mémoire qui aurait dû en prendre deux ou trois... J'ai persévéré pour moi-même, mais aussi pour toutes ces personnes qui m'ont fait confiance pour mener ce projet à terme.

À moi-même et à tous ceux qui  
persévèrent aux cycles supérieurs,  
malgré les nombreuses embûches que  
la vie parsème sur notre chemin.

« If we succeed in persuading our readers to  
think anew about Roman history and culture  
or about historical cinema, to watch *Gladiator*  
with a deeper understanding of its historical  
and social contexts, or to watch some of the  
other films we discuss with the points we raise  
in mind, our book will have accomplish its  
purpose. »

Martin M. Winkler  
*Gladiator. Film and History*

## TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	ix
LISTE DES TABLEAUX.....	xi
RÉSUMÉ.....	xii
INTRODUCTION .....	1
Sujet et problématique .....	2
Sujet du mémoire .....	2
Problématique .....	3
Le concept de cliché.....	3
Plan du mémoire .....	5
Cadre spatio-temporel.....	7
Le présent .....	7
L'Antiquité gréco-romaine.....	7
Le Haut Empire romain et son territoire .....	8
Méthodologie et sources .....	9
CHAPITRE I Historiographie .....	12
1.1 Les historiens et le cinéma .....	12
1.2 L'enseignement de l'histoire par le cinéma.....	15
1.3 L'Antiquité fantasmée du cinéma.....	21
1.4 Les gladiateurs. De sanguinaires à sportifs. ....	26
Conclusion.....	32
CHAPITRE II Des clichés de gladiateurs dans les films <i>Gladiator</i> et <i>Pompeii</i> . Leur réalité historique et leur parcours dans la culture populaire.....	35
2.1 Le combat à mort .....	37
2.1.1 Réalité historique et évolution dans la culture populaire.....	40
2.2 L'esclave maltraité.....	51

2.2.1	Réalité historique et évolution dans la culture populaire .....	53
2.3	Les combats « Free for All » .....	58
2.3.1	Réalité historique et évolution dans la culture populaire .....	61
2.4	Analyse filmique.....	73
2.4.1	Inspirations et contextes de production.....	75
2.4.2	Analyse des clichés dans une production cinématographique .....	82
	Conclusion.....	85
	CHAPITRE III Analyse de la présence ou de l'absence de trois clichés sur les gladiateurs chez des étudiants de cégep.....	88
3.1	Méthodologie.....	88
3.1.1	Le corpus : les sujets-étudiants.....	89
3.1.2	Collecte de données : le questionnaire.....	89
3.1.3	Traitement des données avec Excel et NVivo.....	93
3.1.4	Lecture de certaines références et de certaines données.....	93
3.2	Résultats de la question initiale .....	94
3.3	Présence/absence du cliché des combats à mort.....	98
3.3.1	Présence/absence du cliché dans la deuxième partie du questionnaire. .....	98
3.3.2	Résultats des questions de la troisième partie du questionnaire.....	101
3.4	Présence/absence du cliché de l'esclave maltraité .....	107
3.4.1	Présence/absence du cliché dans la deuxième partie du questionnaire. .....	108
3.4.2	Résultats des questions de la troisième partie du questionnaire.....	110
3.5	Présence/absence du cliché du combat « Free for All ».....	115
3.5.1	Présence/absence du cliché dans la deuxième partie du questionnaire. .....	116
3.5.2	Résultats des questions de la troisième partie du questionnaire.....	118
3.6	Autres constatations .....	123
	Conclusion.....	128
	DISCUSSION.....	130
4.1	L'analyse de péplums au cégep. Le potentiel de l'Antiquité .....	130

4.2 Pistes de réflexion pour un outil pédagogique avec ce mémoire.....	134
CONCLUSION .....	138
ANNEXE A Jean-Léon Gérôme, <i>Pollice Verso</i> (1872) et <i>Ave Caesar Morituri te Salutant</i> (1859) .....	143
ANNEXE B Mosaïque des gladiateurs, villa Borghèse, IV <sup>e</sup> siècle, Italie .....	144
ANNEXE C Casque de thrace en bronze, I <sup>er</sup> siècle .....	145
ANNEXE D Autres types de gladiateurs de la période classique .....	146
ANNEXE E Questionnaires francophones .....	148
ANNEXE F Questionnaires anglophones .....	161
ANNEXE G Liste des mots supprimés.....	174
ANNEXE H Les six concepts de la pensée historique .....	176
LEXIQUE.....	177
BIBLIOGRAPHIE.....	179

## LISTE DES FIGURES

Figure	Page
2.1 Dessin de F. Niccolini. Thrace qui se soumet .....	43
2.2 Lampe à l'huile. Thrace qui se soumet.....	43
2.3 Mosaïque du combat entre Astyanax et Kallendio .....	62
2.4 Peinture sur les murs de l'arène dans le film <i>Pompeii</i> .....	62
2.5 Lampe à l'huile représentant un thrace.....	65
2.6 Reconstitution du thrace.....	65
2.7 Stèle d'un mirmillon.....	65
2.8 Reconstitution du mirmillon.....	65
2.9 Combat d'Amazonia et d'Achillia .....	66
2.10 Reconstitution des <i>provocatores</i> .....	66
2.11 Dessin d'une lampe à l'huile représentant un rétiaire.....	66
2.12 Reconstitution de rétiaire. ....	66
2.13 Statuette de <i>secutor</i> en bronze.....	67
2.14 Reconstitution de <i>secutor</i> .....	67
2.15 Reconstitution. Thrace contre mirmillon. ....	71

2.16	Le mirmillon qui frappe le thrace avec son bouclier. ....	72
3.1	Résultats francophones P2Q3.....	95
3.2	Résultats anglophones P2Q3.....	95

## LISTE DES TABLEAUX

Tableau	Page
3.1 Résultats pour le cliché du combat à mort .....	102
3.2 Résultats pour le cliché de l'esclave maltraité .....	110
3.3 Résultats pour le cliché du combat « Free for All » .....	119

## RÉSUMÉ

Le but de ce mémoire est d'apporter une réflexion sur l'enseignement de l'histoire au cégep par l'analyse de films de fiction historique de type péplum. Pour aiguiller cette réflexion, la question posée est la suivante : quels sont les clichés véhiculés sur la gladiature dans les films *Gladiator* (2000) et *Pompeii* (2014) et présents dans les représentations que les étudiants de cégep se font des gladiateurs?

Pour les besoins de cette recherche, trois clichés ont été sélectionnés : le combat à mort, l'esclave maltraité et le combat « Free for All ». Avant leur analyse, un regard historiographique est porté sur divers sujets qui sont impliqués dans cet ouvrage soit : l'histoire de la gladiature, la représentation de l'Antiquité au cinéma, l'évolution des liens entre les historiens et le monde cinématographique ainsi que l'évolution et l'état des lieux de l'enseignement de l'histoire par l'analyse filmique.

Les trois clichés, une fois définis, sont répertoriés dans les scènes des deux films. Pour la période du Haut Empire romain (évoqué dans les deux productions), ils sont inexacts comparé aux connaissances actuelles sur le sujet. Les combats étaient rarement à mort, les gladiateurs, bien que considérés comme des esclaves, étaient bien traités et l'équipement et les techniques de combat étaient très spécifiques à ce sport encadré par des arbitres. Leur étude en tant que cliché montre qu'ils proviennent surtout d'erreurs d'interprétations et de préjugés qui ont ensuite été propagés dans la culture populaire par des artistes et figés par le cinéma. Ensuite, il ressort de l'analyse filmique des deux fictions l'utilité de ces stéréotypes comme point d'ancrage de l'image de l'Antiquité pour les spectateurs et comme dialogue avec ces derniers.

L'analyse d'un questionnaire soumis à 146 étudiantes et étudiants de cégeps permet de confirmer la présence à divers niveaux des trois clichés dans leurs représentations de la gladiature (sans l'écoute préalable des films). L'étude des réponses d'une vingtaine de questions, permettant des commentaires, donne de riches informations sur ces représentations initiales, leurs nuances, leurs contradictions et leurs origines.

Une discussion s'en suit sur la place de la discipline historique et de la période antique dans le développement de l'esprit critique vis-à-vis des films de fiction historique. Le tout permet une réflexion sur la possible création d'un outil pédagogique avec l'aide de ce mémoire et des six concepts de la pensée historique.

Mots clés : Cliché, gladiateur, péplum, représentation, Antiquité, analyse filmique, enseignement, fiction, cinéma

Keywords : Cliché, gladiator, swords and sandals movies, representation, Antiquity, film analysis, teaching, fiction, cinema

## INTRODUCTION

Lors du visionnement de péplums<sup>1</sup> populaires avec famille et amis, il n'est pas inhabituel d'entendre : « Ha! Ça se passait comme ça dans ce temps! ». En tant qu'historienne, je me suis demandé à quel point les péplums influençaient leur vision de l'Antiquité et sur la façon de leur expliquer que l'univers cinématographique ne peut pas être tout à fait fidèle à la réalité historique<sup>2</sup> comme nous l'entendons. « Non, les gladiateurs ne combattaient pas toujours à mort. Laisse-moi t'éclairer ». Comment enseigner que les codes culturels des productions cinématographiques sont plus près des nôtres que de ceux de la période présentée? « Oui, des historiens ont travaillé sur ce film, mais ils ne sont pas impérativement écoutés. Les membres de l'équipe cinématographique ont des contraintes de temps pour montrer toute cette histoire. Il y a un côté créatif, artistique et... ».

Quelle posture l'historien<sup>3</sup> peut-il prendre par rapport aux représentations<sup>4</sup> cinématographiques antiques populaires? Quelles méthodes doivent être adoptées pour rectifier la distorsion de ce passé? Comment changer la manière dont sont regardés les

---

<sup>1</sup> Le péplum est un type cinématographique de fiction dont l'action se déroule durant l'Antiquité.

<sup>2</sup> L'expression « réalité historique » est employée dans ce mémoire dans le sens de vérité connue selon les connaissances actuelles des recherches scientifiques, incluant leurs nuances, leurs débats et leurs zones encore inconnues.

<sup>3</sup> Le masculin sera utilisé dans ce mémoire afin d'alléger le texte.

<sup>4</sup> « Chez les pédagogues, le concept de représentation est utilisé dans une acception très large qui englobe à la fois représentation, connaissances, savoirs. Il renvoie principalement aux conceptions des apprenants et aux modèles implicites ou explicites auxquels ils se réfèrent pour décrire, expliquer, comprendre un événement perceptif ou une situation; il renvoie aux concepts ou pseudo-concepts utilisés dans une mobilisation cognitive pour appréhender de nouvelles connaissances et construire un savoir; il renvoie également à des modes d'approche ou règles d'actions spontanées ou apprises, considérées comme valides jusqu'à ce qu'un nouvel apprentissage vienne les modifier durablement (construire une représentation de la tâche dans une situation-problème). En pédagogie, une représentation est donc un savoir préalable de l'apprenant (des "paquets" de connaissances, vraies ou fausses) que l'enseignant doit estimer (détecter, évaluer) s'il veut parvenir à modifier la structure cognitive de son élève. "Comprendre, c'est modifier ses représentations." » F. Raynal et A. Rieunier, 2005, p. 322.

films de fiction historique encore trop souvent perçus comme une fenêtre sur le passé? Le domaine de l'éducation semble un choix réaliste pour nous aider dans nos réflexions.

## Sujet et problématique

### Sujet du mémoire

Les films de fiction dont l'action se déroule dans le passé attirent beaucoup l'attention. D'ailleurs, plusieurs gagnent l'Oscar du meilleur film<sup>5</sup>. Parmi ces productions se retrouve *Gladiator* (2000)<sup>6</sup>, qui est reconnu pour avoir relancé la popularité du genre péplum qui s'était plus ou moins éteint depuis les années 1960<sup>7</sup>. Depuis, de nouvelles générations ont visionné les combats dans le Colisée, l'éruption du Vésuve, la colère d'Achille et le courage des 300 Spartiates. Pour plusieurs, il pourrait s'agir de leurs premiers contacts avec le monde antique.

Or, les représentations<sup>8</sup> d'un concept que se construisent les individus sont marquées par toutes les situations qu'ils vivent en rapport avec ce dernier<sup>9</sup>. Enseigner nécessite donc de connaître les représentations initiales des apprenants. Il est également établi

---

<sup>5</sup> Entre 2000 et 2021, neuf fictions-historiques gagnent ce prix.

<sup>6</sup> Ridley Scott (réalis.), 2000, *Gladiator*, DreamWorks Home Entertainment. Scott Free Productions (prod.). [DVD]. Cette référence ne sera plus répétée puisqu'il s'agit d'une des deux productions traitées dans ce mémoire.

<sup>7</sup> « It's called "the 'Gladiator' effect" by writers and publishers. The snob in us likes to believe that it is always books that spin off movies. Yet in this case, it's the movies -- most recently "Gladiator" two years ago -- that have created the interest in the ancients. And not for more Roman screen colossals, but for writing that is serious or fun or both. » M. Arnold, 2002, paragr. 2.

<sup>8</sup> Notons que dans ce mémoire nous utilisons le terme représentation dans son acception commune et non pas selon la théorie de J.-C. Abric (1994).

<sup>9</sup> « Ensemble formé d'opérations figuratives et opératoires (Piaget) et de l'expression d'une certaine forme de pensée commune (Bachelard). Cette "pensée commune" peut être envisagée par l'étude du contexte culturo-socio-éducatif dans lequel s'inscrivent la vie quotidienne et l'apprentissage de l'élève. » J. Poyet, 2009, p. 68.

que les connaissances historiques d'un individu sont davantage retenues si elles proviennent de films et de téléseries que de livres ou de cours<sup>10</sup>. Il est donc possible de s'interroger sur l'impact des péplums sur les connaissances relatives à l'Antiquité que les élèves du collégial ont ou pensent avoir.

## Problématique

Nous nous questionnons particulièrement sur les clichés concernant la gladiature et sur leur présence dans deux péplums : *Gladiator* (2000) et *Pompeii* (2014)<sup>11</sup>. Dans ce mémoire, nous voulons répondre à la question suivante : quels sont les clichés véhiculés sur la gladiature par ces deux films et présents dans les représentations que les étudiants de cégep se font des gladiateurs? Cela nous amène à deux sous-questions : quels sont les clichés présents dans ces deux péplums concernant la gladiature? Les retrouve-t-on dans les représentations initiales dont témoignent les étudiants de cégep à propos de la gladiature? Le tout nous porte finalement à une réflexion sur comment guider les étudiants dans la remise en question de ces clichés.

## Le concept de cliché

Arrêtons-nous un instant sur un concept majeur de cette étude : le cliché. En littérature, celui-ci est vu de prime abord comme une expression ou une image répétée de manière inconsciente, si usée qu'elle en devient souvent risible. Utilisé par convenance, il est

---

<sup>10</sup> J. Kelly et B. Elliott, 2000, p. 75. Pour plus de nuance sur cette affirmation cf. R. J. Paxton, J. D. Stoddard *et al.* (2018).

<sup>11</sup> Paul W. S. Anderson (réalis.), 2014, *Pompeii*, Constantin Film, Impact Pictures (prod.). [Blu-Ray]. Cette référence ne sera plus répétée puisqu'il s'agit d'une des deux productions traitées dans ce mémoire.

parfois perçu comme une marque de paresse de l'auteur<sup>12</sup>. Il s'avère être une forme de stéréotypie, à l'image du « stéréotype » et de « l'idée reçue », qui sont généralement considérés comme ses synonymes. Ce qui le distingue toutefois est son état figé et défini. Il représente une unité immuable, ce qui le rend plus facilement repérable que ses homologues. Par exemple, un stéréotype peut renfermer plusieurs clichés : le stéréotype de la méchante sorcière est ainsi constitué de la verrue sur le nez, du chapeau pointu et du chaudron bouillonnant. Néanmoins, cette distinction n'empêche pas de voir une synonymie entre les deux termes<sup>13</sup>.

Effectivement, le cliché partage la majorité de ses caractéristiques avec les autres stéréotypies. À cet effet, une des grandes spécialistes des stéréotypes (ainsi que de l'argumentation, de la rhétorique et de l'analyse du discours), Ruth Amossy, affirmait lors d'une communication en 1996 que :

Dans l'ensemble, le stéréotype à l'instar du cliché apparaît comme une notion bivalente et réversible. Dans la mesure où il schématise, simplifie et déforme, impose des généralisations abusives et des idées reçues toutes faites, il fait obstacle à la connaissance et génère fâcheusement le préjugé. Dans la mesure, cependant, où il est catégorisation, modèle culturel, image collective du réel et de l'Autre sans laquelle aucune existence communautaire et aucune identité ne sont possibles, il s'avère indispensable à la cognition et à la vie sociale. En bref, le stéréotype comme le cliché, est à la fois incontournable et hautement contestable. Cette double valorisation lui permet de remplir ses fonctions dans la culture contemporaine<sup>14</sup>.

Dans une production cinématographique, un cliché est cet élément défini, associé à un contexte propre, facilement reconnaissable d'abord par sa répétition dans les productions antérieures, par son aspect banal et parfois ridicule, mais aussi par son statut dorénavant acquis de lieu commun dans notre société. Le cliché dans un film

---

<sup>12</sup> H. Laroche, 2003, p. 183.

<sup>13</sup> Pour cette étude, le terme cliché convient mieux, par son double standard, banalité et lieux communs, que le terme stéréotype, qui ne semble pas impliquer aussi fortement le sous-entendu péjoratif de son vis-à-vis. Cela, malgré le fait que « stéréotype » semble plus précis dans sa forme moins unitaire et figée, donc plus large que celui de cliché.

<sup>14</sup> R. Amossy, 1998, p. 25.

peut servir d'outil stratégique en devenant, par exemple, un point de repère des spectateurs ou une sorte de vulgarisation scientifique en rendant le contenu représenté accessible et familier. Il peut également être une forme d'interaction avec le public et un lien social propre aux spectateurs de la culture cinématographique hollywoodienne<sup>15</sup>.

En d'autres termes, le grand écran use de nombreux clichés qui ont la capacité de faire saisir rapidement un ou des éléments aux spectateurs. Le cliché permet un accès facile à l'histoire par la vulgarisation et apporte une meilleure compréhension du contenu. C'est d'ailleurs tout l'intérêt de l'utiliser dans les films populaires, car il devient alors un élément de rhétorique. Contrairement à sa définition d'élément répété inconsciemment, il peut être utilisé comme un outil de persuasion stratégique. Pour le Septième Art, le cliché doit être efficace, réitéré, connu et reconnu par tous<sup>16</sup>.

## Plan du mémoire

Pour répondre à la question centrale, ce mémoire se divise en trois chapitres.

Le premier est consacré à un bilan historiographique. Il est divisé en quatre parties. La première se concentre sur le lien entre les historiens et le cinéma. La seconde s'intéresse à l'enseignement de l'histoire par les films de fiction. La troisième survole l'analyse filmique des péplums par les latinistes. La quatrième s'axe sur l'évolution des connaissances sur la gladiature.

---

<sup>15</sup> Pensons, entre autres, au film satirique *Scary Movie* (2000) réalisé par Keenen Ivory Wayans, qui surutilise les clichés des films d'horreur pour en faire une comédie. Ces clichés étaient si connus et intériorisés que la parodie fut un succès au Box-office.

<sup>16</sup> « Ce déjà-su, ce déjà-dit [le cliché] fournit les prémisses sur lesquelles l'orateur et l'auditoire s'accordent, et à partir desquelles le discours argumentatif travaille à emporter l'adhésion [...]. Elles [les stéréotypies] ne sont plus jugées en termes de banalité ou d'originalité, de prêt-à-penser ou d'innovation : l'évaluation se fait en termes d'efficacité. » R. Amossy, 1998, p. 25.

Les deux chapitres suivants serviront chacun à répondre à une question.

Le chapitre II répond au questionnement suivant : quels sont les clichés véhiculés par deux péplums en histoire de la gladiature? Deux études de cas sont proposées : *Gladiator* et *Pompeii*. L'objectif étant d'identifier et d'analyser des clichés sur la gladiature présents dans ces films. Trois clichés ont été sélectionnés : le combat à mort, l'esclave maltraité et le combat dit « Free for All ». Ensuite, afin de comprendre l'existence de ces stéréotypes dans l'imaginaire collectif, nous retraçons leur évolution dans la culture populaire. Puis, dans le but de savoir si ces clichés sont « vrais » ou « faux », nous examinons leurs réalités historiques à l'aide de la littérature scientifique sur le sujet. Nous terminons avec une brève analyse filmique de nos deux péplums pour mieux comprendre le rôle qu'y jouent ces poncifs.

Le chapitre III aborde la question suivante : ces clichés sont-ils présents dans les représentations de la gladiature que se font les étudiants de cégep? L'objectif est d'identifier et d'analyser la présence — ou non — des trois clichés dans les représentations d'un échantillon de cégépiens. Pour ce faire, les étudiants de six classes de trois cégeps différents ont été soumis à un questionnaire permettant de valider la présence ou non de ces clichés.

Enfin, une discussion sert de brève réflexion sur la place de la discipline historique et de la période de l'Antiquité dans l'apprentissage de la critique de films historiques. Ainsi qu'une réflexion sur la manière de guider les étudiants de cégep dans la remise en question des clichés de gladiateurs repérés dans les films *Gladiator* et *Pompeii* et identifiés dans leurs représentations d'un gladiateur. L'objectif est de proposer l'utilisation de ce mémoire pour alimenter la réflexion de possibles activités en classe d'histoire au cégep avec l'analyse filmique de films de fiction historique de type péplum.

## Cadre spatio-temporel

### Le présent

Notre sujet s'inscrit au présent, puisque, pour répondre à nos questions de recherche, un protocole de collecte de données a été mis en place dans six groupes de cégep<sup>17</sup> (dispersés dans les programmes Sciences humaines, Histoire et civilisation et Liberal Art). Les clichés sélectionnés sur les gladiateurs, quant à eux, ont été retenus à partir du film *Gladiator* (et confirmés dans *Pompeii*) qui a fait renaitre les péplums au cinéma en l'an 2000 et qui a augmenté la popularité de ces affrontements. De plus, cette superproduction fut le sujet de nombreuses analyses dans divers domaines. D'ailleurs, plusieurs spécialistes de l'Antiquité ont tenté de combattre les clichés qui y sont véhiculés.

### L'Antiquité gréco-romaine

L'objet d'étude historique (la gladiature), sur lequel les cégépiens sont invités à réfléchir, s'inscrit cependant dans l'Antiquité gréco-romaine. Cette période a connu une forte popularité dans la culture populaire depuis le film *Gladiator* en 2000, suivi des films comme *Troy* (2004)<sup>18</sup>, *300* (2007)<sup>19</sup>, *Immortals* (2011)<sup>20</sup>, *Pompeii* (2014),

---

<sup>17</sup> Le choix de cette catégorie d'étudiants est expliqué ultérieurement dans notre discussion.

<sup>18</sup> Wolfgang Petersen (réalis.), 2004, *Troy*, Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Radiant Productions et Plan B Films (prod.).

<sup>19</sup> Zack Snyder (réalis.), 2007, *300 : Rise of a Empire*, Legendary Pictures, Virtual Studios, Cruel and Unusual Films *et al.* (prod.).

<sup>20</sup> Tarsem Singh (réalis.), 2011, *Immortals*, Universal Pictures, Relativity Media, Hollywood Gang Productions *et al.* (prod.).

*Ben-Hur* (2016)<sup>21</sup> et des téléseries comme *Rome* (2005)<sup>22</sup> et *Spartacus* (2010)<sup>23</sup>. À l'instar de la science-fiction, cette période suscite l'imaginaire et les fantasmes, ce qui la rend plus malléable pour les cinéastes et pour l'image que le public veut s'en faire. Jusqu'à aujourd'hui, l'histoire des civilisations anciennes fait partie des champs d'études du cursus collégial des programmes de Sciences humaines, Histoire et civilisation et Liberal Art émis par le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur du gouvernement du Québec<sup>24</sup>.

### Le Haut Empire romain et son territoire

Plus précisément, la période et les territoires retenus sont le Haut Empire romain à l'intérieur des limites territoriales de l'Empire de Rome. Cette période constitue l'âge d'or de la gladiature. Les sources de l'époque y sont d'ailleurs plus nombreuses sur le sujet. Enfin, l'action des films sélectionnés se déroule dans cet espace-temps. Concernant le film *Gladiator*, l'histoire se déroule vers 180, avec les derniers instants de l'Empereur Marc-Aurèle, jusqu'à approximativement 192, date de la mort de son fils Commode. Le personnage principal ira dans divers lieux de l'Empire, dont le Colisée de Rome, l'épicentre de la gladiature. Le récit du film *Pompeii* se déroule, quant à lui, près d'un siècle auparavant, soit en 79 (éruption du Vésuve). La célébrité de la ville de Pompéi vient entre autres de son état de conservation exceptionnel, protégée du temps

---

<sup>21</sup> Timour Bekmambetov (réalis.), 2016, *Ben-Hur*, Lightworkers Media et Sean Daniel Productions (prod.).

<sup>22</sup> John Milius, William J. MacDonald et Bruno Heller (auteurs), 2005-2007, *Rome*, Bruno Heller *et al.* (prod.). 22 épisodes.

<sup>23</sup> Steven S. DeKnight (auteur), 2013, *Spartacus*, Steven S. DeKnight, Robert Tapert, Sam Raimi, Joshua Donen (prod.). 39 épisodes.

<sup>24</sup> Gouvernement du Québec, ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur, 2017a, p. X.

par les sédiments volcaniques. Figée en 79, elle révèle énormément d'informations sur la gladiature et continue encore aujourd'hui de dévoiler ses secrets.

## Méthodologie et sources

Notre mémoire, on le sait, se divise en trois chapitres. Rappelons que le premier donne une vision globale du sujet; nous situons notre recherche dans l'historiographie et pointons son originalité. Les types de sources utilisés sont alors issus de la littérature scientifique des domaines historique, cinématographie et éducatif.

Le deuxième chapitre est axé sur trois clichés sur les gladiateurs. Une argumentation de style descriptif est utilisée pour valider ou invalider leur authenticité. Les types de sources utilisés sont des textes d'auteurs anciens (Cicéron, Suétone, Juvenal, Saint Augustin, etc.), des sources iconographiques, des inscriptions et des artefacts. À cela s'ajoutent les multiples interprétations modernes des sources antiques, interprétations qui, à travers le temps, ont participé à la création de certains clichés. L'analyse exploitera naturellement les sources cinématographiques déjà présentées, *Gladiator* (2000) et *Pompeii* (2014), auxquelles viendront ponctuellement se greffer d'autres péplums susceptibles d'enrichir la discussion.

Les méthodes d'analyse sont les suivantes : les trois clichés analysés ont été sélectionnés à l'aide de diverses sources cinématographiques qui ont été analysées avec une grille d'analyse permettant de répertorier et de lister les éléments correspondant à notre définition de ce qu'est un cliché. Pour choisir ceux-ci, une méthode empirique a été utilisée : repérer la répétition, la banalité, le ridicule, le modèle culturel, l'image collective, la vulgarisation, etc. En fin de compte, les choix sont teintés de subjectivité, mais encadrés et guidés par les définitions mentionnées ci-haut. Pour valider

l'authenticité ou la non-authenticité historique de ces clichés, ils ont été comparés aux plus récentes études scientifiques sur le sujet.

Ensuite, un procédé de comparaison entre les sources cinématographiques est utilisé, avec l'aide des études modernes (du XVIII<sup>e</sup> au XXI<sup>e</sup> siècle), pour discerner diverses influences et interprétations qui ont pu amener la création de certains clichés.

À la lumière de nos recherches et des trois clichés répertoriés, le troisième chapitre présente l'analyse des questionnaires soumis préalablement à des étudiants de cégep<sup>25</sup> (sans connaissance de s'ils ont vu ou non les deux péplums). L'exercice vise à identifier les trois lieux communs dans les représentations que se font ces étudiants de la gladiature. Le type de source utilisé pour ce chapitre est donc constitué de 146 questionnaires complétés par des cégépiens. Cet échantillon provient de six groupes répartis dans trois cégeps différents. Le groupe 1, issu du programme Histoire et civilisation du Collège de Rosemont à Montréal, comprend 20 participants. Les groupes 2, 3 et 4, quant à eux, proviennent du programme Sciences humaines du Cégep Édouard-Montpetit à Longueuil et sont composés respectivement de 29, 33 et 28 participants. Enfin, les groupes 5 et 6 font partie du programme Liberal Art du Collège Dawson (anglophone) à Montréal et regroupent dans l'ordre 21 et 30 participants. Le questionnaire soumis a été répondu, de manière anonyme, par les participants consentants et dans la langue de leur choix.

La méthode employée pour analyser les questionnaires est basée sur l'utilisation des logiciels Excel et Nvivo. Le premier sert à la compilation de toutes les données (réponses aux questions), autant quantitatives que qualitatives. Le tableau qui en résulte est ensuite transféré dans le logiciel Nvivo où sont classées et organisées ces données. Ce dernier logiciel permet de voir rapidement, avec un grand nombre de données, les

---

<sup>25</sup> Sans distinction d'âge ou de genre.

liens possibles, les répétitions, les similitudes, etc. Les réponses sont ensuite analysées pour obtenir des résultats concernant les représentations de la gladiature qu'ont, ou que pensent avoir, les étudiants de notre échantillon.

La discussion, quant à elle, vise à ouvrir une réflexion engagée sur la place de la discipline historique et de la période antique entre autres pour réfléchir à des pistes pédagogiques qui permettraient de guider les étudiants de cégep dans la remise en question des clichés de gladiateurs repérés dans les films *Gladiator* et *Pompeii* et identifiés dans leurs représentations de la gladiature.

Afin d'éclairer notre pensée sur une activité pédagogique possible pour contrer la propagation des clichés repérés, nous utilisons ici nos propres conclusions auxquelles s'ajoutent des études issues de la littérature multidisciplinaire, mixant éducation, cinéma et histoire.

Avec ces quatre sections, ce mémoire a plus largement pour objectif de servir lui-même d'outil de réflexion. Une réflexion autant pour l'implication des historiens dans le monde cinématographique que pour le développement d'activités pédagogiques pour l'enseignement de l'histoire de l'Antiquité dans les cégeps à l'aide de l'analyse filmique. Il tend donc vers le multidisciplinaire tout en valorisant une approche historique de ce type d'analyse avec l'exemple de clichés sur les gladiateurs présenté dans les péplums *Gladiator* et *Pompeii*.

## CHAPITRE I

### HISTORIOGRAPHIE

Considérant les nombreuses facettes de ce projet, ce bilan historiographique se divise en quatre thèmes, soit « Les historiens et le cinéma », « L'enseignement de l'histoire par le cinéma », « L'Antiquité fantasmée du cinéma » et « Les gladiateurs. De sanguinaires à sportifs ».

#### 1.1 Les historiens et le cinéma

Cela fait maintenant des décennies que les historiens sont sollicités pour s'investir dans le domaine cinématographique. En 1958, les *Annales* consacre, pour la première fois<sup>26</sup>, un article au cinéma intitulé « Histoire et Cinéma » de Robert Mandrou qui presse les historiens de s'engager dans l'histoire du cinéma afin de faire émerger le cheminement de cet art universel et son rôle dans la société. En 1968, Marc Ferro lance « un cri d'alarme » : sans le cinéma, nous ne pouvons pas avoir de connaissances sur notre temps<sup>27</sup>. Il enjoint donc aux historiens de faire des films pour comprendre cette forme

---

<sup>26</sup> Notons qu'en 1931, l'historien et co-fondateur de la célèbre revue *Annales d'histoire économique et sociale*, Marc Bloch, fait le premier pas dans le rapprochement entre cinéma et historien en comparant le travail de ce dernier au mode de narration que permet une pellicule de film. « Au proche passé, la méthode régressive, sainement pratiquée, ne demande pas une photographie, qu'il suffirait ensuite de projeter toujours pareille à elle-même, pour obtenir l'image figée d'âges de plus en plus lointains; ce qu'elle prétend saisir, c'est la dernière pellicule d'un film, qu'elle s'efforcera ensuite de dérouler à reculons, résignée à y découvrir plus d'un trou, mais décidée à en respecter la mobilité. » M. Bloch, 1968, p. 18. Également, dès 1947, avec le texte *From Caligari to Hitler : A Psychological History of the German Film*, le sociologue allemand Siegfried Kracauer relie explicitement le cinéma et l'histoire en voulant comprendre, par l'analyse de films, pourquoi l'Allemagne était devenue nazie.

<sup>27</sup> M. Ferro, 1968, p. 585.

d'écriture. L'historien doit les utiliser comme document historique et ne pas avoir peur de s'enrichir par l'interdisciplinarité. Quelques années plus tard, un véritable champ « Histoire du cinéma » prenait naissance en France. Ferro publie en 1977, *Cinéma et histoire*, où il exprime le lien entre un film et la société qui l'a produit et l'impact possible des films sur cette dernière. Toutefois, s'agissant de films historiques, ils sont jugés inaptes à reconstituer le passé, car leur véritable représentation du passé est celle de leur propre époque de production<sup>28</sup>.

Ce premier courant, qui s'inscrit lui-même dans l'histoire des mentalités, militait pour que les films soient reconnus comme matériel source par les historiens pour l'étude de l'époque contemporaine. Nous nous rallions donc à ce courant en ce qui a trait aux cris du cœur lancés par ces pionniers pour l'investissement majeur des historiens dans le monde cinématographique.

Dans les années 1990, le Septième Art s'intègre dans le courant de l'histoire culturelle et le film est admis comme source historique. Dorénavant, des historiens-cinéastes font valoir la notion de vérité, l'idée que le cinéma leur permet de réfléchir à l'écriture de l'histoire elle-même ainsi que les spécificités de cette écriture cinématographique. Ce sont des historiens du cinéma qui s'approprièrent ce nouveau courant, comme Édouard Arnoldy, Christian Delage, Antoine de Baecque et Laurent Véray, dont plusieurs sont issus du domaine cinématographique. Dans leurs écrits, ils expliquent les avantages et les contraintes particulières de ce médium pour la mise en récit de l'histoire ainsi que ses parallèles avec l'écriture classique de l'histoire.

Justement, Christian Delage, réalisateur, directeur de l'institut d'histoire du temps présent ainsi qu'historien et Vincent Guigueno, ingénieur civil et historien, livrent leurs

---

<sup>28</sup> L'ouvrage du sociologue Pierre Sorlin, *Sociologie du cinéma* (1977), est aussi considéré comme fondateur. L'étude est principalement méthodologique avec un regard sur le cinéma en tant que pratique sociale. Elle défend, en outre, l'idée que les sources cinématographiques s'avèrent un reflet des mentalités contemporaines.

réflexions sur l'écriture de l'histoire par l'entremise de leur propre expérience comme cinéastes dans leur ouvrage *L'histoire et le film* (2004). Pour eux, la fiction historique permet aussi de montrer une autre vérité, une « vérité de la fiction », car c'est le récit qui permet l'Histoire<sup>29</sup>.

Robert A. Rosenstone, natif de Montréal, historien et professeur émérite d'histoire américaine à la California Institute of Technology, est un incontournable du domaine<sup>30</sup>. Selon lui, « le débat filmographique [tourne] autour des questions actuelles de la constitution du récit et du statut de vérité de l'histoire »<sup>31</sup>. Il provoque en écrivant que les fictions historiques influencent la vision du passé des historiens et que le cinéma, comme un mode d'écriture de l'histoire, surpasse celui de l'écrit. Il met aussi en garde les historiens trop traditionnels qui, à force d'ignorer les médias, se coupent de la culture de leur temps.

L'historien Bruno Ramirez, professeur à l'Université de Montréal et spécialiste de l'histoire de l'immigration en Amérique du Nord, est également cinéaste de films historiques et l'auteur de *L'histoire à l'écran* (2014). Dans cet ouvrage, il met en évidence le conflit récurrent entre la vision artistique-commerciale du cinéaste et celle scientifique-véridique de l'historien. Ramirez affirme que « l'essence même de la fiction est de laisser les cinéastes traiter le passé en toute liberté »<sup>32</sup>, sans être tenus de révéler leurs sources. Même une reconstitution soutenue par une grande recherche historique doit souvent être bâclée en raison des limites de budget et de temps du film.

---

<sup>29</sup> « Autrement dit, ce ne sont pas des événements, des faits extraits de la gangue du passé qui permettent de comprendre l'évolution historique, mais le récit, la reconstruction qui est opérée, les « trous » dans le continuum événementiel trouvant leur correspondance cinématographique dans les contraintes et les atouts de la compression du temps et du recours à la fiction. » C. Delage et V. Guigueno, (2004), p. 190.

<sup>30</sup> Il rédige entre autres : « The Historical Film as Real History » (1995a); « Like Writing History with Lighting : film historique/ vérité historique » (1995b); *Revisioning History. Film and the Construction of New Past* (1995c).

<sup>31</sup> R. A. Rosenstone, cité dans C. Delage, 1995, p. 200.

<sup>32</sup> B. Ramirez, 2014, p. 25.

De plus, pour favoriser la compréhension du film par son public, le passé doit fréquemment être modernisé et demande souvent l'incorporation inévitable d'anachronismes et de stéréotypes<sup>33</sup>.

S'inscrivant dans l'histoire culturelle, nous nous identifions à ce courant d'historiens-cinéastes, avec l'idée que les cinéastes doivent garder leur liberté d'expression et que le cinéma peut tout de même représenter une forme de réalité historique qui doit cependant être appréhendée dans son contexte, son langage avec ses objectifs, ses particularités et ses limites. De plus, nous pensons que trop souvent est oubliée la compétition informelle entre la discipline historique et le cinéma pour les connaissances générales d'une société donnée. L'historien d'aujourd'hui ne peut plus ignorer cette omniprésence d'un autre discours historique dans la culture populaire.

## 1.2 L'enseignement de l'histoire par le cinéma

Dans ce mémoire, nos réflexions sont guidées par la volonté d'encourager et d'aider des professeurs et des historiens à utiliser les péplums en classe d'histoire. Observons ici l'évolution des recherches sur l'enseignement de l'histoire à l'aide de fictions historiques.

Dans les années 1960, l'idée circulait que l'utilisation de la télévision et des films en classe allait révolutionner l'enseignement de presque toutes les matières<sup>34</sup>. Cependant, aux dire d'Évelyne Héry-Vielpeau, spécialiste de l'histoire de l'éducation et professeur à l'Université de Rennes 2 :

[...] En 1997, [l'historien Jean-Pierre Rioux] cette fois comme inspecteur général de l'Éducation nationale, écrivait dans la revue de CNDP *Télescope* que, dans les dernières

---

<sup>33</sup> Ramirez traite surtout des films à petit et moyen budget ayant une bonne reconstitution historique.

<sup>34</sup> F. Doumazane, 1983, p. 4.

décennies du siècle, les enseignants d'histoire s'étaient placés parmi les plus gros utilisateurs de films, reportages (voire en avaient été des pionniers) et relevait une telle banalisation de cette pratique que l'inspection s'en inquiétait<sup>35</sup>.

En effet, nombre de professeurs n'étaient pas informés des méthodes d'utilisation pédagogique développées jusqu'alors<sup>36</sup>. Dans les années 1970 et 1980, plusieurs documents pédagogiques<sup>37</sup> sur l'analyse de films expliquaient le monde cinématographique et le rôle clé des enseignants pour guider les étudiants dans leurs réflexions<sup>38</sup>. En 1987, John E. O'Connor, professeur émérite du département d'histoire fédéré de l'Institut de technologie du New Jersey et de l'Université de Reutgers, publie *Teaching History With Film and Television* dont la deuxième moitié du livre est consacrée au langage visuel de ces médias en visant spécifiquement comme public les historiens et les professeurs d'histoire. Dans un article publié l'année suivante (1988), il souligne cette fois l'importance de la méthodologie spécifiquement historique pour l'analyse de films et de téléseries et la nécessité d'enseigner ce type d'analyse dans les écoles. Il prévoyait déjà que les gens apprendraient davantage leur histoire par des productions audiovisuelles que par les écrits traditionnels.

De nos jours, comme s'en inquiétaient Rioux et O'Connor,

Deux constats se démarquent [...] et motivent la plupart des recherches sur les élèves : 1) les élèves apprennent peut-être autant sur l'histoire par le biais de produits culturels comme le film historique qu'à l'école avec leurs enseignants (Rosenstone, 1995; Wineburg et coll., 2007); 2) lorsque les élèves visionnent un film, elles ils le critiquent

---

<sup>35</sup> E. Héry-Vielpeau, 2012, p. 1.

<sup>36</sup> « Longtemps ignorés dans le cours d'histoire, les documents filmiques ont été ensuite traités comme n'importe quel document et trop peu dans leur singularité, comme signes pleins et simultanés de plusieurs codages (codes esthétiques, culturels, normes sociales). Archive, documentaire ou œuvre de fiction, l'image mobile a d'abord été, comme les autres documents, un objet scolaire, extrait de son contexte, qui ne tenait plus son sens que d'une situation d'enseignement ou d'apprentissage. Il a été coupé, sélectionné en fonction de son accessibilité, de sa force illustrative et démonstrative, voire de sa représentativité dans le thème traité. » *Ibid.*, p. 10.

<sup>37</sup> Notons *Analyse de film, analyse de société, une source nouvelle pour l'histoire* (M. Ferro, 1975). Ici, le rôle de l'enseignant est de guider et d'encadrer l'étudiant dans ses réflexions. Ainsi, les connaissances véhiculées ne sont pas que magistrales, mais prennent la forme d'expériences vécues.

<sup>38</sup> E. Héry-Vielpeau, 2012, p. 11.

peu et le prennent comme une réplique exacte du contexte, telle une fenêtre sur le passé (Éthier, Lefrançois et Moisan, 2010; Seixas, 1993, 1994a; van Nieuwenhuysse, 2014)<sup>39</sup>.

En effet, un groupe de chercheurs en psychologie, composé de Andrew C. Butler, Franklin M. Zaromb, Keith B. Lyle et Henry L. Roediger, montre dans une étude publiée en 2009, que les mauvaises informations transmises par le film sont retenues plus facilement, malgré la lecture de textes donnant au préalable les informations valides (néanmoins, les informations en général sont mieux retenues en combinant les lectures et le visionnement).

De plus, il semble que lorsque l'on demande à des étudiants en quelles sources ils ont le plus confiance, la majorité répond qu'ils font plus confiance à leur cours d'histoire et aux écrits scientifiques qu'aux films, « mais en situation de classe, elles ils ne remettent pas en cause la validité des films visionnés [Marcus, Paxton et Meyerson, 2006] »<sup>40</sup>.

Toutefois, la recherche de Vincent Boutonnet en 2017<sup>41</sup>, avec le film *15 février 1839*, montre que les étudiants n'absorbent pas nécessairement l'information telle quelle :

[...] l'intégration d'un récit historique véhiculé par un film historique n'est pas subie passivement [...] et dépend avant tout des représentations préalables au visionnement, représentations que les croyances des spectateur.rice.s renforcent positivement ou négativement<sup>42</sup>.

Ces constats rappellent l'importance des représentations initiales des étudiants, d'un encadrement du visionnement et d'un apprentissage de l'analyse critique de films.

En pédagogie, une représentation est donc un savoir préalable de l'apprenant (des "paquets" de connaissances, vraies ou fausses) que l'enseignant doit estimer (détecter,

---

<sup>39</sup> V. Boutonnet, dans M.-A. Éthier *et al.*, 2018, p. 132.

<sup>40</sup> *Ibid.*, p. 135.

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 133-134.

<sup>42</sup> *Ibid.*, p. 134.

évaluer) s'il veut parvenir à modifier la structure cognitive de son élève. «Comprendre, c'est modifier ses représentations.»<sup>43</sup>

Comme vu précédemment, en ce qui a trait à l'enseignement, il existe un monde entre ce que la théorie préconise et ce qui arrive en pratique. Il semble qu'encore aujourd'hui les fictions historiques ne soient pas utilisées à leur plein potentiel :

Toutes les recherches recensées s'accordent : la première raison pour visionner un film historique est d'intéresser les élèves au sujet et d'illustrer ou de rendre vivante une période historique (Blake et Cain, 2011; Donnelly, 2014; Marcus et Stoddard, 2007; Nevil, 2012, Sasseville et Marquis, 2015) [...] Alors que les outils intellectuels propres à la pensée historienne visent plutôt à interpréter et à critiquer<sup>44</sup>.

Au Québec, l'usage principal des films en classe est effectivement axé « sur le repérage de l'information ou sur la mémorisation en utilisant des questions courtes ou des lignes du temps »<sup>45</sup>. De plus, ce ne sont pas que les cours d'histoire qui utilisent les films de fictions historiques en classe, toutes les matières s'en servent pour illustrer un sujet. « Or, une recherche signale que 83,7% des enseignant.e.s [toutes matières confondues] n'ont pas reçu de formation spécifique sur l'usage du film d'histoire en classe (Russel, 2012b) »<sup>46</sup>. C'est pourquoi des pistes de réflexion sur la place de la discipline historique dans ce contexte et d'outils pédagogiques découlant de l'analyse de nos deux péplums seront abordées ultérieurement (voir Discussion).

Plusieurs excellents ouvrages peuvent guider les professeurs à l'analyse filmique. Jeremy D. Stoddard, professeur d'éducation au collège Williams and Mary (É.-U.) et chercheur dans les domaines de l'éducation et des médias, publie de nombreux articles<sup>47</sup> qui examinent de manière très érudite le sujet sous un angle pédagogique et

---

<sup>43</sup> F. Raynal et A. Rieunier, 2005, p. 322.

<sup>44</sup> V. Boutonnet, dans M.-A. Éthier *et al.*, 2018., p. 130 et 136.

<sup>45</sup> B. Sasseville et M.-H. Marquis, cité par V. Boutonnet, dans M.-A. Éthier *et al.*, 2018, p. 130.

<sup>46</sup> V. Boutonnet, dans M.-A. Éthier *et al.*, 2018, p. 131.

<sup>47</sup> Tel que « More than “Showing What Happened” : Exploring the Potential of Teaching History with Film » (2010) avec A. S. Marcus et « Film as a “Thoughtful” Medium for Teaching History » (2012).

didactique. Dans son ouvrage, *Teaching Difficult History through Film* (2017) qu'il co-écrit avec Alan S. Marcus, il aborde l'utilisation des films en classe afin de parler de thèmes controversés ou contestés et de leurs représentations. Parmi les sujets traités figurent la sexualité, les genres, l'esclavage et le colonialisme.

Du côté francophone, notons d'abord l'étude dirigée par Marc-André Éthier, David Lefrançois et Alexandre Joly-Lavoie, *Mondes profanes. Enseignement, fiction et histoire* (2018), qui consiste en un recueil traitant de l'enseignement de l'histoire par plusieurs types de fictions (les romans, la télévision, les films, les jeux vidéo, etc.) et qui propose des exemples d'activités et des pistes pédagogiques pour leur utilisation en classe<sup>48</sup>. Notons que dans la section « Pourquoi intégrer le film en classe? », quatre points sont mentionnés comme un tronc commun à de nombreuses recherches :

1) Le film historique est un produit culturel à la croisée du divertissement, du profit, de la réflexion historiographique et de l'identification à un passé révolu; 2) La culture populaire véhiculée et construite par des films historiques aurait une incidence sur l'apprentissage extrascolaire de l'histoire au détriment de l'école; 3) Il est nécessaire d'outiller les élèves pour analyser et critiquer les œuvres cinématographiques et 4) il importe de préparer autant le visionnement que sa préparation et son suivi par des activités dédiées au raisonnement historique<sup>49</sup>.

À cet ouvrage s'ajoute celui de Dominique Briand, historien agrégé, docteur en sciences de l'éducation, formateur en didactique de l'histoire à l'ESPE, Université de Caen Normandie, qui a publié en 2010 *Enseigner l'histoire avec le cinéma*. L'auteur y présente divers exemples pour enseigner l'histoire avec des films de fiction historique dans les classes de seconde en France (équivalent au Québec du niveau secondaire). En peu de pages, il permet de comprendre la complexité des problématiques qui ont entouré ce type d'enseignement, il explique son importance et initie au langage cinématographique. Près de la moitié du livre est par la suite dédié à cinq courtes études

---

<sup>48</sup> Dans le monde de la bande dessinée, voir le mémoire de Fanny Mélodie Bordade (2008).

<sup>49</sup> V. Boutonnet, dans M.-A. Éthier, *et al.*, 2018, p. 126.

de cas. Briand spécifie que le premier enjeu d'une séance d'analyse d'une fiction historique doit être une discussion pour « faire émerger ce que les élèves savent sur ce passé, sur une histoire malmenée et véhiculée par des productions culturelles comme ce film. »<sup>50</sup> Il prend un exemple avec un péplum de 1951, *Quo vadis*<sup>51</sup>, dans le but de parler de l'émergence de la culture chrétienne comme élément de continuité de la culture occidentale. Le cinéma est tout de même dépeint comme une façon de transmettre l'héritage culturel.

Les publications mentionnées dans cette section permettent d'amener plusieurs pistes de réflexion pour divers types d'activités pédagogiques. À la lumière de cela, il est possible de remarquer que peu d'entre elles mettent l'accent sur une identification des représentations des étudiants quant aux éléments historiques enseignés (tout en spécifiant pourtant l'importance de cette étape). C'est un point qui semble essentiel afin de mieux guider cet enseignement; il sera donc traité dans ce mémoire. De plus, la majorité des auteurs se concentrent surtout sur l'histoire qui touche leur pays (France, États-Unis, Canada, Québec) et sur un enseignement pour des étudiants de niveau secondaire. Aucun n'approche le sujet dans le contexte des cégeps du Québec. De plus, si certains abordent légèrement les défis reliés à la représentation de l'Antiquité au cinéma, aucun ne traite spécifiquement de cette période ou de la gladiature. Ainsi, il est souhaitable que ce mémoire encourage d'autres chercheurs à explorer ces avenues afin de faciliter l'uniformité de la qualité de l'enseignement de l'analyse filmique de péplums dans les cégeps.

---

<sup>50</sup> D. Briand, 2010, p. 80.

<sup>51</sup> Mervyn Leroy (réalis.), 1951, *Quo Vadis?*, Sam Zimbalist (prod.).

### 1.3 L'Antiquité fantasmée du cinéma<sup>52</sup>

Parmi les chercheurs s'étant intéressés aux péplums, les travaux de trois latinistes retiennent particulièrement notre attention. Il s'agit de Claude Aziza, Michel Dubuisson et Martin M. Winkler.

Claude Aziza est maître de conférence honoraire de langue et littérature latine à la Sorbonne Nouvelle (Paris III) et est un auteur majeur en France sur la représentation de l'Antiquité dans les fictions<sup>53</sup>. En 2009, il publie *Le péplum, un mauvais genre* qui fait le tour, en 50 questions, de préjugés et de questionnements sur ce genre. À l'instar du titre, il résume la réputation ridicule héritée des péplums des années 1950-60 en ces mots :

Comment parler d'un genre éminemment populaire dont le nom même est marqué au coin de la condescendance, voire du mépris<sup>54</sup> : ce péplum qui s'est compromis dans les salles obscures en chantant une Grèce d'opérette, une Rome de pacotille, une Égypte de carton-pâte et une Bible d'Épinal-sur-Jourdain?<sup>55</sup>

Cette image de carton-pâte a certes disparu avec les effets spéciaux, mais malgré les efforts des scénaristes pour plus de sérieux et de dramatique, le côté caricatural, cliché et même grotesque des péplums entache encore le genre.

---

<sup>52</sup> Le genre péplum est né presque au même moment que le cinéma lui-même. En 1896 les Frères Lumière produisent *Néron essayant des poisons sur des esclaves*, d'une durée d'environ 1 minute. Frères Lumières (réalis), 1896, *Néron essayant des poisons sur des esclaves*, Frères Lumières (prod.).

<sup>53</sup> Il dirige entre autres l'ouvrage *Péplum, l'Antiquité au cinéma* (1998), en collaboration avec Michel Eloy, Hervé Dumont, Laurent Aknin et d'autres spécialistes du domaine.

<sup>54</sup> Le mot « péplum » vient du mot grec latinisé *peplos* et désigne un vêtement de femme. Son origine pour désigner ce type de film viendrait d'un groupe de cinéphiles, le ciné-club Nickel-Odéon, qui en allant au cinéma voir un *Maciste* vers 1960 aurait lancé « On va voir un péplum ». Le terme serait resté dans le milieu cinéphile et utilisé pour la première fois dans la presse écrite en août 1961 par Michel Mardore dans un article sur le *Géant de Thessalie*. C. Aziza, 2009, p. 15-17.

<sup>55</sup> C. Aziza, 2009, p. 11.

Par ailleurs, Aziza publie, en 2016, une version corrigée et augmentée de son livre *Guide de l'Antiquité imaginaire* originalement paru en 2008. Cet indispensable recensement commenté de plus d'une centaine de romans, de films et de bandes dessinées donne des avant-goûts, des pistes de réflexion et des analyses du genre péplum<sup>56</sup>. Il n'y a cependant pas d'exploration approfondie. En ce qui concerne la gladiature, l'auteur critique vivement le film *Gladiator*. Il liste ses erreurs historiques et pointe son manque d'originalité (le film serait un mélange de *Ben-Hur* [1959]<sup>57</sup>, *Spartacus* [1998]<sup>58</sup> et surtout de *The Fall of the Roman Empire* [1964]<sup>59</sup>). Il commente que contrairement aux anciens péplums, qui souvent contenaient un message, *Gladiator* est un pur divertissement et en ce sens il performe. Pour Aziza, l'avènement de cette superproduction est davantage un reflet des films d'avant les années 1970, une anthologie et un magnifique enterrement du genre, plutôt qu'une renaissance<sup>60</sup>. Dans la section, « La révolte de Spartacus », il indique qu'en raison du peu d'informations sur le personnage, ce dernier fut utilisé comme fourre-tout au destin épique. Spartacus le gladiateur est d'ailleurs un thème en soi des péplums. Aziza pointe aussi le nombre imposant de reprises du thème des derniers jours de Pompéi. Il décrit le film de Paul W. S. Anderson (*Pompeii*) comme étant à la hauteur de la réputation du réalisateur, c'est-à-dire rocambolesque avec des effets spéciaux magnifiques. L'intrigue n'a rien à voir avec ce qu'auraient pu être les Pompéiens de l'époque. C'est un film-catastrophe plus qu'un film historique.

---

<sup>56</sup> Le site web de Michel Éloy, spécialiste en péplums, est recommandé par Aziza entre autres pour l'inventaire impressionnant de péplums qu'il décrit, commente et analyse ([www.Peplum.info](http://www.Peplum.info)).

<sup>57</sup> William Wyler (réalis.), 1959, *Ben-Hur*. Metro-Goldwyn-Mayer (prod.).

<sup>58</sup> Stanley Kubrick (réalis.), 1960, *Spartacus*. Bryna Productions (prod.).

<sup>59</sup> Anthony Mann (réalis.), 1964, *The Fall of the Roman Empire*, The Rank Organisation, Samuel Bronston Productions (prod.).

<sup>60</sup> Dans son ouvrage de 2016, Aziza applaudit la bande dessinée *Murena*, qui selon lui rendrait avec brio une Rome sous Néron en réconciliant d'un bel équilibre rigueur historique et fantaisie (C. Aziza, 2016, p. 167). Toutefois, il est plus critique dans son ouvrage *Dictionnaire Murena* (2017) et mentionne que pour les combats de gladiateurs la fantaisie des images cinématographiques a parfois pris le dessus, malgré les recherches historiques (C. Aziza *et al.*, 2017, p. 52-53).

Ce qu'il faut comprendre, dans les écrits de Aziza, c'est la force du lien inhérent/indestructible entre l'Antiquité et l'imaginaire qui ne saurait disparaître malgré tous les efforts qui pourraient être mis pour le briser au profit de la vérité historique<sup>61</sup>. En effet, il écrit qu'au Septième Art le vrai n'est pas toujours vraisemblable. C'est pourquoi « le Vraisemblable l'emporte toujours sur le vrai. Mais qu'est-ce que le Vraisemblable au cinéma? C'est tout simplement les images que le spectateur a dans la tête. »<sup>62</sup> C'est entre autres pourquoi il y a encore des chameaux dans les films tels *The Scorpion King* (2002)<sup>63</sup> alors qu'il n'y a pas de chameaux en Égypte avant le VIII<sup>e</sup> siècle de notre ère<sup>64</sup>. Les péplums participent tout en s'ajustant aussi à la culture générale de leur public sur l'Antiquité. Aziza explique que :

L'imaginaire sur l'Antiquité peut (et doit?) se nourrir de la connaissance scientifique et, dans cette optique, chaque romancier, scénariste, dessinateur devrait aller à la source. [...] N'oublions toutefois pas que, souvent, la vérité historique — au cinéma surtout — doit s'effacer devant l'imaginaire fantasmatique sur l'Antiquité, imaginaire forgé par des lectures, des images et, parfois, par l'école. D'ailleurs la réalité n'a dans la fiction aucune importance. Ce qui est décourageant, c'est que les plus belles démonstrations n'ont aucun impact sur les représentations : le salut des gladiateurs n'a eu lieu qu'une fois, le pouce vers le bas est une pure invention du peintre Gérôme, Messaline n'était pas celle que vous pensez... répéter tout cela ne sert strictement à rien. Tout le monde s'en moque<sup>65</sup>.

---

<sup>61</sup> L'expression « vérité historique » comme pour « réalité historique » est employée dans ce mémoire dans le sens de vérité connue selon les connaissances actuelles des recherches scientifiques, incluant leurs nuances, leurs débats et leurs zones encore inconnues.

<sup>62</sup> C. Aziza, 2009, p. 21.

<sup>63</sup> Chuck Russell (réalis.), 2002, *The Scorpion King*, World Wrestling Entertainment, Alphaville Films et Universal Pictures (prod.).

<sup>64</sup> Une image forte de l'Égypte pour les Occidentaux, outre les pyramides et les pharaons, est entre autres cet animal particulier qu'est le chameau. C'est pourquoi les spectateurs occidentaux regardant un film dont l'action se déroule en Égypte, peu importe la période historique, s'attendent à voir des chameaux. Il en va de même pour les aventures de la Table ronde qui sont dépeintes par des écrivains médiévaux qui se sont inspirés de leur mode de vie et non de ceux en date des aventures, soit durant la fin de l'Empire romain. Ces descriptions sont restées dans la culture populaire jusqu'à aujourd'hui. C'est donc des images médiévales qu'ont les gens en tête lorsqu'ils pensent au Roi Arthur et non pas à une histoire se déroulant durant l'Antiquité. C. Aziza, *op.cit.*

<sup>65</sup> O. Devillers et C. Aziza, 2011, p. 257.

Pourtant, tout le monde ne s'en moque pas, bien qu'il pointe un problème que doivent en effet surmonter les spécialistes de l'Antiquité et de la gladiature.

Regardons plus attentivement certaines critiques du film *Gladiator* par des latinistes. Depuis sa sortie, le film est lapidé par la critique historique. Mais Michel Dubuisson, professeur de langues et de littératures latines à l'Université de Liège, Bruxelles et Grenoble, surprend par la fraîcheur de son regard et la justesse de ses propos positifs sur ce succès du box-office. Dans un court article qu'il publie en 2000, « Gladiateur. Le point de vue de l'historien », au lieu d'évoquer l'imitation des anciens péplums, il y perçoit plutôt d'amusants clins d'œil et une façon de remettre à la mode *The Fall of the Roman Empire*<sup>66</sup> d'Anthony Mann. Il aime que le protagoniste, Maximus, ne soit pas un M. Muscle, mais plutôt un homme au physique accessible. Il remarque également les efforts du réalisateur à ne pas reprendre tous les clichés des années 1950-1960. Néanmoins, il observe quelques erreurs : ainsi, écrit-il, « le fameux *morituri* [Salut des gladiateurs à l'Empereur] apparaît deux fois, mais sans doute est-il indéracinable... »<sup>67</sup>. Cela ne l'empêche pas d'aller encore plus loin, en concluant que *Gladiator* est le péplum le plus réaliste qu'il ait vu. Le film ne sert pas de prétexte aux scènes d'orgies ou aux massacres sans fin. L'histoire est, selon lui, vraisemblable dans les grandes lignes. Surtout, il s'agit du premier péplum qui ne contenait aucune référence aux chrétiens et dans lequel les valeurs romaines sont présentées comme positives et motivantes. Selon Dubuisson, Ridley Scott a par conséquent libéré les péplums de l'emprise chrétienne.

---

<sup>66</sup> Anthony Mann (réalis.), 1964, *The Fall of the Roman Empire*, The Rank Organisation et Samuel Bronston Productions (prod.).

<sup>67</sup> O. Devillers et C. Aziza, *op.cit.*, p. 8.

Martin M. Winkler, professeur d'études classiques à l'Université George Mason en Virginie et expert des péplums<sup>68</sup>, édite et dirige le collectif *Gladiator, film and History* (2005). L'ouvrage aborde le film sous divers angles d'approches divisibles en deux catégories : la remise en contexte historique ainsi que l'étude du cadre de la production et de la réception du film<sup>69</sup>. Certains participants de ce collectif soulignent les anachronismes et autres libertés narratives prises lorsque les sources laissent planer le mystère. Ils replacent les événements et les personnages dans leur réalité historique avec les connaissances scientifiques actuelles (en spécifiant les nuances et les incertitudes) et en portant une attention particulière à la vie de Commode. Le chapitre écrit par David S. Potter s'attarde d'ailleurs sur les représentations erronées de la gladiature dans le film tout en spécifiant qu'il n'évoque rien que les spécialistes du sujet ne savent pas déjà depuis longtemps. D'autres encore vont analyser le contexte de production spécifiquement états-unien. Nous y reviendrons plus tard dans le chapitre deux. La participation de l'historienne Kathleen Coleman est, quant à elle, intéressante vu son implication à titre de consultante historique sur le script du film. Elle n'aborde pas explicitement son expérience avec *Gladiator*, mais explique le fonctionnement de la relation difficile entre conseiller historique et réalisateur. Le spécialiste ne doit pas s'attendre à être écouté, mais il peut tout même avoir une influence et être un atout primordial pour l'équipe.

Michael J. Carter, dans sa critique (2006) du livre *Gladiator, film and History*, définit l'ouvrage comme étant le guide à avoir pour tous les professeurs présentant ce film: « *Gladiator* may be able to take students to a version of ancient Rome, though they need a tour guide when there : Winkler's book serves that purpose. But the real Rome

---

<sup>68</sup> Il a entre autres dirigé une publication intitulée *Classics Myth and Culture in the Cinema* (2001). Une première édition remontait à 1991, sous le titre *Classics and Cinéma*. La sortie du film *Gladiator* a incité l'auteur à refondre sa publication. P. Salzman-Mitchell et J. Alvares, 2018, p. 9.

<sup>69</sup> M. J. Carter, 2006, p. 183.

[...] is much, much preferable to a movie. »<sup>70</sup> Voyons maintenant ce que les historiens ont à dire sur les gladiateurs ayant réellement existé.

#### 1.4 Les gladiateurs. De sanguinaires à sportifs.

La gladiature a pris fin au V<sup>e</sup> siècle de notre ère. Néanmoins, dès la Renaissance, elle attire de nouveau l'intérêt (par exemple dans des cabinets de curiosités), entre autres en raison du mystère entourant leurs activités dites sanglantes, leur étrange accoutrement et la fascination que semblaient leur porter les Romains de l'époque. Du peu qui subsiste, ce sont surtout les diverses interprétations des sources, leurs distorsions et leurs amplifications qui ont le plus participé à créer l'image populaire des gladiateurs. Afin de mieux comprendre la provenance de leurs clichés et l'état des connaissances actuelles sur le sujet, voyons l'évolution de l'intérêt scientifique pour le sujet.

La naissance de l'archéologie et de l'histoire de l'art vers le XVIII<sup>e</sup> siècle va influencer l'image de la gladiature. Parmi les pionniers de ces disciplines figure Johann Joachim Winckelmann qui, avec ses écrits et ses correspondances<sup>71</sup> apporte au reste de l'Europe (l'Italie gardant presque secrètes ses découvertes) l'état des fouilles archéologiques de Pompéi<sup>72</sup>. Sur ce site fut également mise au jour une caserne de gladiateurs avec des équipements bien conservés ainsi que de nombreuses représentations de gladiateurs. Ces découvertes ont eu un impact majeur sur l'imaginaire du monde de ces combattants.

---

<sup>70</sup> *Ibid.*, p. 183-185.

<sup>71</sup> J. J. Winckelmann, 1784 (1762).

<sup>72</sup> B. Robert-Boissier, 2016, p. 59.

Au XIX<sup>e</sup> siècle, c'est principalement l'esthétique des objets liés aux gladiateurs qui retenait l'attention. Néanmoins, la description de l'attirail des divers gladiateurs était une question des plus sérieuses<sup>73</sup>, car cela permettait de transposer en images ces champions si adulés pas les anciens Romains, et surtout de les distinguer des représentations d'athlètes. Une différenciation importante à l'époque, puisque la gladiature n'était pas considérée comme un sport, mais comme une activité cruelle.

Cette conception de cruauté était appelée à perdurer. En 1896, l'article sur les gladiateurs<sup>74</sup> du *Dictionnaire des Antiquités grecques et romaines*, bien qu'affirmant fournir des informations rigoureusement scientifiques et basées sur des faits, n'en était pas moins teinté d'un jugement moral envers cette activité. On peut ainsi lire des phrases insinuant des combats à mort constants et forcés. Il est spécifié qu'il s'agissait d'une coutume étrangère, que les Romains avaient empruntée, et que les Grecs n'avaient pas adhéré à ces jeux sanglants contrairement aux peuples d'Asie Mineure et d'Égypte qui avaient des « instincts naturellement sanguinaires »<sup>75</sup>.

Cette vision de la gladiature est, entre autres, due à l'influence des textes des chrétiens contemporains de ces jeux qu'ils décrivaient de manière très négative et dont ils réclamaient l'abolition. Ce qui ressort des premières recherches archéologiques (évoluant dans des sociétés occidentales où la religion judéo-chrétienne était encore bien présente dans les mœurs) était donc le ton réprobateur face à la gladiature qui n'était pas considérée dans toute sa complexité ni remise dans son contexte spatio-temporel précis.

---

<sup>73</sup> Notons que c'est encore le cas aujourd'hui pour certains types de gladiateurs plus obscurs. Rappelons d'autre part que bien d'autres œuvres ont influencé l'image des gladiateurs. L'une d'elles est la représentation de gladiateurs parue dans les planches 36-37 de l'ouvrage d'Auguste Racinet, *Le costume historique*, en 1888. Ce dessin associe les équipements d'une manière non adéquate pour le style de combattants représentés.

<sup>74</sup> G. Lafaye, 1896, p. 1563-1599.

<sup>75</sup> *Ibid.*, p. 1565-1566.

Or, aucun texte ancien ne traite spécifiquement de la gladiature. Il s'agit principalement de passages où la gladiature est mentionnée ou est utilisée comme comparaison ou exemple afin de traiter d'un autre sujet. Il est compréhensible, dans ces limitations, que les auteurs de la fin du XVIII<sup>e</sup> au début du XX<sup>e</sup> siècle aient rempli les vides avec leurs propres interprétations, le plus souvent biaisées par les valeurs judéo-chrétiennes.

Néanmoins, la recherche continue de se développer. En 1940, Louis Robert fait figure de pionnier avec un ouvrage de plus de 350 pages, *Les gladiateurs dans l'Orient grec*. Bien qu'il se positionne géographiquement en Grèce et en Orient, son livre est intégralement dédié à la gladiature. De plus, les études majeures de l'époque dataient déjà de plusieurs années<sup>76</sup>. Robert voulait prouver que les Grecs ont bien plus aimé et pratiqué les combats de gladiateurs que ses contemporains historiens osaient le croire. Son livre luttait contre le préjugé que les Grecs étaient trop civilisés pour cette activité. Bien qu'unanimement reconnu comme un grand avancement sur les connaissances de la gladiature, son ouvrage fut assez polémique pour attirer des critiques extrêmement sévères. Un an après sa publication, l'historien et archéologue Charles Picard contredisait<sup>77</sup> ce constat et revenait à la conclusion « des vrais historiens » c'est-à-dire que les Grecs n'ont jamais aimé ces jeux barbares<sup>78</sup>.

Toutefois, comme pour les productions cinématographiques, le contexte de production (et de réception) d'un ouvrage a un impact sur l'interprétation de son contenu. En 1940, la Deuxième Guerre mondiale faisait rage et les Allemands se rapprochaient de Paris.

---

<sup>76</sup> Entre autres, l'ouvrage de Ludwig Friedländer, *Darstellungen aus der Sittengeschichte Roms in der Zeit von August bis zum Ausgang der Antonine* de 1864 à 1871 qui accorde aux gladiateurs 62 pages dans le 2<sup>e</sup> tome et 70 pages dans le 4<sup>e</sup> tome pour un ouvrage qui assemble trois volumes de plus de 500 pages chacun. James H. Oliver écrit en 1946, dans *American Journal of Archaeology*, que le livre de Robert est le complément de celui de Friedländer. J. H. Oliver, 1946, p. 322-323. D'autres œuvres qui ne traitent pas de gladiature comme objet principal, mais abordent le thème, ont aussi influencé l'image des gladiateurs au XX<sup>e</sup> siècle, comme *Rome à l'apogée de l'Empire*, de Jérôme Carcopino (1939) aux pages 285 à 305.

<sup>77</sup> C. Picard, 1942-1943, p. 55-67.

<sup>78</sup> Au sens moderne du terme.

Le moment était peut-être mal choisi pour une publication qui remettait en cause la sagesse et la morale des Grecs « fondateurs de l'Occident »<sup>79</sup>.

Parmi les reproches de Picard, deux sont pertinents. Il estime que Robert a ignoré les documents concernant l'Occident et qu'il a exclu presque toutes les recherches archéologiques de son ouvrage<sup>80</sup>. Toutefois, il est courant à cette époque que les historiens et les archéologues consultent plus ou moins les recherches de l'un et de l'autre (une tendance qui est, dans la deuxième moitié du XX<sup>e</sup> siècle, accentuée par le courant de la *New Archaeology* qui désire couper les ponts avec l'histoire<sup>81</sup>).

Quarante ans après le travail de Robert, l'ouvrage de Georges Ville, *La gladiature en Occident des origines à la mort de Domitien* (1981), vient briser l'image du gladiateur esclave, maltraité et forcé de combattre, en plus d'actualiser les connaissances sur le sujet. Cet ouvrage posthume affirme que la carrière de gladiateur était majoritairement un choix volontaire<sup>82</sup>. Ville était reconnu par ses pairs comme un grand latiniste et un brillant archéologue. Son livre se voulait un complément de celui de Robert, qui l'a guidé et encouragé dans ses recherches<sup>83</sup>. D'ailleurs, il palie aux lacunes de ce dernier

---

<sup>79</sup> Dans un autre ordre d'idées, le contexte est aussi fort important pour déceler l'influence des auteurs. Les ouvrages sur Spartacus, le plus célèbre des gladiateurs pour sa rébellion, l'ont considéré d'abord et avant tout comme un esclave et non pas comme un gladiateur. L'explication est peut-être dans la montée du communisme. Entre les années 1920 et 1950, les auteurs utilisaient Spartacus généralement comme exemple pour la classe prolétarienne qui devait s'unir et se battre pour se libérer. De nos jours, des livres comme *Spartacus, entre le mythe et l'histoire* d'Éric Teyssier (2011) prennent davantage en considération le statut de gladiateur du héros ainsi que toute l'institution pour mieux comprendre l'histoire qui l'entoure et l'impact de la révolte sur l'évolution de la gladiature.

<sup>80</sup> C. Picard, 1942-1943, p. 59.

<sup>81</sup> F. Prost, 2010, p. 62.

<sup>82</sup> Plusieurs clichés sur la gladiature proviennent d'erreurs d'interprétations ou de préjugés de plus de 300 ans. Bien que cette déclaration fut ajoutée par Paul Veyne, un des collègues de Ville qui a terminé et publié son ouvrage après sa mort (1967), tout porte à croire que les observations de Ville abondaient en ce sens (H. W. Pleket, 1987, p.221). Veyne a aussi contribué aux connaissances sur la gladiature avec ses écrits. Entre autres avec « Les gladiateurs ou la mort en spectacle » (2004), « Païens et chrétiens devant la gladiature » (1999) et *L'empire gréco-romain* (2005), *Le pain et le cirque : Sociologie historique d'un pluralisme politique* (1976).

<sup>83</sup> N. Duval, 1969, p. 117-118.

en utilisant toutes les recherches lui étant accessibles ainsi que ses propres fouilles archéologiques.

Son ouvrage apporte à la littérature scientifique un changement de posture important. La gladiature y est décrite comme un sport et les gladiateurs comme des vedettes sportives<sup>84</sup>. Probablement sous l'influence de l'école des Annales, l'étude sociale des gladiateurs y est explorée. Dans son ouvrage, une page traite des femmes « gladiatrices »<sup>85</sup>. Excepté confirmer leur existence et énumérer certains événements auxquels elles ont participé, Ville ne va toutefois pas plus loin<sup>86</sup>.

Dans les années 2000, les chercheurs sur la gladiature veulent poser un regard neuf sur ce sport. Ils veulent se détacher de la vision moralisatrice, des préjugés et désirent comprendre pourquoi ce sport était tant apprécié des Romains<sup>87</sup>. Une attention plus particulière est aussi accordée à la vie quotidienne des gladiateurs. Le livre d'Éric Teyssier, *La mort en face. Le dossier gladiateurs* (2009), est probablement l'ouvrage le plus important sur le sujet depuis celui de Georges Ville. La particularité de cette étude est que Teyssier appuie ses réflexions historiques sur l'archéologie expérimentale<sup>88</sup>. Dans une publication de 2005, *Gladiateurs, des sources à l'expérimentation*, Éric Teyssier et Brice Lopez (spécialiste en arts martiaux et en reconstitution de combats historiques) montrent que la pratique expérimentale, basée

---

<sup>84</sup> J. Linderski, 1985, p. 189-192.

<sup>85</sup> Ce terme est un mot moderne inventé pour désigner les femmes gladiateurs.

<sup>86</sup> Sur les gladiatrices, voir D. Briquel (1992) et M. Ducros (2017, p. 58-71).

Encore aujourd'hui, les ouvrages sur la gladiature n'offrent pas beaucoup d'informations sur elles. Certains chercheurs font en ce sens un travail de réinterprétation, car il serait possible que plusieurs sources montrant des gladiateurs identifiés comme des hommes concernent plutôt des femmes ou bien que des femmes identifiées comme des athlètes soient en réalité des femmes « gladiatrices ». A. Manas, 2011, p. 2726-2752.

<sup>87</sup> Par exemple, l'ouvrage *The Gladiators : History's Most Deadly Sport* (2005) de Fik Meijer explique que cette fascination pour la violence n'a pas disparu avec les gladiateurs, elle a plutôt traversé le temps en passant par les duels de chevaliers, nos guerres modernes, puis nos jeux vidéo actuels.

<sup>88</sup> Des théories élaborées à partir de l'archéologie expérimentale ont amené certains chercheurs, dont Steve Tuck de l'Université de Miami, à penser que les combats de gladiateurs se seraient transformés en arts martiaux à partir du premier millénaire, vu la similitude des tactiques. E. Young, 2005, p. 14.

sur les recherches historiques et le multidisciplinaire, est la voie de l'avenir pour l'histoire de la gladiature<sup>89</sup>.

C'est en partie par cette pratique que le préjugé des équipements inégaux durant les combats est démonté. La reconstitution permet de faire vivre les combats et de constater toutes les techniques sophistiquées et complexes des gladiateurs qui ne laissent aucun doute sur leur statut d'athlète. De plus, comme pour les sports d'aujourd'hui, la gladiature est enfin expliquée comme un phénomène de masse ayant un impact majeur dans la société dont elle est partie intégrante.

Dans les ouvrages scientifiques des vingt dernières années (environ), nous percevons une rancœur parfois implicite, parfois explicite, envers les clichés de gladiateurs dans la culture populaire. Plusieurs stéréotypes sont démentis depuis longtemps par la communauté de chercheurs qui, malgré leurs incessantes mises en garde, doivent les réitérer constamment. Par exemple, Michael J. Carter semble exaspéré de répéter, dans des publications de 2003 et 2006<sup>90</sup>, que les combats ont des règles, des arbitres, que la mort n'est pas inévitable et que les gladiateurs ne sont pas maltraités. Il est aussi dit que Teyssier « s'appuie sur ses sources multiples pour battre en brèche les nombreux mythes associés à ces combattants de l'arène »<sup>91</sup>.

Les travaux publiés après la sortie de *Gladiator* (2000) reflètent l'impact majeur du cinéma et de la télévision sur les représentations de la gladiature et vont souvent

---

<sup>89</sup> C'est ainsi qu'au sein du groupe d'archéologie expérimentale, ACTA Expérimentation de l'Université de Nîmes (groupe de reconstitution de forme de combats antiques et médiévaux, présidé par Brice Lopez), plusieurs spécialistes font revivre les *armatura* (« terme désignant les différents types de gladiateurs en fonction de leur armement et de leur technique de combat », É. Teyssier, 2009, p. 510) avec des athlètes de haut niveau. L'expérimentation permet de voir directement les mouvements, les tactiques possibles et les limitations du corps humain pour chaque *armatura* qui, elle, a ses caractéristiques propres. Cela permet de tester la viabilité de certaines hypothèses, de redécouvrir sous un nouveau point de vue ces combats et d'émettre des hypothèses inédites.

<sup>90</sup> M. J. Carter, 2008, p. 113-135.

<sup>91</sup> Site web du Grand Palais, 2020, <https://www.grandpalais.fr/fr/evenement/pompei-la-cite-des-gladiateurs>.

écorcher au passage ce fameux film. Ces historiens sont conscients de la compétition que leur donne le cinéma qui malmène particulièrement leur période de prédilection, l'Antiquité<sup>92</sup>. Néanmoins, toutes ces publications ne pourront jamais atteindre un aussi grand public que les superproductions hollywoodiennes remplies de clichés. Inspirés par les découvertes et les recherches des pionniers sur les gladiateurs, la littérature et le cinéma ont rapidement lié les gladiateurs, dans l'imaginaire collectif, à des combats épiques et sanglants (ex. la télé-série *Spartacus*<sup>93</sup>). D'un point de vue cinématographique, nous présumons qu'il s'agit d'une façon de garder la fonction spectaculaire et enivrante de ces combats que de ne pas respecter systématiquement la réalité historique dans ces productions. De plus, les films de fictions historiques ne sont-ils pas devenus les aèdes modernes chantant *l'Iliade*, ou plutôt *Troy*?

## Conclusion

Pour conclure, en ce qui concerne l'historiographie sur la gladiature, notre étude se situe dans la lignée de l'archéologie expérimentale. Nous nous référons principalement aux recherches de Teyssier et Lopez. Comme ces derniers, notre inspiration pour lutter contre les stéréotypes sur la gladiature se veut également multidisciplinaire. En outre, puisque nous cherchons aussi à retracer l'origine et l'évolution de nos clichés, la majorité des publications évoquées sur la gladiature s'avèrent pertinentes.

---

<sup>92</sup> Par exemple, Anne Bernet, dans son livre *Les gladiateurs* (2002), remercie sa sœur pour ses connaissances en cinéma et F. Meijer (2005) consacre le dernier chapitre de son livre aux films de gladiateurs. Teyssier et Lopez combattent aussi dans leurs ouvrages les clichés « de malheureux condamnés forcés à combattre malgré eux, terrorisés à l'idée de perdre la vie à l'issue du combat : le pouce qui se baisse (la mort!) » (É. Tessier et B. Lopez, 2005, p. 5). Une conférence de Brice Lopez, disponible en ligne, se titre d'ailleurs *2000 ans de Fake-news : idées reçues et préjugés sur la gladiature* (2018, <https://www.youtube.com/watch?v=zRFFOa7M6LE>).

<sup>93</sup> Steven S. Deknight (auteur), (2013).

Des latinistes ont analysé l'Antiquité au cinéma et en ont fait ressortir beaucoup de thèmes et de particularités devenus des clichés. Les propos de Claude Aziza sont tout à fait justes lorsqu'il affirme que les péplums projettent une Antiquité rêvée. Le monde des péplums en est un où l'histoire devient fantasme, puis le fantasme devient représentation de l'histoire... et comme l'écrit Aziza, tenter de changer cela est complètement inutile. À l'instar de la critique de Dubuisson à propos de *Gladiator*, nous sommes d'avis que les films de ce type apportent beaucoup de points positifs qu'il ne faut pas nier, mais plutôt mettre à profit. Et, le collectif dirigé par Martin M. Winkler montre l'avantage de bien connaître la production cinématographique derrière le film pour le comprendre.

Pour les deux dernières sections de cette historiographie, découlant du constat qu'il existe une concurrence entre le discours historique traditionnel (celui des ouvrages scientifiques) et celui des films de fiction historique (et autres médias) dans la construction des connaissances historiques de la population. Nous encourageons les réflexions pour des outils pédagogiques utilisant les films de fiction historique dans les cours d'histoire afin d'améliorer l'esprit critique des étudiants et de développer leurs méthodes de recherche historique.

Les spécificités de notre mémoire sont qu'aucune étude n'a porté sur l'utilisation de fictions historiques au cégep et encore moins dans la perspective d'analyser les représentations chez les étudiants de la gladiature ou même de l'Antiquité (par les péplums).

Puisque les films sont maintenant bien utilisés comme sources par les étudiants d'histoire, l'enseignement de cette discipline pourrait s'emparer du champ du cinéma historique et professer sa compréhension et sa critique; l'analyse filmique est un impératif pour une meilleure culture générale de notre société. Une compétence

essentielle à développer dans notre monde médiatisé. Dans son édition d'août 1993 de *Cinéma et Histoire*, Marc Ferro écrit d'ailleurs :

Le film aide ainsi à la construction d'une contre-histoire, non officielle, dégagée pour partie de ces archives écrites qui ne sont souvent que la mémoire conservée de nos institutions. Jouant ainsi un rôle actif en contrepoint de l'Histoire officielle, le film devient un agent de l'Histoire pour autant qu'il contribue à une prise de conscience. [...] Une manière comme une autre de confirmer que les historiens, voilà trente ans, n'avaient pas tort de vouloir apprendre à leurs concitoyens à *lire* et à écouter les images<sup>94</sup>.

Ce mémoire se veut une réflexion en ce sens en prenant pour point de départ des clichés sur les gladiateurs et leurs représentations chez des étudiants de cégep de la grande région métropolitaine de Montréal.

---

<sup>94</sup> M. Ferro, 1993, p. 13 et 17.

## CHAPITRE II

### DES CLICHÉS DE GLADIATEURS DANS LES FILMS *GLADIATOR* ET *POMPEII*. LEUR RÉALITÉ HISTORIQUE ET LEUR PARCOURS DANS LA CULTURE POPULAIRE



R. Goscinny et A. Uderzo, « Astérix Gladiateur », 1999 [1964], p.42.

Ce deuxième chapitre vient répondre à la première sous-question de recherche : quels sont les clichés présents dans les péplums *Gladiator* et *Pompeii* concernant la gladiature? Pour ce faire, l'objectif est d'identifier et d'analyser trois clichés principaux tirés des deux films : les combats à mort, l'esclave maltraité et les combats « Free for All ». Chaque cliché est décrit et identifié dans les scènes, puis examiné en fonction de leur réalité historique et de leur cheminement dans la culture populaire. Le tout est suivi d'une analyse filmique de nos deux péplums.

Notre analyse historique se base en grande partie sur une des dernières études générales sur la gladiature, *La mort en face. Le dossier gladiateurs* (2009) d'Éric Teyssier<sup>95</sup>. Rappelons que les deux films à l'étude se déroulent durant le Haut Empire, plus précisément entre 160 et 192 apr. J.-C. pour *Gladiator* et en 79 apr. J.-C. pour *Pompeii*. Résumons d'abord brièvement les deux productions.

*Gladiator*. Un général de l'armée romaine, Maximus, est choisi par l'Empereur Marc-Aurèle pour lui succéder et rétablir la République. Avant de l'annoncer publiquement, Marc-Aurèle en informe en privé Maximus, puis son propre fils Commode qui, courroucé par la décision de son père, le tue et accède ainsi au trône, tout en ordonnant l'exécution de Maximus et de sa famille. Ce dernier réussit à prendre la fuite, mais trouve chez lui sa femme et son fils pendus. Capturé par des marchands d'esclaves qui le vendent à un laniste<sup>96</sup>, il devient un excellent gladiateur. Lorsqu'il comprend qu'il a une chance de se rendre au Colisée de Rome, il planifie de se venger de Commode. Dans la capitale, Maximus gagnera la faveur du public dans divers combats au grand dam de l'Empereur. Pendant ce temps, Lucilla, sœur de Commode et ancienne flamme de Maximus, tente en vain de faire assassiner son frère. Le Prince<sup>97</sup> décide alors d'affronter publiquement Maximus dans l'arène en le blessant secrètement avant le combat. Le héros réussit à tuer l'Empereur et demande à Lucilla, avant de succomber à sa blessure, le retour de la République.

*Pompeii*. Un jeune Celte, Milo, voit les membres de son village et de sa famille être tués et pendus par le général romain Corvus. Errant, il est capturé par des marchands d'esclaves. Une fois adulte, il devient un puissant gladiateur. Acheté par un laniste de Pompéi, il croise Cassia, fille d'un noble de la ville. Les deux tombent amoureux. La

---

<sup>95</sup> Remontant tout de même à plus de dix ans, elle reste à notre connaissance une des meilleures monographies sur le sujet.

<sup>96</sup> Propriétaire d'une troupe de gladiateurs (du latin *lanista*).

<sup>97</sup> Le terme « Prince » dans ce contexte est un synonyme pour désigner l'Empereur (du latin *princeps*, le premier d'entre eux).

ville, au pied du Vésuve, prépare alors de grandes festivités et attend l'arrivée d'un sénateur de Rome, qui entend contribuer au développement de la ville et mettre fin à l'animosité qui règne entre les Pompéiens et la capitale. Devenu sénateur, c'est nul autre que Corvus qui est envoyé à Pompéi. Ce dernier désire épouser Cassia, même en sachant qu'elle le déteste. Au fil du film, le volcan se met à émettre des signes d'activités. Milo reconnaît Corvus et veut se venger. Le sénateur, jaloux de Milo, tente de le faire périr dans un combat arrangé, mais il survit. Corvus envoie donc son bras droit, Proculus, en combat singulier contre Milo, dont l'épée a été délibérément émoussée. C'est alors que le volcan entre en activité et produit un tremblement de terre détruisant une partie de l'arène. Milo s'échappe et tente de s'enfuir avec Cassia. Le volcan entre en éruption et, pendant qu'il se déchaine (projection de boules de feu, raz-de-marée, pluie de cendre, coulée de lave, etc.), Atticus, l'un des amis de Milo, tue Proculus. Milo et Corvus s'affrontent finalement et le gladiateur vient à bout de son rival. Il est toutefois trop tard pour échapper à la colère du volcan : Cassia et Milo meurent enlacés.

## 2.1 Le combat à mort

Description du cliché : les gladiateurs se battent jusqu'à la mort de leurs adversaires. Tous les combats sont donc à mort (sauf si un combattant est gracié par le geste du pouce vers le haut). La mort peut survenir sauvagement durant la mêlée en raison de la cruauté inhérente de ces combats ou à la fin de l'affrontement, par une froide exécution du perdant (ordonné par le geste du pouce vers le bas).

Le poncif du combat à mort se retrouve bel et bien dans nos deux péplums. Dans *Gladiator*, il est identifiable lors de deux dialogues et dans les cinq scènes de combat en arène. Voici les deux dialogues et deux exemples des scènes de combats :

Le discours de Proximo [00:52:00]<sup>98</sup> : le laniste, Proximo, accueille ses recrues en leur laissant comprendre qu'ils n'ont pas d'autre choix que de mourir dans l'arène.

I am Proximo, I shall be closer to you for the next few days, which will be the last of your miserable lives, than that bitch of a mother that brought you screaming into this world! I did not pay good money for your company! I pay it so that I could profit from your death. And as your mother was there at your beginning, so I should be there at your end. And when you die, and die you shall, your transition shall be to the sound of [clapping].

Le sénateur Graccus [01:09:00] : lors d'une discussion informelle entre lui et un autre sénateur, le sénateur Gracchus dit : « The beating heart of Rome is not the marble of the Senate. It's the sand of the Colosseum. He [Commodus] will bring them death, and they [the mob] will love him for it ».

Les « Romains » contre les « Carthaginois » [01:21:00] : il s'agit d'une reconstitution historique d'une bataille remportée par les Romains (légions de Scipion l'Africain) contre les Carthaginois (les troupes d'Hannibal). Selon l'histoire, les Carthaginois (groupe de Maximus) sont voués à mourir. Retournement de situation, le groupe de Maximus réussit à tuer tous les « Romains », ce qui met fin aux combats.

Le combat contre le champion Tigris [01:44:00] : Maximus combat Tigris en duel. Des tigres sortent de trappes au sol. Leurs chaînes sont allongées pour attaquer uniquement Maximus qui réussit, malgré tout, à mettre en échec Tigris, gisant blessé au sol. Maximus regarde alors l'Empereur pour savoir s'il le tue ou l'épargne. C'est à ce moment que la foule, en tournant le pouce vers le bas, crie : « Kill! Kill! Kill! ». Le Prince baisse donc le pouce pour ordonner la mort. Cependant, Maximus l'épargne en signe d'affront envers l'Empereur.

---

<sup>98</sup> Le temps indiqué pour le film *Gladiator* est basé sur la version DVD (durée totale de 02:51:00). Les minutages sont approximatifs.

Le cliché du combat à mort est aussi présent dans les trois scènes de combats en arène du film *Pompeii* :

Trois contre un [00:07:00]<sup>99</sup> : Milo se bat contre trois autres gladiateurs. Il les tue tous très rapidement sans hésitation. Il tue le dernier ennemi en lui lançant son glaive, qui lui transperce l'abdomen (à travers l'armure); il l'achève d'un coup de pied qui l'empale sur une colonne munie de pics.

Les « Romains » contre les « Celtes » [00:52 :00]: il s'agit d'une reconstitution historique de la victoire des Romains sur la rébellion celte. Ceux représentant les Romains sont environ une quarantaine et ceux incarnant les Celtes une dizaine. Ces derniers sont enchaînés à un gros rocher. Selon l'histoire, les Celtes (le groupe de Milo) devraient être tués. Mais, revirement de situation, Milo et Atticus sortent victorieux de cette bataille. Tous les autres combattants sont morts. Le combat est terminé. Toutefois, Milo insulte Rome et lance vers le sénateur Corvus un projectile, qui est intercepté. Des archers sont alors envoyés dans l'arène et bandent leur arc en direction de Milo et d'Atticus. Le sénateur Corvus avance son poing fermé vers l'arène. Gros plan sur le poing fermé, puis gros plan sur les archers prêts à décocher leurs flèches. La foule crie « Live! Live! Live! » et Cassia, assise aux côtés du sénateur, le devance et montre à la foule son pouce vers le haut. Ils sont graciés. La foule est contente et lève aussi le pouce vers le haut.

Un Romain dans l'arène [1:03:00] : le sénateur Corvus, ne pouvant pas exécuter Milo, car la foule l'a pris pour favori, envoie son bras droit, le militaire romain Proculus, le combattre dans l'arène. Le combat a lieu dans le seul but de tuer Milo sans s'attirer la haine du peuple. Le combat est interrompu par l'effondrement de l'amphithéâtre.

---

<sup>99</sup> Le temps indiqué pour le film *Pompeii* est basé sur la version Blu-ray (durée totale de 01:40:05). Les minutages sont approximatifs.

### 2.1.1 Réalité historique et évolution dans la culture populaire

Ce cliché du combat à mort est faux pour la période du Haut Empire. En 800 ans d'existence, la relation qu'entretient la gladiature avec la mort a évolué. Regardons d'abord l'aspect relié à la mort et, ensuite, celui de la cruauté qui lui est attaché.

À l'origine, la gladiature était une forme de cérémonie funèbre dont le but n'était pas de tuer l'adversaire, mais plutôt de présenter un combat entre deux valeureux guerriers pour honorer la mémoire d'un défunt. Les premières traces figurées de ces combats rituels en Italie apparaissent vers le début du IV<sup>e</sup> siècle av. J.-C. Les combats prenaient vraisemblablement fin à la vue du premier sang versé<sup>100</sup>.

Durant le III<sup>e</sup> siècle av. J.-C., la gladiature avait toujours cette connotation religieuse, mais elle servait aussi de loisir au peuple et d'exhibition de la gloire de Rome vis-à-vis ses pugnaces ennemis. C'était principalement des prisonniers de guerre volontaires qui s'affrontaient. Avec le temps toutefois, les conquêtes romaines produisirent de plus en plus d'esclaves, dont la valeur marchande se dépréciait dès lors. À tel point, que la gladiature était désormais vue comme un moyen d'envoyer les prisonniers de guerre s'entretuer dans l'arène pour réduire les surplus et stabiliser le marché servile<sup>101</sup>. Donc, vers la fin du II<sup>e</sup> siècle av. J.-C., la gladiature se désacralisait largement au profit du spectaculaire. Le combat à mort était fréquent. Entre 73 et 71 av. J.-C, ce système éclatait avec la révolte de Spartacus.

Cette guerre servile traumatise les Romains et participe à déclencher la transformation de la gladiature. Avoir un trop grand nombre de gladiateurs était, dès lors, considéré comme dangereux. Dorénavant, l'accent était placé sur la qualité et non plus sur le

---

<sup>100</sup> Le duel entre Ajax et Diomède lors des funérailles de Patrocle, dans *l'Illiade*, XXIII, 798-825, est considéré comme le premier témoignage littéraire d'un combat s'apparentant à la gladiature.

<sup>101</sup> É. Teyssier, 2009, p. 21.

nombre d'affrontements. Ce changement de cap engendra une nette diminution du nombre de combats à mort. En parallèle, la *Pax Romana* contribua à diminuer le nombre de prisonniers de guerre. Il en ressortit que pendant cette période de transition du sport (environ de 71 av. J.-C. à 14 apr. J.-C.), la gladiature se professionnalise et s'uniformise à travers l'Empire. De plus en plus de volontaires de toutes les couches de la société descendaient dans l'arène. C'est donc l'apogée de la gladiature, période dite technique, qui commença avec le Haut Empire romain.

Entre 27 av. J.-C. et 235 apr. J.-C., le *munus* (combat de gladiateurs) était indissociable des aspects sociaux, économiques et politiques de Rome<sup>102</sup>. Offrir de tels spectacles s'avérait un excellent tremplin pour s'investir dans une carrière politique<sup>103</sup>, car le peuple en était avide<sup>104</sup>. Contrairement aux idées reçues, seulement 10% des combats se terminaient par une exécution<sup>105</sup>. La majorité des combats étaient sans mise à mort. Seuls les plus fortunés se permettaient d'organiser un duel *sine missio* (combat à mort) digne de satisfaire la foule. Pour cela, l'éditeur des jeux (l'organisateur, le *munerarius*) devait rembourser au laniste le prix de la vie du gladiateur tué. Ce prix se calculait en fonction de l'investissement dans l'entraînement et la santé de son protégé ainsi que de sa réputation. Plus le gladiateur était talentueux et admiré, plus son prix augmente. Il

---

<sup>102</sup> Lorsque les coûts de ces spectacles étaient devenus un fardeau trop lourd pour la noblesse des villes, l'Empereur Marc-Aurèle imposa une loi pour plafonner les coûts et ainsi permettre aux nobles d'en organiser à nouveau. C'est la « première intervention directe de l'État dans un grand secteur économique ». É. Teyssier, 2018, p.110-120.

<sup>103</sup> Aussi durant la période de la République, il était coutume d'offrir des combats de gladiateurs pour aider sa carrière, d'ailleurs « [Jules] César s'est terriblement endetté pour le faire [un *munus* de 320 paires de gladiateurs] mais sa carrière politique est alors lancée, car le peuple n'a pas oublié ce spectacle exceptionnel. » *Ibid.*, p. 118.

<sup>104</sup> Durant le Haut Empire, les militaires ne sont plus sous les yeux des Romains, mais aux frontières. Selon Teyssier, il s'effectue alors une transition d'une partie de la *virtus* militaire vers les gladiateurs. « Plus ou moins consciemment, ces combattants professionnels constituent déjà une sorte de conservatoire des valeurs guerrières consubstantielles à l'histoire de Rome. Ces qualités sont l'endurance à la douleur, la capacité de combattre malgré ses blessures, l'obéissance à son supérieur, la constance de l'attitude face à la mort. » É. Teyssier, 2009, p. 41 et 268.

<sup>105</sup> É. Tessier, 2020, [00:53:00].

était donc plus logique, pour contenter les spectateurs et ne pas trop se ruiner, de choisir de meilleurs combattants pour des combats sans mise à mort. De plus,

[les lanistes ne peuvent présenter qu'un nombre limité de gladiateurs] loin des grandes « orgies gladiatoriennes » d'Hollywood, les découvertes concrètes de la caserne de Pompéi rappellent que le gladiateur est un produit précieux parce que rare. Cette rareté est à l'origine de l'attention particulière dont ces combattants sont l'objet<sup>106</sup>.

Notons également que, durant son règne, le Prince Auguste interdit le combat *sine missio* dans tout l'empire. Les empereurs Antonin le Pieux et Marc-Aurèle, quant à eux, les interdisent uniquement en leur présence.

Beaucoup d'efforts étaient mis en place pour protéger les gladiateurs. Par exemple, les contrats de gladiateurs, qui s'étiraient entre trois et cinq ans ou portaient sur un nombre fixe de combats, ne comptaient en moyenne que trois ou quatre combats à armes réelles par année (sans être nécessairement à mort)<sup>107</sup>. Le reste des affrontements se déroulaient avec des armes émoussées et/ou plombées (avec une boule de plomb couvrant la pointe), ou même en bois. Lors d'un combat à mort, la foule pouvait encore sauver ses favoris :

[Martial, *Spectacles*, XXXII, sur le combat *sine missio* de Priscus et Verus.] Malgré le règlement, l'assistance réclame à grands cris le *stantes missi* [renvoi debout]. Cette clémence pour deux gladiateurs qui donnent satisfaction au public prouve à l'évidence que le but du « jeu » n'est pas de donner systématiquement la mort, mais de juger du mérite (*virtus*) et de l'intelligence (*ingeniosa*) des combattants<sup>108</sup>.

La gladiature était aussi fortement codifiée et encadrée. Sans en connaître les détails, lors des combats à mort, les gladiateurs ne pouvaient pas tuer sans le consentement de l'éditeur<sup>109</sup>. Le vaincu demandait grâce en tendant le bras (fig. 2.1), ou en mettant un

---

<sup>106</sup> É. Teyssier, 2009, p. 262.

<sup>107</sup> *Ibid.*, p. 444-449.

<sup>108</sup> *Ibid.*, p. 361.

<sup>109</sup> Néanmoins, il ne faut pas oublier que les risques de mourir à la suite de blessures étaient présents. C'est pourquoi les lanistes engagent des soigneurs et des médecins. *Ibid.*, p. 344.

genou au sol et en levant le doigt pour signifier sa soumission (fig. 2.2). Le vainqueur tournait alors son regard vers l'arbitre ou l'organisateur. Écoutant l'opinion de la foule, ce dernier jugeait la performance du vaincu<sup>110</sup>.

Figure 2.1. (À gauche) Thrace qui se soumet en tendant le bras, mirmillon (à gauche) et un arbitre qui semble retenir l'envie de ce dernier à combattre. Milieu du I<sup>er</sup> siècle apr. J.-C. Dessin de F. Niccolini d'après les bas-reliefs du tombeau de Scauris, nécropole de la porte d'Herculanum à Pompéi.

Figure 2.2. (À droite) Thrace qui se soumet en mettant un genou au sol et en tendant l'index. Milieu du I<sup>er</sup> siècle apr. J.-C. Lampe à l'huile. Musée archéologique national d'Aquilée (Italie).



C'est ce moment décisif qui rend la foule fébrile, et c'est ce dernier qui est le plus évoqué par les Romains sur les graffiti, les mosaïques, les peintures, etc. Le moment de l'exécution, la mort, n'est en réalité que très rarement représenté<sup>111</sup>.

Si l'éditeur choisissait la mort, elle était donnée rapidement et avec respect. Par exemple, elle peut être donnée avec une lame entre le cou et la clavicule pour atteindre directement le cœur. Plus que la mort, c'était le courage avec lequel les gladiateurs professionnels affrontaient cette fatalité et acceptaient leur sort lorsqu'ils étaient vaincus qui touchait le public<sup>112</sup>.

<sup>110</sup> Il s'agit peut-être du dernier endroit où le peuple a l'illusion d'un pouvoir décisionnel. « “Du pain et des jeux !” Souvent réduite à sa dernière expression qui est entrée dans le langage commun, cette satire de Juvénal [X, 77-81] condamne surtout le fait que les Romains ont abandonné tout pouvoir au profit de leur plaisir ». *Ibid.*, p. 332-333.

<sup>111</sup> Dans un corpus de près de 1600 représentations de gladiateurs, Teyssier n'aurait comptabilisé qu'environ quatre ou cinq images de l'exécution. É. Teyssier, 2020, [00:53:30].

<sup>112</sup> É. Teyssier, 2009, p. 47.

Le Dr Gauthier, cardiologue, a mené une étude avec une équipe d'archéologie expérimentale (ACTA SARL) et des athlètes portant les diverses *armaturae*<sup>113</sup> en combat. Il conclut que ce qui devait mettre majoritairement fin au combat est l'épuisement causé par le manque d'oxygène des combattants. Durant le combat, leur rythme cardiaque augmente au même niveau que durant un sprint. Les combats devaient donc se terminer lorsqu'un gladiateur se rendait probablement essoufflé et épuisé (la durée d'un combat serait entre trois et quatre minutes selon l'étude du Dr Gauthier)<sup>114</sup>.

En ce qui concerne le fameux geste du pouce permettant de gracier le perdant ou d'ordonner son exécution, il n'a jamais existé. Prenons un moment pour s'y attarder avant de poursuivre avec l'évolution du lien entre la mort et la gladiature dans le temps. La popularisation du geste est due au célèbre peintre pompier Jean-Léon Gérôme. Ses tableaux *Pollice Verso* (1872) et *Ave Cesar Morituri te Salutant* (1859) (annexe A), représentant respectivement le geste du pouce vers le bas et le salut des gladiateurs, ont marqué si profondément la culture des sociétés occidentales que les gestes qu'elles représentent se retrouvent encore solidement ancrés dans l'imaginaire populaire<sup>115</sup>. Pourtant, même le cliché du salut des gladiateurs est faux. La phrase originale « Ave Imperator, Morituri te Salutant » n'a été prononcée qu'une fois, lors d'une naumachie, par des condamnés à mort et non par des gladiateurs<sup>116</sup>.

Pour revenir au geste du pouce, le tableau de Gérôme est une représentation de l'instant où la foule, et principalement les vestales (femmes en tunique blanche à droite), choisit de mettre à mort un gladiateur vaincu. Cette décision est exprimée par le geste du pouce

---

<sup>113</sup> Type de gladiateur incluant son équipement et sa technique de combat.

<sup>114</sup> M. Ducros, 2017, p. 169.

<sup>115</sup> Ces deux clichés se retrouvent dans de nombreuses présentations de ce type de combats. Ils sont parodiés et modifiés à tous les goûts. Par exemple, le groupe de musique AC/DC a créé une variante du salut pour ses spectacles : « For those about to rock, we salute you ».

<sup>116</sup> Suétone, *Claude*, XXI, 13.

tourné vers le bas (titre de l'œuvre). Pour ce geste, le peintre semble s'être inspiré du texte de Prudence (348 - v. 408), *Contre Symmaque*, II, 1099 : « [...] et cette vierge modeste, le pouce en bas, ordonne de défoncer la poitrine de celui qui est terrassé »<sup>117</sup>.

Le réalisateur italien Enrico Guazzoni reprit exactement la même scène pour son film *Quo Vadis?* (1912)<sup>118</sup>. Cette production fut l'objet de nombreuses reprises et le geste du pouce est ainsi entré dans la culture populaire (renforçant du même coup, le stéréotype du combat à mort). Le geste fut rapidement récupéré dans la majorité des scènes cinématographiques de gladiateurs et dans des descriptions de leurs combats autant fictionnelles que scientifiques. Cette image est si forte que même les historiens l'ont longtemps propagée. Depuis plus d'une dizaine d'années maintenant, les chercheurs s'entendent sur le fait que ce n'était pas le pouce vers le haut ni vers le bas qui décidait du sort des gladiateurs. Pourtant, le geste est toujours aussi présent dans l'imaginaire collectif et figure encore dans certaines vulgarisations sur l'histoire des gladiateurs<sup>119</sup>.

Pour Dubuisson, toute cette histoire de pouce n'est fondée que sur un malentendu linguistique<sup>120</sup>. Aucune iconographie ne représente le geste du pouce et il n'existe que deux textes sur le sujet : Juvénal, *Satire III*, vers 36-39 et de Prudence, *Contre Symmaque*, 11, 1098-1099. Toutefois, le texte de Prudence doit être écarté, puisque l'auteur n'a pu être un témoin oculaire des combats de gladiateurs en raison de ses croyances religieuses (chrétiennes) et du fait qu'il s'est probablement inspiré de Juvénal (55 - v. 128).

---

<sup>117</sup> Prudence, *Contre Symmaque*, livre II, 1099.

<sup>118</sup> Enrico Guazzoni (réalis.), 1912, *Quo Vadis?*, Società Italiana Cines (prod.).

<sup>119</sup> Comme le petit livre éducatif pour les enfants, *Les gladiateurs, Jeux de Romains*, qui débute avec le geste du pouce. Le salut des gladiateurs est aussi présent. F. Erre, 2018, p. 3 à 5.

<sup>120</sup> M. Dubuisson, 2009, <http://profshistoirelecl.canalblog.com/archives/2014/01/08/29075148.html>.

Fait intéressant, avant la peinture de Gérôme, les traductions du texte de Juvénal étaient nombreuses et souvent contradictoires (comme le pouce vers le haut pour la mort au lieu de vers le bas). Selon Dubuisson, pour le Romain, le pouce était le doigt par excellence et le terme *pollex* était souvent employé pour parler de n'importe quel doigt ou même de la main<sup>121</sup>. D'après lui, il ressort de cela que le geste de mise à mort serait en fait l'index pointé vers le gladiateur vaincu : signe beaucoup plus naturel et facilement visible par l'arbitre et le *munerarius*. Pour ce qui en est du pouce vers le haut pour la vie, aucun témoignage ne le confirme. Il découle probablement d'une simple création d'un signe inverse à celui de la mort ou d'une appropriation moderne du signe « O.K. »<sup>122</sup>.

Revenons à l'évolution de la gladiature. Le IV<sup>e</sup> siècle de notre ère s'insère dans la dernière période de cette discipline, celle de son déclin, de sa décadence, au sens de perte de valeur professionnelle au profit du spectacle et de la violence. Les gladiateurs étaient moins entraînés et le goût du sang chez le public avait augmenté<sup>123</sup>. Cette gladiature grotesque semblait ne plus tenir compte des mêmes valeurs, règles et normes que celles du Haut Empire. Vers la fin de l'Empire romain d'Occident, la mort des gladiateurs semblait presque systématique.

La mosaïque des gladiateurs de la galerie Borghèse (annexe B), datée du IV<sup>e</sup> siècle, est l'une des dernières représentations de *munera*. Elle juxtapose des combats de

---

<sup>121</sup> Une hypothèse expliquée dans l'article d'Anthony Corbeill, 1997.

<sup>122</sup> Selon l'association ACTA, il y aurait quatre gestes lors du verdict final : La soumission : le genou au sol avec un doigt tendu vers le haut; La mort : la main ouverte tendue vers le vaincu (comme pour faire une poignée de main); La vie : le poing vers le haut, le pouce replié dans la paume et les doigts recouvrant le pouce; L'égalité (*stantes missi*) : la main tendue vers les combattants, les doigts repliés sur eux-mêmes et la paume dégagee. B. Lopez, 2017, [00:16:08] à [00:20:00], <https://www.youtube.com/watch?v=4Lbrl2MLWE0>.

Néanmoins, la gestuelle de la gladiature, s'étalant sur des centaines d'années et dans divers lieux de l'Empire, ne fut probablement pas immuable. L'important est que le public, l'arbitre, les gladiateurs et l'éditeur se comprennent bien par les gestes choisis. É. Teyssier, 2009, p. 354 et 362.

<sup>123</sup> *Ibid.*, p. 466.

gladiateurs avec des chasseurs (bestiaires) et des condamnés à mort (*noxii*). Il y a des corps un peu partout et aucun arbitre. Découverte vers 1834, l'œuvre vient enrichir grandement l'imaginaire cruel et fatal de la gladiature. Cela peut s'expliquer par le fait que les chercheurs de l'époque, ne pouvant probablement pas alors la remettre dans le contexte d'une gladiature en déclin, ont vu, dans cette mosaïque, la preuve de la barbarie des jeux romains décrite par les premiers chrétiens.

Les nuances reliées à la mise à mort étant maintenant connues, comment expliquer la subsistance si forte de cette image de boucherie et de sauvagerie, même pour représenter la période du Haut Empire? Teyssier répond avec justesse :

Aujourd'hui comme hier, le gladiateur fascine par le rapport théâtralisé qu'il entretient avec la mort. Cette question est si importante que la gladiature a souvent été réduite à ce seul aspect, choquant pour notre civilisation judéo-chrétienne. Cette focalisation est forcément à l'origine de bien des erreurs d'appréciation, car en ne retenant que l'élément final d'un phénomène beaucoup plus complexe, la gladiature est souvent analysée de façon très partielle. Cette approche pathétique a souvent conduit les historiens à aborder la gladiature de manière partielle et anachronique<sup>124</sup>.

Le stéréotype du combat à mort est renforcé par un cliché qui lui est fondamentalement relié : la cruauté. Ce dernier émane d'une vision christianisée du phénomène. Pensons simplement au 5<sup>e</sup> commandement : « Tu ne tueras point » (Exode 20,13), ou à ces paroles de Jésus : « Tu aimeras ton prochain comme toi-même » (Mathieu 19, 16-19). Encourager un combat entre deux êtres humains pouvant s'infliger de la souffrance ou la mort pour un simple divertissement entre naturellement en contradiction avec ces principes religieux. Il est dès lors possible de comprendre l'interdiction pour les chrétiens d'assister à des combats de gladiateurs.

Étonnamment, dans les faits, tous les jeux étaient interdits aux premiers chrétiens, les courses de chars comme le théâtre. Ce n'est pas la cruauté des *munera* qu'ils craignaient,

---

<sup>124</sup> *Ibid.*, p. 334.

mais la recherche du plaisir et la folie que suscitaient ces activités qui pervertissaient. Saint Augustin (354 - 430), théologien chrétien, philosophe romain et reconnu comme l'un des Pères de l'Église chrétienne d'Occident, écrivait ainsi sur les gens animés par cette folie :

Quant à la passion des spectacles, elle les rend semblables aux démons : de leurs cris ils incitent des hommes à s'entretuer, à se livrer de furieux combats, sans s'être fait la moindre offense, avec le seul désir de plaire à une foule en délire; et, si cette foule remarque qu'ils sont de connivence, elle les prend en haine [...]; si au contraire, [...] elle sent ces hommes se déchaîner haineusement les uns contre les autres, plus elle les aime et leur trouve du charme. Elle applaudit ces excités, elle les excite davantage par ses applaudissements; et les spectateurs eux-mêmes se prennent de folie les uns contre les autres, les uns en faveur de tel concurrent, les autres de l'autre, et davantage encore que ceux-là dont, fous qu'ils sont, ils provoquent la folie et que, dans leur folie, ils désirent admirer. Comment donc l'esprit pourrait-il garder la santé que donne la paix, quand il se repaît ainsi de haine et de combats<sup>125</sup>?

Notons que Saint Augustin vivait à l'ère de la décadence de la gladiature, comme Prudence et la majorité des auteurs chrétiens contemporains de ce sport. Selon Paul Veyne, les chrétiens de l'époque étaient cependant moins choqués par ces combats mortels que nous ne le sommes aujourd'hui. Ces hommes et ces femmes étaient accoutumés à la mort et même à la cruauté; c'est principalement l'irrespect de la loi divine (qui interdit de tuer) qu'ils réprouvaient<sup>126</sup>. Plus de mille ans plus tard, c'est la cruauté du meurtre qui répugne. Toujours selon Veyne, cette perception est due à la montée dans les valeurs judéo-chrétiennes du principe de charité, soit l'utopie d'aimer

---

<sup>125</sup> Saint Augustin, *De catechizandis rudibus*, XVI, 25.

<sup>126</sup> P. Veyne, 2005, p. 693. Selon l'historien, cinq raisons expliquent pourquoi le christianisme a mis fin à la gladiature : 1) l'Église interdit tous spectacles; 2) Il est écrit « Tu ne tueras point », regarder le meurtre de gladiateurs était s'en rendre complice; 3) Il ne faut pas attribuer la fin de la gladiature à la charité chrétienne, mais bien à l'esprit évangélique de douceur, « le sang délecte une libido de regards cruels, écrit saint Cyprien, l'homme y est tué pour le plaisir de l'homme »; 4) « Outre cet esprit, l'horreur du sang versé, que beaucoup de païens éprouvaient déjà, avait pour mobile une peur égoïste de la violence »; 5) Chez certains chrétiens, l'idéologie de la non-violence condamnait autant le gladiateur, le soldat et le juge armés du glaive. La douceur évangélique et l'idéologie de la non-violence ont fait considérer comme normale l'horreur pour le sang versé durant une période de paix, ce qui était une menace pour chacun.

son prochain. C'est dans ce contexte de relecture aux valeurs anachroniques que la mise à mort est perçue comme immorale et cruelle et cette immoralité ainsi que cette cruauté vont ensuite imprégner l'ensemble de la gladiature.

Pourtant, certains pourraient répliquer, comme Marcel Brion, romancier et historien de l'art, que « l'ignoble tradition des combats de gladiateurs a été sévèrement jugée [aussi] par les écrivains [païens] antiques »<sup>127</sup>. Les chercheurs ont effectivement pu asseoir leurs constats moraux en citant entre autres Cicéron [106 av. J.-C. – 43 av. J.-C.] : « Le spectacle des gladiateurs paraît souvent cruel et inhumain à certains, c'est peut-être vrai, étant donné la manière dont ces combats sont donnés maintenant. »<sup>128</sup> Néanmoins, selon Teyssier, il ne faut pas conclure que Cicéron trouvait la gladiature cruelle et inhumaine, mais qu'elle l'était devenue depuis que c'étaient des citoyens (volontaires) qui y combattaient. En d'autres mots, avant cela il n'y avait pas de problème moral pour les anciens à tuer des non-citoyens.

Cette idée reçue de la cruauté a aussi été enrichie par des interprétations scientifiques erronées de combats prédéterminés et inégaux. Ceci est dû, entre autres, à des situations inusitées qui ont été considérées à tort comme la norme en gladiature. Dion Cassius rapporte cet épisode concernant l'Empereur Commode (qui a probablement inspiré la scène du combat des recrues dans *Gladiator*) : « Comme quelques-uns tardaient à égorger leurs adversaires, il les fit attacher deux par deux et leur ordonna de combattre tous à la fois. De cette façon, ceux qui étaient attachés ensemble luttèrent un contre un »<sup>129</sup>. Cet acte, contraire aux standards, n'a pas plu au public et fait partie des exemples de folie de Commode évoqués par ses contemporains<sup>130</sup>. Ce qui prouve que la pratique est tout à fait inhabituelle et inappropriée pour les mœurs de l'époque.

---

<sup>127</sup> Marcel Brion, 1960, p. 229.

<sup>128</sup> Cicéron, *Tusculanes* II, 17, cité par É. Teyssier, 2009, p. 41 et 268.

<sup>129</sup> É. Teyssier, 2009, p. 331.

<sup>130</sup> *Ibid.*

Commode descendait lui-même dans l'arène sous l'*armatura* du *secutor*. Ses combats étaient souvent truqués pour l'avantager. « Par les parodies de combats et les carnages sans règle qu'il [Commode] impose dans l'arène, il a sans doute fait plus pour initier une nouvelle perception de la gladiature que les quelques auteurs chrétiens de son époque »<sup>131</sup>. Mais tout cela, répétons-le, ne constituait pas la norme.

Une autre source de malentendu attisant le cliché de cruauté des combats à mort est la confusion entre les combats de gladiateurs, les condamnations à mort et les spectacles de bestiaires (contre des animaux). Bien que ces trois activités avaient lieu au même endroit, dans les amphithéâtres, chacune se tenait à des moments bien distincts de la journée : les bestiaires le matin, les condamnations à mort le midi et, clou du spectacle, les affrontements de gladiateurs l'après-midi. La preuve que le public ne désirait pas voir que la mort est que les gens profitaient du moment des exécutions des condamnés pour aller se restaurer. Ce qu'ils voulaient voir, c'était, en fait, de vrais combats<sup>132</sup>.

Les cruels combats à mort étaient donc bien enracinés dans le concept de gladiature autant dans la culture populaire que scientifique. La majorité des ouvrages historiques publiés avant les années 2000 évoquaient encore avec mépris ces affrontements. Par exemple, en 1939, l'historien Jérôme Carcopino abordait les combats de gladiateurs dans une section intitulée « l'amphithéâtre et ses tueries » et adoptait un ton dégoûté dès les premières lignes : « Pour l'honneur des Romains nous voudrions arracher du livre de leur histoire ce feuillet où se brouilla, tachée de sang indélébile, l'image de la civilisation »<sup>133</sup>. Puis, en 1970, Roland Auguet, journaliste et spécialiste de l'histoire des spectacles, écrit dans son ouvrage *Cruauté et civilisation, Les jeux romains* :

Il n'y a rien de plus incompatible avec la mentalité romaine, dans ce qu'elle a de spécifique, que cette forme de cruauté appelée sadisme, sans laquelle pourtant on

---

<sup>131</sup> *Ibid.*, p. 332.

<sup>132</sup> É. Teyssier, 2018, p. 103.

<sup>133</sup> J. Carcopino, 1939, p. 285.

s'expliquerait mal la persistance et le succès de certains de ces « jeux » démesurés sinistrement célèbres<sup>134</sup>.

Les écrits des chercheurs ont donc influencé la culture populaire dans cette idée de gladiateurs sanguinaires, mais le contraire est aussi vrai. Par exemple, Auguet reprend un passage sur la gladiature du livre *Les Martyrs* (1809) dans son ouvrage de 1970. Ce roman de Chateaubriand est parmi les premiers à décrire une fiction historique se déroulant durant l'Antiquité, ouvrant ensuite la porte pour d'autres romans du même genre comme *The Last Days of Pompeii* (1834)<sup>135</sup>, *Quo Vadis* (1896)<sup>136</sup>, etc. Les romans du XIX<sup>e</sup> siècle ont ensuite donné vie à des films, puis à des reprises, renforçant de plus en plus les biais sur la gladiature, jusqu'aux péplums d'aujourd'hui où la mort et la cruauté des gladiateurs sont plus présentes que jamais.

C'est donc sur des textes fortement teintés de préjugés moraux et d'interprétations sélectives et hâtives (sans mise en contexte du sport) que s'est forgée en grande partie la représentation de la cruauté des *munera* et de ses mises à mort quasi systématiques. Il n'est pas étonnant que les films aient exacerbé ce stéréotype du combat à mort pour satisfaire l'appétit de la « plèbe » moderne. Si les Romains de l'époque voyaient *Gladiator* et *Pompeii*, c'est eux qui au final nous trouveraient bien cruels.

## 2.2 L'esclave maltraité

Description du cliché : le cliché de l'esclave maltraité s'exprime généralement par le statut inférieur d'esclave du gladiateur qui est mis en évidence par la maltraitance qu'il subit. L'esclave est une « marchandise » achetée par un laniste et transformée en gladiateur. Il vit alors dans des conditions misérables. Il est humilié et battu. Il est

---

<sup>134</sup> R. Auguet, 1970, p. 10-11.

<sup>135</sup> Edward Bulwer-Lytton, 1834.

<sup>136</sup> Henryk Sienkiewicz, 1896.

enfermé dans une petite cellule, vêtu de haillons et mal nourri. Dans la caserne des gladiateurs, il n'a ni ami ni famille auprès de lui. La rivalité entre gladiateurs les pousse à s'entretuer même en dehors des combats. Son propriétaire a droit de vie et de mort sur lui. Il doit combattre contre son gré dans l'arène au risque de sa vie qui ne vaut pas grand-chose.

Ce stéréotype est bien présent dans nos deux films. La description de ces éléments se fera de manière plus générale et non pas scène par scène.

Dans *Gladiator*, le protagoniste Maximus est capturé et fait esclave [00:48:00]. Après avoir acheté Maximus, le laniste Proximo s'adresse aux recrues et leur dit les avoir achetés pour pouvoir tirer profit de leur mort [00:52:00]. Au même moment, la caméra montre des corps crucifiés, un amas de cadavres dévorés par les vautours, un gladiateur tué lors de son entraînement et la chair d'un autre donnée aux lions. Durant un entraînement [00:53:00], Maximus refuse de se battre et un autre gladiateur le frappe à plusieurs reprises. À de nombreux moments, il est, comme les autres, peu vêtu en dehors des combats. Lors des divers voyages, les gladiateurs sont regroupés dans une cage comme des animaux. Ils sont ensuite généralement placés dans des cellules comme des prisonniers et des gardes circulent pour les surveiller. Ils ne peuvent également pas côtoyer leur famille ni leurs amis. Nous ne les voyons manger que du potage peu appétissant et du pain [01:44:10]. Ils sont forcés de combattre, au point où, au premier combat [00:58:00], l'un d'eux est si effrayé qu'il urine sur lui-même. La logistique du troisième combat est truquée [01:24:00], afin que tous les gladiateurs représentant les guerriers puniques soient alors voués à mourir.

En ce qui concerne *Pompeii*, Milo est capturé enfant et devient esclave [00:06:00]. Devenu adulte et gladiateur, il est vendu à un autre laniste. Lors d'un déplacement [00:09:00], les esclaves sont tous enchaînés et marchent sous la surveillance du *doctor* (entraîneur), Bellator, qui tient un fouet. Tout au long du film, ils sont insultés (ex. :

*scums, slaves, savages, brutes, animals*, etc.), poussés, frappés et enfermés dans des cellules tels des prisonniers. Ils sont privés de leur famille et de leurs amis. Ils ne mangent que du potage [00:16:30], ici aussi, peu ragoûtant. Lorsque Milo se fait demander son nom par son compagnon de cellule, ce dernier lui répond [00:21:00] « [...] What we have to do is kill each other at some point. So my name is my own, I have no interest in learning yours ». Des gladiateurs de la caserne de Milo tentent de le tuer hors combat [00:17:00 et 00:25:00]. Milo est également fouetté à 15 reprises alors qu'il doit combattre dans l'arène le lendemain [00:44:30]. Cela laisse penser que le *doctor* voit les gladiateurs comme de vulgaires objets (bien que le laniste lui rappelle de ne pas trop les abîmer). De plus, la logistique du deuxième combat était de telle sorte que tous les gladiateurs de cette caserne devaient mourir [00:52:00].

### 2.2.1 Réalité historique et évolution dans la culture populaire

Ce cliché est vrai et faux à la fois. Comme pour le poncif des combats à mort, la gladiature change au fil du temps. Regardons d'abord l'aspect du statut d'esclave puis celui de la maltraitance.

Éric Teyssier écrit que « d'après Cicéron, le terme “gladiateur” désigne plus l'homme prêt à tout, violent et libre de ses mouvements, qu'un combattant-esclave maintenu dans les fers »<sup>137</sup>. Dans sa critique de l'éditeur Vatinus, Cicéron l'accuse de ne pas donner de vrais gladiateurs au public, mais plutôt des esclaves qu'il a seulement revêtus de l'*armatura* d'un samnite ou d'un *provocator*<sup>138</sup>. Un gladiateur n'était pas n'importe qui lancé du jour au lendemain dans l'arène. Pour être gladiateur, un entraînement

---

<sup>137</sup> É. Teyssier, 2009, p. 40.

<sup>138</sup> Cicéron, *Pour Sextus*, LXIV, 134.

spécifique, suffisamment long, répétitif et intensif était requis pour combattre à tout le moins convenablement.

Comme mentionné précédemment, pour éviter d'autres soulèvements comme celui de Spartacus, durant le Haut Empire, le recrutement s'axait sur les volontaires. Ces derniers étaient des hommes et des femmes de tout statut social qui choisissaient la carrière de gladiateur de leur plein gré. Par contre, cela signifiait qu'ils devaient devenir esclaves de leur laniste pour la durée de leur contrat<sup>139</sup> (certains décidaient de combattre à leur compte par la suite<sup>140</sup>). Ils renonçaient ainsi à leur réputation et à leurs privilèges de citoyen, car le métier de gladiateur était frappé d'infamie<sup>141</sup>.

Ce type de gladiateur est connu sous le nom d'*auctoratus*, c'est-à-dire "celui qui se vend". Ce type de contrat est parfaitement encadré par la loi, car il doit être en bonne et due forme avec le laniste. En échange de leur engagement, les *auctorati* reçoivent la prime prévue par le contrat : le *pretium*. Enfin, l'*auctoratus* prête un serment qui le rejette au plus bas de l'échelle sociale<sup>142</sup>.

Étonnamment, les sources de motivation ne manquaient pas pour ce travail risqué et mal vu. Pour leur part, les plus pauvres souhaitaient améliorer leur niveau de vie. Devenir gladiateur leur assurait toit, nourriture et protection<sup>143</sup> par leur laniste, de même qu'un cercle social dans le *ludus gladiatorus* (école des gladiateurs). Durant leur contrat, les combattants habitaient effectivement une cellule, mais dans le sens de petite

---

<sup>139</sup> É. Teyssier, 2009, p. 38. « Quel que soit leur rang, l'aristocrate, le citoyen romain plébéien, l'homme libre de statut inférieur ou l'affranchi s'engagent dans cette carrière de leur propre chef. Ce faisant, ils renoncent à toutes leurs prérogatives juridiques pour devenir, pendant quelques années, les esclaves de leur laniste. »

<sup>140</sup> *Ibid.*, p. 227.

<sup>141</sup> Clément Bur dans son article, « De la dignité à la célébrité. Les aristocrates acteurs et gladiateur de César à Tibère » (2012, p.1), résume l'infamie ainsi : « L'infamie est une célébrité négative qui naît de l'humiliation et du jugement du peuple sur l'individu et, lorsqu'elle est connue des institutions, elle peut s'actualiser en une citoyenneté restreinte ». Néanmoins, le statut du gladiateur est paradoxal c'est-à-dire qu'en même temps que d'être frappé d'infamie, d'être un homme inférieur et non respectable, il est adulé par la foule.

<sup>142</sup> É. Teyssier, 2009, p. 38.

<sup>143</sup> Dans la bande dessinée *Arelate*, qui rend très bien la réalité historique des gladiateurs, un Romain choisit cette carrière pour payer ses dettes de jeux. A. Genot et L. Sieurac, 2009, p. 49.

pièce ou de loge et non pas de prison, ce qui n'était pas à dédaigner. Pour d'autres, c'était une question de gloire et de fortune. Un gladiateur moyen était payé, à l'avance, pour chaque combat, environ le même montant que la solde d'un légionnaire pour cinq ans<sup>144</sup>. La rémunération constituait donc un facteur important et avait même une incidence sur le déroulement des combats, dont l'issue semblait alors moins importante du côté monétaire : victoire ou défaite, le combattant recevait la même rétribution. L'esprit de compétition était ainsi amoindri. La victoire, par contre, permettait de procurer satisfaction au public et de gagner sa faveur. Dans les faits, les gladiateurs avaient la possibilité d'être adulés à l'instar, de nos jours, des athlètes professionnels. Une grande partie de la population romaine pratiquait d'ailleurs la gladiature non sanglante dans un cadre privé; c'était un « sport national ». La tentation était assez forte chez certains pour risquer le saut dans l'arène<sup>145</sup>. Plusieurs exemples existent également de chevaliers, de sénateurs et même d'empereurs ayant foulé le sol de l'arène. Pour ceux qui étaient déjà esclaves avant leur recrutement, leur motivation pouvait venir du fait de pouvoir acheter leur liberté avec leur salaire ou de la « gagner » après une performance exceptionnelle.

Le statut servile du gladiateur n'est donc pas faux en soi. Toutefois, dans la culture populaire actuelle, les stéréotypes d'esclaves de la Rome antique et de l'époque moderne (tels les Noirs asservis du XVII<sup>e</sup> au XIX<sup>e</sup> siècle) semblent être amalgamés à tort<sup>146</sup>. Durant l'Antiquité romaine, le statut d'esclave était très encadré et l'individu

---

<sup>144</sup> B. Lopez, 2017, [00:11:40] à [00:11:52], <https://www.youtube.com/watch?v=4Lbrl2MLWEO>.

Un gladiateur encaisse environ 25 000 sesterces durant une carrière qui dure en moyenne cinq ans. En comparaison, un légionnaire reçoit 30 000 sesterces pour 25 ans de carrière. É. Teyssier, 2018, p. 114.

<sup>145</sup> « Avec la Pax Romana, d'anciens soldats voient la gladiature comme un exutoire, forme de prolongation presque naturelle de leur vie militaire et des dangers inhérents à celle-ci ». É. Teyssier, 2009, p. 40. De plus, la période de transition entre la République et l'Empire est aussi un moment de grands bouleversements politiques et sociaux pour l'aristocratie romaine qui cherche de nouveaux moyens pour assurer sa légitimité auprès du peuple. C. Bur, 2012, p. 98.

<sup>146</sup> P. Ismard, 2017, p. 22.

était protégé par diverses lois<sup>147</sup>. Par exemple, à l'époque d'Hadrien (117-138), le droit de vie ou de mort sur son esclave était enlevé au maître. De plus, toute punition devait s'appuyer sur une justification valable. Bien que certains étaient maltraités (plus fréquemment dans le travail agricole), si cette maltraitance était jugée exagérée, l'esclave pouvait demander d'être vendu à un autre propriétaire. Ceux plus proches de la famille du maître étaient généralement bien entretenus, appréciés et pouvaient jouer un rôle familial important<sup>148</sup>. Il était même fréquent que certains obtiennent un « congé » ou même des responsabilités lors de fêtes importantes, comme les Saturnales ou les *Compitalia*<sup>149</sup>. Surtout, chaque esclave pouvait avoir un espoir raisonnable d'être un jour libéré<sup>150</sup>. Alors qu'à l'époque moderne, l'esclavage était surtout relié à l'exploitation des Africains et des Afro-Américains. Le maître, ayant droit de vie ou de mort sur eux, pouvait alors en disposer ou les torturer, comme bon lui semblait. Dans ces grandes lignes, le mélange avec l'esclavage romain ne tient donc pas; cela pourrait s'expliquer entre autres par la proximité temporelle de la société actuelle, dans l'imaginaire collectif, avec l'esclavagisme des sociétés nord-américaines.

Pour revenir plus spécifiquement au statut des gladiateurs, l'image de leur condition d'esclave repose aussi sur une surutilisation des informations de l'époque de Spartacus, durant laquelle les gladiateurs étaient majoritairement des prisonniers de guerre. La grande popularité du personnage ainsi que le succès du film *Spartacus* (Kubrick, 1960) et de la série télévisée du même nom (DeKnight, 2010) ont grandement contribué à diffuser et fixer ce stéréotype de l'esclave maltraité, qui constitue un anachronisme pour la période du Haut Empire.

---

<sup>147</sup> P. Van Wetter, 1871, p. 88-166-168.

<sup>148</sup> « Certes, la condition servile était inférieure, mais la concevoir en termes de barrière ou de strate horizontale, séparant les esclaves et les libres, se révèle insuffisant. Dans une population servile à la hiérarchie très marquée, la condition personnelle des esclaves dépendait beaucoup des relations verticales, qui unissaient chacun d'entre eux à leur maître. » M. Dondin-Payre et N. Tran, 2016, (résumé), <https://books.openedition.org/efr/3185>.

<sup>149</sup> Cf. A. Gaillot, 2009, p. 262-272.

<sup>150</sup> L. Capogrossi-Colgnesi, 1993, p. 177.

Pour ce qui est de la maltraitance, le cliché, dans la culture populaire, découle, en plus du mélange avec l'idée de l'esclave noir torturé, des mauvaises interprétations sur la gladiature elle-même (comme le stéréotype de la cruauté des *munera* mentionné précédemment). Les chercheurs ont effectivement pu trouver une vision très négative des gladiateurs dépeinte dans les textes des anciens. Cela est dû entre autres à l'infamie mentionnée précédemment. Les gladiateurs étaient adulés, mais ils étaient aussi traités comme des êtres inférieurs par leurs contemporains. Ce qui a pu renforcer chez les modernes l'image d'une maltraitance. De plus, Ville écrit,

Pétrone, XLV, 12, parle de gladiateurs lâches qui furent fouettés après le combat; sur la mosaïque Borghèse, de petits personnages en slip qui brandissent un fouet paraissent préposés à cet office. [...] Le serment d'*auctoratio* prévoyait aussi pour un gladiateur la possibilité d'être brûlé, apparemment au fer rouge; toutefois, cet emploi du feu n'est attesté que pour les *damnati ad gladium ludi* (Sénèque, Ad Luc, VII, 4-5 : *ferro et igne res geritur; . . . occide, ver-bera, ure*)<sup>151</sup>.

Le contexte des combattants, durant la période classique de la gladiature, est primordial dans l'analyse de la maltraitance. Effectivement, le serment des gladiateurs mentionne les sévices suivants : « [...] Nous prêtâmes, sous la dictée d'Eumolpe, serment de nous laisser brûler, enchaîner, fouetter, poignarder, et d'obéir en tout à ses ordres, nous vendant solennellement corps et âme, tels des gladiateurs sous contrat, à notre maître »<sup>152</sup>. Cependant, à ce stade de l'évolution du sport, ce serment était en grande partie prononcé pour la forme. Il serait ridicule d'envoyer combattre une personne contre son gré, qui serait en plus en mauvais état physique. Effectivement, cela ne donnerait pas une bonne prestation et le public en serait contrarié. En outre, si cette foule était mécontente, cela pouvait coûter la carrière politique de l'éditeur qui se rappellerait également de ne plus faire affaire avec un laniste aux piètres gladiateurs.

---

<sup>151</sup> Georges Ville, 1981, p. 378.

<sup>152</sup> Pétrone, *Satiricon*, CXVII.

Au contraire, un laniste ne perdrait pas son argent ni son temps à entraîner des esclaves ne voulant pas combattre. Pour sa réputation, il avait tout intérêt à les garder en forme et en santé (il pouvait alors demander de meilleurs tarifs). Justement, le *ludus gladiatorus* disposait généralement de masseurs et de médecins<sup>153</sup> pour les gladiateurs. Comme il a été mentionné précédemment, le but de ces combats était de donner un bon spectacle et non la mort. Malgré des entraînements intensifs, les gladiateurs évitaient de se blesser et bien évidemment de se tuer. D'ailleurs, dans le *Ludus Magnus* à Rome, les entraînements avaient lieu dans un petit amphithéâtre où les admirateurs pouvaient les observer en attendant le prochain *munus*<sup>154</sup>.

En ce qui concerne le stéréotype des gladiateurs isolés et hostiles les uns envers les autres, c'est une réalité bien peu probable. Entre les combats et les entraînements, ces derniers vivaient avec leur famille dans la caserne. Les membres d'une même école agissaient en communauté, c'était la *familia gladiatorum*. Chaque troupe de gladiateurs avait son histoire, ses emblèmes et ses divinités protectrices<sup>155</sup>. Si l'un d'eux mourait, les autres allaient souvent prendre soin de sa femme et de ses enfants. Les combattants allaient majoritairement s'affronter entre membres d'un même *ludus*. Il est donc inexact d'imaginer autant d'animosité entre eux, comme dans les films de fiction, alors qu'ils n'espéraient probablement pas blesser sérieusement un ami.

### 2.3 Les combats « Free for All »

Description du cliché : le cliché du combat « Free for All » est la représentation d'un combat de gladiateurs anarchique. Ces engagements sont sans règles : tous les coups y

---

<sup>153</sup> Un célèbre médecin de l'Antiquité, C. Galien (129 - v.216), fut au service de Commode après avoir été médecin des gladiateurs à Pergame.

<sup>154</sup> É. Teyssier, 2009, p. 300.

<sup>155</sup> É. Teyssier, 2018, p. 116.

sont permis. Les combattants peuvent se battre contre n'importe qui ou n'importe quoi (ex. lions et tigres). N'importe quelles armes et armures peuvent être utilisées. Il n'y a aucune technique de combat spécifique à la gladiature, sauf une tendance à l'utilisation de l'épée par les protagonistes.

Le stéréotype du combat « Free for All » est présent dans les deux péplums à l'étude. Dans *Gladiator*, il est visible dans une scène d'entraînement et dans les cinq scènes de combat en arène. La majorité des protagonistes n'ont pas de casque et utilisent des techniques de combat qui leur sont propres. Ces techniques incluent une forme d'« escrime » (épée contre épée) et n'excluent pas l'utilisation de différents objets à portée de main. Le bouclier est rarement employé. Les adversaires portent généralement un casque, un équipement et des armes peu orthodoxes. Voici le cliché dans quatre scènes de combats :

Le combat des recrues [00:55:00] : alors que plusieurs gladiateurs combattent en même temps dans l'arène, seules les recrues sont enchaînées deux par deux. L'une tient le bouclier et l'autre l'épée. Le combat semble être un six contre six. Les recrues de Proximo ne portent qu'une piètre tunique alors que les gladiateurs adverses ont des armes et des armures diverses (dont une peau de bovin). Tous se battent contre le premier ennemi devant eux avec n'importe quelle technique pour tuer. Quant à Maximus, il a un bouclier au départ qu'il perd, puis s'empare de l'épée d'un ennemi avec laquelle il termine son combat. Lui et son partenaire utilisent leurs chaînes pour faire tomber un ennemi. Hagen utilise le bout de la chaîne (dépourvue de son partenaire mort) pour frapper. La seule règle semble être de tuer tous les opposants pour survivre.

Le cinq contre un [01:06:00] : Maximus se bat seul contre cinq gladiateurs. Il est muni d'une épée et d'une armure qui protège son thorax, son dos et son épaule gauche. Il n'a ni casque ni bouclier. Ses ennemis sont munis d'armes (il est possible de voir un morgenstern, une masse, une hache et des épées/glaives), d'armures (ils ont peu de

protection et un seul porte un bouclier) et d'un casque de différentes formes (des casques avec des cornes, un semblable à une tête d'animal, un autre moulant le visage, etc.). Maximus les tue rapidement. Il coupe la tête du dernier ennemi avec deux épées utilisées dans un mouvement de ciseau.

Le combat contre le champion Tigris [01:44:00] : parmi l'équipement de Tigris, notons son casque en forme de tête de lion et de visage humain. Il combat avec une épée et une hache. Maximus, de son côté, est sans casque, avec une épée, un bouclier rond plat et son armure du combat précédent. Des tigres apparaissent au cours du duel et Maximus en tue un. Il vient à bout de Tigris, entre autres, en lui plantant le pic de sa propre hache dans le pied.

L'Empereur dans l'arène [02:17:00] : Maximus combat en duel l'Empereur qui l'a blessé avant le combat. Les deux sont dépourvus de casque et de bouclier. Ils ont chacun une épée et une armure. Leur combat se fait principalement dans un style d'épée contre épée. Commodus perd son épée et en demande une autre à ses prétoriens qui refusent. Il sort alors une dague qui était cachée sous la protection de son avant-bras. Maximus le roue de coups de poing et retourne l'arme contre lui pour l'achever.

Le cliché est également présent dans le film *Pompeii*, dans une scène d'entraînement et dans les trois scènes de combats en arène. Voici deux exemples :

Trois contre un [00:07:00] : Milo n'a ni bouclier, ni casque, ni arme, mais seulement une « armure » qui semble être fait de cuir qui protège quelques parties de son corps. Ses trois opposants sont au contraire, revêtus d'une armure de cuir et de métal, d'un casque qui couvre leur visage et munit d'une ou de deux armes chacun. Détaillons leurs armes : un fléau d'armes (une boule avec des pics sur une chaîne), une dague à lame recourbée (*sica*), un trident, une épée/glaive et un manchon métallique avec une lame en demi-lune. Milo s'empare rapidement du glaive d'un ennemi et combat ensuite avec l'épée et des acrobaties. Il tue le dernier ennemi en lui lançant son glaive qui lui

transperce l'abdomen (sans être entravé par l'armure...); il l'achève d'un coup de pied qui l'empale sur une colonne munie de pics.

Les Romains contre les Celtes [00:52:00] : ceux représentant les Romains sont une quarantaine. Leur équipement s'inspire de celui des militaires romains. Les gladiateurs représentant les Celtes sont enchainés à une tour et sont armés d'épées, de boucliers ronds, d'armures diverses (mais peu); ils ne portent pas de casque. Seul Atticus est sans bouclier et pourvu d'une hache. Milo perd éventuellement son bouclier. Il monte sur un cheval et, avec sa chaîne, crée un effet « corde à linge » pour assommer quelques ennemis. Il prend une deuxième épée pour tuer le dernier.

### 2.3.1 Réalité historique et évolution dans la culture populaire

Ce cliché est faux. Il sera examiné à travers trois aspects : les règles du combat, l'équipement des gladiateurs et les techniques de combat.

Durant le Haut Empire, les règles et les normes des *munera* étaient connues à travers tout le territoire romain. Comme l'affirme l'historien Garrett G. Fagan :

The arena crowd would know these rules intimately, another feature they shared with modern sports spectators who, obviously, know how the game they are watching is supposed to be played. But not only that. The informed spectator knows how the game is supposed to be played well and what sorts of tricks are possible in the quest for victory<sup>156</sup>.

Toutefois, aucun écrit décrivant les règlements n'a été retrouvé. Bien que ces codes ne soient pas bien connus par les modernes<sup>157</sup>, certains textes de loi retrouvés servaient à

---

<sup>156</sup> Garrett G. Fagan, 2011, p. 215.

M. J. Carter, dans son article *Gladiatorial Combat: The Rules of Engagement* (2007), aborde aussi le sujet de potentielles lois non écrites, d'un « code de conduite », qui auraient été respectées par les gladiateurs.

<sup>157</sup> Cf. Ducros, 2017, p. 140.

réguler ces jeux. Par exemple, Auguste a créé la *Lex pugnandi* qui réglementait les combats de gladiateurs en plus de l'interdiction de mise à mort (qui ne perdure pas après son règne).

Pour s'assurer du respect des réglementations, deux arbitres parcouraient le sable de l'arène. Le *summa rudis* et le *secunda rudis* sont reconnaissables dans l'iconographie par leur toge et leur long bâton qui servent à intervenir lors du combat (fig. 2.3)<sup>158</sup>.



Figure 2.3. Arbitres durant un combat rétiaire-secutor. IVe siècle, Mosaïque du combat entre Astyanax et Kallendio, Musée archéologique, Madrid.

Il est tout de même ironique de voir, sur les murs de l'arène du film *Pompeii*, des scènes de gladiature

représentées avec des arbitres qui sont inexistant dans les combats du film (fig. 2.4). Les peintures qui décorent le pourtour de l'arène sont inspirées de réelles représentations de combats de gladiateurs dont les arbitres sont présents.



Figure 2.4. Peinture sur les murs de l'arène dans le film *Pompeii*. La représentation d'une soumission en présence de deux arbitres. [00:57:50].

Également, dans l'arène, pour mettre l'accent sur les moments importants et mieux les partager avec les spectateurs, se trouvaient des musiciens, un héraut et des porteurs de pancartes<sup>159</sup>.

<sup>158</sup> D'ailleurs, dans la toile *Ave Caesar, morituri te salutant*, un arbitre est représenté (annexe A).

<sup>159</sup> Georges Ville, 1981, p. 367.

Comme pour le cliché du combat à mort, c'est encore l'idée de cruauté, ajoutée à l'absence de textes sur la réglementation, qui explique que le lieu commun des combats anarchiques a rapidement fini par prévaloir. Malgré le fait que certains péplums avant 1960 présentaient des arbitres dans leurs scènes de combats, le cliché est clairement établi et exacerbé à partir des années 2000. Pourtant, c'est justement au début de ce millénaire que l'archéologie expérimentale<sup>160</sup> est venue confirmer que « la gladiature regroupe toutes les caractéristiques définissant une pratique sportive : une pratique organisée et réglementée, un début et une fin, une pratique institutionnelle et arbitrée, une gestuelle et une technologie qui évolue dans le sens de la compétitivité »<sup>161</sup>.

Le deuxième aspect du poncif du combat « Free for All » concerne la panoplie des gladiateurs. Le cliché amène l'image du combattant portant n'importe quoi et utilisant n'importe quelles armes, alors qu'en réalité leur accoutrement était très spécifique. Cette fausse impression a de multiples sources. Tout d'abord, les théories des XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles sur l'équipement ne s'attardaient qu'à sa composition, essentielle pour distinguer les divers types de gladiateurs, sans se préoccuper de son usage ou de son efficacité. Leurs protections n'étaient parfois jugées qu'ornementales ou conçues pour rendre plus accessibles les coups mortels aux organes vitaux<sup>162</sup>. Ensuite, dans les études sur le sujet, il subsistait beaucoup de confusion et d'ignorance quant à la description de chaque *armatura* évoquée par les anciens. Cela étant dû au fait que dans l'iconographie, l'*armatura* des gladiateurs est rarement identifiée (c'était inutile pour les anciens qui savaient tous les reconnaître). De plus, lors la période intermédiaire de la gladiature (du

---

<sup>160</sup> Qui permet non seulement d'expérimenter les techniques de combat, mais de donner sens à l'équipement et de comprendre la logique de leur utilisation et de leur création.

<sup>161</sup> É. Teyssier et B. Lopez, 2005, p. 34.

<sup>162</sup> Dans les faits, malgré qu'ils ne portaient généralement pas de protection pour le torse et l'abdomen, c'est le bouclier qui servait à protéger cette partie. Le *provocator*, en tant que novice, commençait dans la profession avec une protection au torse et au ventre, mais, avec le temps et l'expérience, il pouvait s'en défaire et gagner ainsi en mobilité.

I<sup>er</sup> siècle av. J.-C. à la fin du principat d'Auguste)<sup>163</sup>, diverses *armaturae* ont été expérimentées, mais n'ont pas perduré. L'iconographie comporte alors plus de types de gladiateurs, et donc plus de composantes d'*armaturae*, que ce qui était réellement utilisé durant la période classique. Puis, n'offrant aucune correspondance avec la tenue militaire, leur attirail pouvait sembler très étrange<sup>164</sup>. Tout cela a donc fortement contribué à l'impression que les gladiateurs portaient à peu près tout et n'importe comment.

De nos jours, la distinction des *armaturae* reste peu problématique<sup>165</sup>. Teyssier et Lopez ont changé la donne en 2003 en alliant histoire et archéologie expérimentale pour classer les principales *armaturae* tout en prêtant une attention particulière aux techniques d'affrontement qui leur sont reliées. La réalité de la période classique est que chaque gladiateur portait un équipement déterminé par son *armatura*. D'ailleurs, les combattants ne se nommaient pas eux-mêmes « gladiateurs », mais s'identifiaient plutôt à leur *armatura*. Celle-ci ne concernait pas que la panoplie, elle relevait d'un concept qui définissait, dans l'échelle de la gladiature, autant l'attirail, que la technique, le type d'adversaire et le niveau du combattant dans l'échelle de la gladiature<sup>166</sup>. Examinons brièvement cinq *armaturae* importantes de la période classique<sup>167</sup>.

---

<sup>163</sup> Avant cela, c'était la période dite ethnique avec les *armaturae* du *samnite*, du gaulois et du thrace. Seul le thrace restera dans les autres périodes.

<sup>164</sup> L'idée reçue également de combattants musclés et nus proviennent, entre autres, de deux statues célèbres qui ont été rapprochées à tort à des gladiateurs : Le *Gladiateur Borghèse* d'Agasias d'Éphèse et le *Gladiateur mourant* de Ctésias, qui dans les deux cas représentent d'autres types de combattants. J. J. Winklemann, 2005 [1764], p. 514-552-556.

<sup>165</sup> Néanmoins, en 2001, Filippo Coarelli affirmait que « *provocatores, secutores, contraretiarii* constituent trois catégories fondamentalement analogues qui sont opposées au rétiaire et qu'il est impossible de distinguer entre elles. ». F. Coarelli dans É. Teyssier, 2009, p.75.

<sup>166</sup> Il y aurait une forme de *cursus honorum* chez les gladiateurs. Les débutants seraient des *provocator* et se spécialiseraient ensuite avec les petits ou les grands boucliers pour ensuite être assez expérimentés pour prendre les panoplies du rétiaire ou du *secutor*. É. Teyssier et B. Lopez, 2005, p. 118-119.

<sup>167</sup> Voici les principales *armaturae* du Haut Empire mentionnées par Artémidore d'Éphèse (II<sup>e</sup> siècle) dans *Onirocriticon*, II, 34 : thrace, mirmillon, *provocator*, hoplomaque, rétiaire, *secutor*, *equus*, *arbelas*, *Essadarii*.

Le thrace (fig. 2.5 et 2.6) était reconnaissable à son petit bouclier (*parma*) rectangulaire cintré, son casque au large rebord et sa crête (qui représente souvent un griffon, voir annexe C), ses deux *ocreae* (protège-jambe) montant un peu plus haut que le genou et une *manica* (protège-bras) qui protège le bras portant la *sica* (dague à lame recourbée). Son adversaire principal était le mirmillon.



Figure 2.5. (À gauche) Lampe à l'huile représentant un thrace. I<sup>er</sup> siècle apr. J.-C. Musée de Picardie.



Figure 2.6. (À droite) Reconstitution du thrace. Copyright ACTA SARL.

Le mirmillon (fig. 2.7 et 2.8), quant à lui, possédait un grand bouclier rectangulaire cintré (*scutum*), un casque à large rebord et à crête épaisse, une petite *ocrea* sur la jambe du même côté que le bras tenant le bouclier, une *manica* sur le bras opposé et un glaive ou un *pugio* (poignard). Son adversaire principal était le thrace, mais il affrontait aussi l'hoplomaque et le rétiaire.



Figure 2.7. (À gauche) Stèle d'un Mirmillon. II<sup>e</sup> siècle apr. J.-C. Musée archéologique national d'Aquilée (Italie).



Figure 2.8. (À droite) Reconstitution du mirmillon. Copyright ACTA SARL.

Pour ce qui est du *provocator* (fig. 2.9 et 2.10), il possédait un bouclier rectangulaire de grandeur moyenne, un casque dépourvu de crête, un cardiophilax (protection au thorax), une *balteus* (large ceinture protégeant le ventre), une *manica* sur le bras tenant le poignard et une *ocrea* sur la jambe opposée. Il se battait contre un autre *provocator*.



Figure 2.9. (À gauche) Combat d'Amazonia et d'Achillia, deux « *provocatrices* » sur un bas-relief d'Halicarnasse. I<sup>er</sup> ou II<sup>e</sup> siècle apr. J.-C. British Museum.



Figure 2.10. (À droite) Reconstitution des *provocatores*. Photo Frédéric Lontcho, dans B. Lopez et É. Teyssier, 2005, p. 89.

Le rétiaire (fig. 2.11 et 2.12) était le seul gladiateur sans casque durant le Haut Empire. Il avait une *manica*, un *galerus* (protection de l'épaule et d'un côté de la tête), un trident, un poignard et un filet. Son adversaire principal était le *secutor*, mais il affrontait aussi le mirmillon et le scissor.



Figure 2.11. (À gauche) Dessin d'une lampe à l'huile représentant un rétiaire. Milieu du I<sup>er</sup> siècle apr. J.-C. Musée de la Civilisation gallo-romaine (Lyon).

Figure 2.12. (À droite) Reconstitution de rétiaire. Copyright ACTA SARL.



Le *secutor* (fig. 2.13 et 2.14), pour sa part, était reconnaissable à son casque à crête effilée (conçu pour éviter de se prendre dans le filet du rétiaire), son grand bouclier

rectangulaire cintré, sa *manica* sur le bras tenant son poignard et sa petite *ocrea* sur la jambe opposée. Il était spécialisé dans le combat contre le rétiaire.



Figure 2.13. (À gauche) Statuette de *secutor* en bronze. I<sup>er</sup> - III<sup>e</sup> siècle apr. J.-C. Musée de l'Arles et de la Provence antiques.

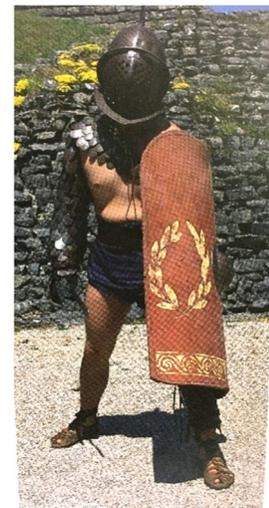


Figure 2.14. (À droite) Reconstitution de *secutor*. Photo Frédéric Lontcho, dans B. Lopez et É. Teyssier, 2005, p.60.

Toutes ces *armaturae*<sup>168</sup> sont retrouvés partout dans l'Empire, preuve de l'uniformité de la gladiature et de ces concepts sur un grand territoire multiculturel.

En plus d'être « universelles », ces panoplies ont été perfectionnées avec le temps. La confection minutieuse et en constante évolution de ces équipements montre l'importance du *manicarius* (l'armurier). En effet, lors de la conception, ce dernier devait considérer les techniques précises utilisées par le combattant professionnel ainsi que le type d'adversaire affronté. Il devait également trouver le meilleur équilibre entre protection, légèreté et aération, tout en inventant des fermetures sophistiquées pour éviter la perte d'un item durant l'action. L'équipement devait permettre aux gladiateurs de combattre le plus longtemps possible avec autant d'opportunités de victoire pour l'un comme pour l'autre. Ce qui constituait l'une des logiques fondamentales de ces affrontements (et des sports en général). Donc, malgré la différence des *armaturae*,

---

<sup>168</sup> En annexe D, le *scissor*, l'*equus* et l'hoplomaque qui sont également présents durant le Haut Empire, mais qui n'ont pas été aussi populaires que les précédents nommés.

leur équilibre était conçu pour que les forces de l'un soient les faiblesses de l'autre et vice-versa. Ce qui explique qu'un type de gladiateur combattait généralement toujours contre les mêmes types d'adversaires. Cette harmonie permettait aux spectateurs d'apprécier deux styles de techniques de combat différentes (par exemple, petit bouclier contre grand bouclier) dans une opposition qui avait elle-même l'intérêt d'être équitable et donc d'apporter sa dose de suspense.

En ce qui concerne l'épée longue (*spatha*<sup>169</sup>), l'arme de prédilection des protagonistes des deux films étudiés, elle n'a pas été utilisée par les gladiateurs du Haut Empire<sup>170</sup>. Le glaive, plus petit que la *spatha*, a lui-même été progressivement remplacé par le *pugio* afin d'éviter les blessures mortelles, de rapprocher les combattants et d'avoir une meilleure précision. Il faut aussi se débarrasser de l'image surutilisée du gladiateur à deux épées. Une telle panoplie n'a jamais existé<sup>171</sup>. Les armes ayant bel et bien existé tels le trident, le filet, la *sica* et la lame en demi-lune du *scissor*, ont quant à elles participé à enflammer la créativité littéraire et cinématographique pour l'invention d'armes encore plus exotiques.

Cet imaginaire sur l'équipement des gladiateurs a surtout pris de l'expansion au XIX<sup>e</sup> siècle avec les représentations de gladiateurs retrouvées à Pompéi. L'état de conservation exceptionnel des équipements de ce site a rapidement inspiré de nombreux artistes qui, sans ligne directrice claire (ou même erronée) de la part des chercheurs de l'époque, ont reproduit ces artefacts en y mettant leur grain de sel.

---

<sup>169</sup> La *spatha* fut utilisée par l'*armatura* du gaulois. Un type de gladiateur qui disparaît sous Auguste.

<sup>170</sup> La longueur moyenne des lames retrouvées dans la caserne des gladiateurs à Pompéi est de 33,5 cm : un glaive court (40 cm) et deux poignards (30 et 30,5 cm). É. Teyssier, 2009, p. 240-241.

<sup>171</sup> Cette idée viendrait de l'iconographie d'un gladiateur tenant deux épées, mais il a été prouvé qu'il s'agissait de l'épée de son adversaire vaincu. La deuxième origine possible viendrait d'une mauvaise interprétation de l'étymologie de l'*armatura* du *dimacherus* (*di*; deux et *manchara*; couteau ou glaive). « La construction "intellectuelle" du *dimacherus* révèle surtout une totale méconnaissance des principes du combat antique ». Aucune iconographie d'une panoplie n'a été identifiée comme étant un *dimacherus* et ce dernier serait probablement une autre appellation pour le *scissor* ayant un manchon à lame en demi-lune et un poignard. É. Teyssier, 2009, p. 161.

Rajoutons à cela le contexte même dans lequel évoluait alors la culture populaire et que décrit bien Michel Tiébaud, spécialiste de la représentation de l'histoire par l'image, dans un article sur l'Antiquité dans la bande dessinée (1998) :

Les sources iconographiques de la Bande Dessinée sont à chercher dans l'imagerie du XIX<sup>e</sup> qui a connu une très forte production, favorisée par la révolution technique des moyens d'impression. À une époque où l'Histoire n'était pas constituée en une véritable science universitaire, avec ses enseignements spécialisés, nombreux sont ceux qui ont contribué à nourrir l'imaginaire collectif de leurs créations. Ce sont les artistes de l'École des Beaux-Arts, les architectes, prix de Rome, et les peintres que la critique qualifiera ultérieurement de pompiers; ce sont des illustrateurs, soit qu'ils aient créé de belles compositions pour des romanciers célèbres, soit qu'ils aient collaboré à des études spécialisées : Chipiez, co-signataire de la monumentale *Histoire de l'Art dans l'Antiquité*, Racinet, auteur d'une volumineuse *Histoire du Costume*...<sup>172</sup>.

On constate d'ailleurs avec surprise, qu'encore au XXI<sup>e</sup> siècle, certains hauts lieux de la transmission du savoir propagent toujours de fausses représentations des *armaturae*. En effet, selon Teyssier :

Le parti pris de certaines expositions contribue à induire le public en erreur plutôt qu'à l'éclairer. C'est le cas d'une exposition présentée dans différents musées anglo-saxons en 2005-2006. Pour les besoins de cette exposition consacrée à la Campanie à l'époque romaine, plusieurs pièces provenant de la caserne de Pompéi ont été empruntées au musée de Naples. La présentation de ces objets pourrait laisser imaginer qu'il s'agit de la panoplie d'un seul et même gladiateur. Ce dernier serait donc doté d'un casque de bronze de mirmillon, d'une *parma* d'equus [bouclier rond et plat], de deux *galeri* de rétiaire, de deux petites *ocreae* et de deux poignards identiques évoquant sans doute le mystérieux *dimacherus*... Comme on peut le constater, aucune cohérence ne prévaut dans ce type de présentation qui n'est malheureusement pas unique. Il serait pourtant beaucoup plus constructif de réunir les pièces provenant de Pompéi d'une manière un peu plus adaptée. Le même constat peut d'ailleurs être fait pour les quelques pièces majeures liées à la gladiature dispersées dans quelques grands musées. Ces dernières ne sont jamais présentées autrement que comme de simples objets spectaculaires souvent totalement détachés de leur contexte<sup>173</sup>.

Dans une bonne partie des péplums du XX<sup>e</sup> siècle, les équipements sont inspirés de ce qui a existé, mais portent davantage vers l'imaginaire. Or, à partir des années 2000,

---

<sup>172</sup> M. Tiébaud, 1998, p. 237.

<sup>173</sup> É. Teyssier, 2009, p. 260.

alors qu'il serait possible de penser que les nouvelles connaissances sur le sujet auraient rendu les films plus représentatifs de la réalité, ils passent carrément à l'absurde<sup>174</sup>. C'est une imagination poussée à l'extrême, quasi fantaisiste, comme si le temps avait amplifié cette caricature du gladiateur dans tous ses clichés : il est plus sanguinaire, son accoutrement est des plus rocambolesques, son équipement ne lui sert pratiquement à rien et ses combats sont des moins vraisemblables.

Même les documentaires sur le sujet mélangent les pièces équipements et ont tout faux en matière de techniques<sup>175</sup>. Les techniques de combat propres à chaque *armatura*<sup>176</sup> constituent ici un troisième aspect du cliché « Free for All ». Certains points essentiels mis en lumière par l'archéologie expérimentale seront brièvement évoqués.

Tout d'abord, les combats étaient en fait des duels<sup>177</sup>. Sachant déjà le type de combattant qu'il affronterait, le gladiateur adaptait sa technique en conséquence. Les paires les plus en vogue, durant le Haut Empire, étaient d'abord le mirmillon contre le thrace (grand versus petit bouclier), puis les duels entre le rétiaire et le *secutor* prirent ensuite le dessus. Contrairement aux idées reçues, le bouclier était l'élément central de leurs techniques.

---

<sup>174</sup> Et cela, même dans une série comme *Rome* réputée pour ses grandes recherches historiques. La série *Spartacus* montre quant à elle certains équipements réalistes, mais sans encore une fois les utiliser comme il se doit.

<sup>175</sup> Comme le docu-fiction de la BBC, réalisé par Tilman Remme, *Colosseum - Rome's Arena of Death* (2003), qui montre des combats aux équipements parfois mal agencés et dont la technique est irréaliste. Sans parler de la présence du geste du pouce. <https://vimeo.com/86179092>.

<sup>176</sup> Les gladiateurs utilisent des techniques dont la base est commune pour tous les combattants. Ils s'entraînent tous ensemble pour maîtriser ces techniques pour ensuite développer par des entraînements spécifiques les tactiques propres à leur *armatura* et leur touche personnelle. Avec l'analyse des iconographies, les positions utilisées sont similaires à celles du karaté, qui permettent un déclenchement rapide des attaques, à celles de la lutte ou de la boxe qui visent la stabilité et le contrôle, et à celles d'autres disciplines de combat. Chaque posture favorisait une suite de mouvements particuliers comme les attaques hautes, basses ou les rotations. Notons qu'aucune posture d'escrime n'est connue. Ces positions sont choisies par les gladiateurs « en fonction des choix tactiques et techniques et, donc, en fonction de l'*armatura* ». É. Teyssier et B. Lopez, 2005., p. 40-44.

<sup>177</sup> Cependant, il a eu aussi eu des *pontarii*, un type de combat très particulier où il y aurait cinq rétiaires sur une estrade contre cinq *secutores* au sol. É. Teyssier, 2009, p. 143 et 323.

Les gladiateurs quand ils combattent, et bien ils [ne] se battent pas comme d'Artagnan. Déjà ils vont pas faire « cling, cling, cling, [geste d'épée] » avec l'autre adversaire. Ils mettent d'abord le bouclier en avant. Le bouclier va frapper, va déstabiliser. La lame va pouvoir frapper avec la pointe, mais va plutôt chercher à trancher et surtout chercher à passer par derrière l'épaule, par derrière la jambe pour essayer de blesser l'adversaire<sup>178</sup>.



Figure 2.15. Reconstitution. Thrace contre mirmillon. Copyright ACTA SARL.

La forme du bouclier définissait en grande partie le reste de la panoplie et la technique utilisée (son absence influence également l'*armatura*). Il déterminait, entre autres, le nombre et la grandeur des *ocreae*, toujours dans l'optique défensive de pouvoir créer, avec le casque, un mur de protection du tibia à la tête (fig. 2.15). Il était employé aussi comme élément offensif. Sa forme cintrée déplaçait son centre de gravité vers son propriétaire, ce qui avait pour effet

de facilement faire tomber la partie supérieure du bouclier vers l'épaule et ainsi aller frapper l'adversaire avec la partie inférieure surélevée<sup>179</sup> (fig. 2.16). Le bouclier permettait également d'être en contact avec l'opposant (fig. 2.15) afin de mieux sentir et d'anticiper ses mouvements pour ensuite tenter de l'atteindre avec la lame de son poignard. Contre une arme de longue portée, comme la lance ou le trident, la technique utilisée avec le bouclier s'adaptait en conséquence pour éviter le coup en faisant glisser l'arme sur un côté ou en s'appuyant sur celle-ci, soit pour la briser, soit pour obliger l'adversaire à se déplacer.

<sup>178</sup> É. Teyssier dans *La vie au temps des gladiateurs*, 2018, [00:32:10], <https://www.youtube.com/watch?v=JE2jBEsRCHs>.

<sup>179</sup> É. Teyssier et B. Lopez, 2005, p. 43.



Figure 2.16. Le mirmillon (à droite) qui frappe le thrace avec son bouclier. III<sup>e</sup> siècle apr. J.-C. Mosaïque de Bad Kreuznach (Allemagne).

Dans un autre ordre d'idées, ces combats étaient de véritables spectacles (*spectaculi*), en vertu de quoi combattaient les gladiateurs. Ce n'était pas « Free for All », car ils ne s'affrontaient pas nécessairement pour leur vie, mais surtout pour offrir un bon spectacle<sup>180</sup>. Les coups et les blessures devaient être administrés de manière à être bien vus par le public. Malgré un réel danger, les coups étaient probablement donnés intentionnellement à des endroits non vitaux, tels que l'omoplate. Une entaille dans le dos est parfaite pour faire couler le sang, s'assurer que la blessure soit visible par tous et que le partenaire ne court presque aucun risque. Les zones que la lame cherchait à entailler étaient déterminées et limitées. Il en ressort donc que les techniques des gladiateurs du Haut Empire ne se voulaient pas martiales, mais spectaculaires.

Par ailleurs, il est connu que, dans l'iconographie, les gladiateurs sont souvent représentés pieds nus; pourtant, aucune représentation de blessure ou même d'attaque en direction du pied n'est attestée. Si le but était simplement de gagner (ou de tuer) de n'importe quelle manière et qu'il n'y avait pas de règles, pourquoi ne pas faire comme Maximus dans *Gladiator* et planter sa lame dans le pied vulnérable de l'adversaire? Or, tel n'était pas le cas.

Nonobstant la popularité de la gladiature dans l'Antiquité, comme précisé précédemment, aucun texte ancien consacré à sa pratique, à ses techniques et à leur évolution n'a été retrouvé. Ces lacunes dans les sources ont laissé libre cours à l'imagination pour la présentation de ces combats dans la culture populaire. C'est

---

<sup>180</sup> Environ 95 % des combats sont entre combattants de la même caserne, c'est-à-dire d'une même *familia*. B. Lopez, 2017, [00:06:50], <https://www.youtube.com/watch?v=4Lbrl2MLWE0>

d'ailleurs l'escrime qui fut utilisée dans les premières reconstitutions de combats de gladiateurs, à San Francisco, en 1893<sup>181</sup>. Les cinéastes (et autres artistes) du XX<sup>e</sup> siècle n'ont pas eu le choix, eux aussi, de combler ce vide. Ils ont donc priorisé l'esthétisme cinématographique au détriment de la vraisemblance historique. Toutefois, avec l'émergence, au XXI<sup>e</sup> siècle, des reconstitutions scientifiques de combats de gladiateurs par des regroupements spécialisés auxquels plusieurs historiens de la gladiature participent (à l'exemple de l'ACTA dirigé par Brice Lopez) une telle excuse ne peut plus tenir.

## 2.4 Analyse filmique

Alors pourquoi, malgré toutes ces connaissances sur les gladiateurs, les films les mettant en action ne sont-ils pas plus historiquement réalistes? Une piste de réponse est qu'au cinéma, comme pour bien d'autres médiums, la Rome antique et ses combats de gladiateurs sont entourés d'une aura mythique<sup>182</sup>. C'est une période malléable, car

---

<sup>181</sup>Il s'agissait de joutes organisées par un club d'escrime déguisé en gladiateurs. Voici l'extrait d'un article de l'époque à ce sujet : « Most notable, however, was the inclusion of “gladiatorial combats,” involving more than fifty participants, which sought to demonstrate, with historical accuracy, the famous encounters of the Meridiani, Retiarii, and Murrillones of the ancient Roman Coliseum—reproducing, as the Olympic Club annals put it, “the combats of imperial Rome with scrupulous fidelity and wonderful spirit.” ». B. Miller, 2016, <https://outofthiscentury.wordpress.com/2016/09/28/gladiator-combat-in-19th-century-san-francisco/>.

<sup>182</sup> Juliette Harrisson, (2015) écrit : « Gladiators and gladiatorial combat are among the most recognizable elements of “ancient Rome” in modern popular culture [...] Instances of gladiatorial combat in speculative fiction, therefore, invite readers or viewers to compare the worlds created in fiction with ancient Rome. ». <http://strangehorizons.com/non-fiction/articles/gladiatorial-combat-in-the-hunger-games/>. Dans les films (et autres médias) hors péplum, la reprise des représentations suggérées de combats gladiatoriels sont facilement reconnaissables. Notons entre autres les situations de combats dans une arène et le geste du pouce dans un court métrage de *Toy Story*, *That Time Forgot*, de Pixar et Disney (2014) ou dans le film *Thor, Ragnarok* de Marvel (2017) avec l'affrontement entre Thor et Hulk dans une arène. C'est également le sujet de l'article de Juliette Harrisson, « Les combats de gladiateurs dans la fiction spéculative. *Star Trek* et *Hunger Games* », publié dans le collectif *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain : fantasy, science-fiction, fantastique* dirigé par Mélanie Bost-Fievet, Sandra Provini en 2014. Harrisson décortique les éléments clés pour reconnaître que nous sommes dans un combat de gladiateurs spéculatif: 1-Des esclaves forcés de combattre, 2-Le combat a lieu devant une

la culture populaire en a fait une fiction plus réelle que le réel lui-même et qui représente un monde lointain et proche à la fois : civilisé et encore barbare. La civilisation romaine est d'ailleurs souvent utilisée dans le Septième Art comme vecteur pour constituer le miroir et la critique de la civilisation occidentale/américaine. Ce n'est pas l'Antiquité historique, mais un fantasme de cette époque qui est fabriqué (*supra*, p. 23). Tout cela conduit à des commentaires souvent mitigés de la part des historiens sur les péplums :

What can a Roman historian say about the movie “*Gladiator*”? It was the best of films. It was the worst of films. One of the best things about this movie is that it is part of a long line of books, plays, films, and works of art that keep alive interest in the Ancient World among the general public, something at which artists and writers have been far more successful over the centuries than professional historians. Unfortunately, the creative minds who do the most to shape popular views of the past often have little regard for the level of accuracy that preoccupies professional [historians]<sup>183</sup>.

Pour comprendre l'utilisation des clichés dans les films *Gladiator* et *Pompeii*, une analyse filmique est nécessaire au regard de leur de création, leurs contextes de production et leur réception/interprétation. Toutefois, les clichés repérés dans les deux péplums et dans les productions cinématographiques en général portent souvent en eux-mêmes un sens ou une fonction.

---

large foule dans le but de distraire, 3-Les combats sont potentiellement à mort, 4-Le combat est devant un dirigeant autocratique qui a le pouvoir d'épargner ou d'éliminer les survivants, 5- Ce dirigeant autocratique sera influencé par la foule et aura peur d'aller à l'encontre de ses désirs. Ainsi que d'autres clés visuelles comme une forme d'amphithéâtre recouvert de sable et un combattant avec un trident . Elle explique ensuite pourquoi ces combats sont évoqués dans des contextes de fictions hors péplum avec les exemples de *Hunger Game* et *Star Trek*.

<sup>183</sup> A. Ward, 2001, [http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:JMjopxbOIBUJ:3-114.weebly.com/uploads/3/2/4/2/3242763/the\\_movie\\_gladiator\\_in\\_historical\\_perspective.docx+&cd=1&hl=fr&ct=clnk&gl=ca](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:JMjopxbOIBUJ:3-114.weebly.com/uploads/3/2/4/2/3242763/the_movie_gladiator_in_historical_perspective.docx+&cd=1&hl=fr&ct=clnk&gl=ca)

### 2.4.1 Inspirations et contextes de production

*Gladiator*, d'une durée de 155 minutes au cinéma, sort en salles en 2000. Son budget était de 103 millions US\$ et il rapporta un peu plus de 460 millions US\$ au box-office (mondial). C'est un profit énorme. Le film fut généralement acclamé par la critique, mais ne faisait pas l'unanimité. Il remporta 45 distinctions (dont cinq Oscars) et est aujourd'hui considéré comme un classique du cinéma hollywoodien.

En premier lieu, en ce qui a trait à l'inspiration du film, ses fondations n'émanent pas de la vérité historique. D'abord, aux dires du scénariste, David Franzoni, le scénario d'origine lui aurait été inspiré<sup>184</sup> par le livre *Those about to die*, de Daniel P. Mannix (1958) et par *l'Histoire Auguste*, un recueil de biographies d'empereurs romains et d'usurpateurs des II<sup>e</sup> et III<sup>e</sup> siècles. Cependant, les influences du scénario semblent aussi directement reliées aux films hollywoodiens *The Fall of the Roman Empire* (Mann, 1964) et *Spartacus* (Kubrick, 1960) : le premier, pour la trame narrative d'un proche de Commode qui aurait dû avoir le pouvoir et qui finit par tuer l'Empereur en combat; le second, pour l'aspect épique des combats d'un gladiateur qui défie l'autorité. Ensuite, notons que la société de production DreamWorks convainc Ridley Scott de réaliser ce film en lui montrant la peinture, *Pollice Verso*. Scott dit avoir voulu rendre hommage aux peintres pompiers plus que faire un film historique<sup>185</sup>. Les clichés du geste du pouce, par la peinture, et celui du salut des gladiateurs, par le roman, sont donc particulièrement liés aux influences du film. Ce sont ces deux images fortes qui lui donnent le ton. C'est l'ambiance, le dramatique, l'émotion, le grandiose qui sont recherchés. Tout cela s'accompagne des autres stéréotypes inhérents à la gladiature et déjà vus dans ce chapitre.

---

<sup>184</sup> Le protagoniste de ce premier scénario se nommait Narcisse en lien avec le nom de l'athlète qui a réellement étranglé Commode (il s'agirait d'un lutteur qui entraînait aussi Commode à la gladiature).

<sup>185</sup>R. Delord, 2010, p.1, [https://www.arretetonchar.fr/wp-content/uploads/2013/IMG/pdf\\_Analyse\\_Pollice\\_Verso.pdf](https://www.arretetonchar.fr/wp-content/uploads/2013/IMG/pdf_Analyse_Pollice_Verso.pdf)

En second lieu, les aspects reliés à la réalité historique ont peu été pris en considération durant la production. Par exemple, plus le script fut modifié par les scénaristes John Logan et William Nicholson, plus il s'est éloigné d'aspects historiques pourtant incorporés au départ. « The latter third of the first draft clearly demonstrates how Hollywood works from visual conceptions much more than from historical texts »<sup>186</sup>. Ces changements entrent directement en contradiction avec les recommandations des conseillers historiques engagés sur ce projet. D'ailleurs, l'un d'eux démissionne et un autre demande à ce que son nom ne soit pas cité au générique.

Parmi ces derniers figure Kathleen Coleman, professeure de littérature latine à l'Université d'Oxford et historienne de l'histoire sociale romaine, qui n'hésite pas à mettre en garde les historiens conviés éventuellement sur les plateaux hollywoodiens. Selon elle, le consultant devrait être intimement lié à toutes les étapes de la production afin d'y jouer un rôle approprié. Toutefois, il lui paraît clair que l'avis de ces « conseillers » n'est sans doute sollicité qu'au moment où la majorité des modifications au profit de l'historicité ne sont déjà plus possibles. Quant aux conseils écoutés, nul doute qu'ils pourront être renversés à tout instant, dans le but de plaire au public, d'enrichir l'intrigue, etc. De plus, selon Coleman, certaines productions n'engagent des consultants que pour se donner des airs plus sérieux et respectables. Et ce, en se basant sur *l'a priori*, sûrement avéré, que la majorité des cinéphiles ne sont pas aptes à juger de la véracité historique d'un film<sup>187</sup>.

Malgré la constance des réalisateurs à engager des conseillers historiques, il arrive qu'ils ne puissent pas s'offrir le luxe de les écouter, car leurs priorités sont ailleurs. Il faut en effet prendre en compte, le budget, les objectifs financiers, la liberté artistique,

---

<sup>186</sup> J. Solomon, dans M.M. Winkler, 2005, p. 10.

<sup>187</sup> K. M. Coleman, dans M. M. Winkler, 2005, p. 45-52.

les motivations, les buts convoités, etc.<sup>188</sup> D'où l'intérêt d'analyser le contexte de la production pour comprendre les décisions des créateurs et l'interprétation de l'histoire qu'ils ont choisi de présenter. Examinons d'abord *Gladiator*, qui a donné lieu à plusieurs analyses dont les chapitres de Monica S. Cyrino et Peter W. Rose, respectivement « *Gladiator* and Contemporary American Society »<sup>189</sup> et « The Politics of *Gladiator* »<sup>190</sup> dans l'ouvrage *Gladiator : Film and History* dirigé par M. M. Winkler en 2005.

Selon Cyrino, le public du XXI<sup>e</sup> siècle fut captivé par ce film puisqu'il leur parlait subtilement de sa société et lui disait ce qu'il voulait entendre<sup>191</sup>. « The epic genre is exceptionally well suited for this : “The film epic has taken up one of the most ancient art-forms and propelled it into the present day covered in twentieth-century ambitions, anxieties, hopes and fantasies” »<sup>192</sup>. Effectivement, aux dires du scénariste du film : « The movie is about us. It's not just about ancient Rome, it's about America. »<sup>193</sup>.

Premier péplum réalisé après la guerre froide, *Gladiator* se situe en effet dans un contexte totalement autre que celui de ses prédécesseurs. Les premières scènes dépeignent Rome comme l'unique superpuissance, arrogante par sa supériorité militaire et technologique, à l'image des États-Unis après la chute de l'Union

---

<sup>188</sup> « The more expensive a medium, the greater the likelihood that its ideological messages will be mixed. The recover their enormous cost of production and to garner profits, most film aims at appealing to the broadest spectrum of opinions and values through avoidance of any message that might directly offend a significant portion of the target audience. Setting a narrative in the distant past offers a kind of ideological deniability. At the same, a film has to address the actual concerns, anxieties, and ideologies of its audience in order to be successful. Film often do not merely reflect but respond to reality and at times even anticipate social or political developments [...] » P. W. Rose, dans M. M. Winkler, 2005, p. 151.

<sup>189</sup> M. S. Cyrino, dans M. M. Winkler, 2005, p. 124-149.

<sup>190</sup> P. W. Rose, dans M. M. Winkler, 2005, p. 149-172.

<sup>191</sup> Le film réussit à capter son public par les émotions qu'il lui fait ressentir. Comme s'il assistait à de vrais combats, comme si Maximus lui posait à lui, dans les gradins du cinéma, la question « Are you not entertained? Is that not why you are here? ». M. S. Cyrino, dans M. M. Winkler, 2005, p. 124.

<sup>192</sup> D. Elley, cité par M. S. Cyrino, dans M. M. Winkler, 2005, p. 125.

<sup>193</sup> D. Franzoni, cité par M. S. Cyrino, dans M. M. Winkler, 2005, p. 125.

soviétique. En témoigne, par exemple, cette phrase de Maximus à Marc-Aurèle : « There's no one left to fight, sire ». De ce fait, plus aucune allusion n'est faite après coup à des ennemis extérieurs et la suite de l'intrigue est plutôt axée sur l'ennemi intérieur. Devant cette toute-puissance culturelle, économique et politique, se pose alors la question de la place et du rôle que peut ou doit tenir un tel Empire (Rome/États-Unis).

The main theme of the film is the conflict between two competing visions of what kind of superpower Rome - or, by analogy, America - should be. [...] [A]n ideological battle between totalitarian oppression, epitomized by the wicked new emperor Commodus, and a just and noble republicanism, embodied Maximus and a senatorial conspiracy against Commodus. In an ingenious plot turn, *Gladiator* introduces the improbable objective of restoring the Roman republic in A. D. 180 and allow this fantasy to represent Good in its everlasting conflict against Evil. [...] *Gladiator* presents an imaginative new development by casting the Roman Empire as the oppressor of its true self, the republic. [...] [It] is a battle for Rome's very soul<sup>194</sup>.

Autre point intéressant, Cyrino voit également, dans cette histoire, une référence aux sports professionnels et au culte des célébrités dans la culture américaine. Il est vrai que la popularité de Maximus est si forte qu'il se permet même de défier l'Empereur. En outre, les scènes de combats sont filmées selon des angles de prises de vues sportives. Pour le scénariste du film, Franzoni : « This movie is about modern athletic contest, the power entertainment holds over the people and then in turn [is] exploited for the sake of power. »<sup>195</sup>.

De cette tendance « sportive », il ressort aussi un autre parallèle, celui de redonner le pouvoir au peuple grâce à un retour de la République. La société américaine serait en effet tombée dans la bestialité, représentée par sa soif des combats de gladiateurs (passion pour les sports professionnels) et mise en évidence par la métaphore du pain et des jeux (un public coupable de se laisser endormir).

---

<sup>194</sup> M. S. Cyrino, dans M. M. Winkler, 2005, p. 128.

<sup>195</sup> D. Franzoni, cité par M. S. Cyrino, dans M. M. Winkler, 2005, p. 138.

À ces observations s'ajoute aussi le conspirationnisme. En plus de nombreux complots entre les personnages du film, son réalisateur met en évidence le défaut fondamental du système romain comme américain : le peuple. Le public de l'arène représenterait sans conteste celui de l'auditoire cinématographique par ses réflexions et ses comportements. Le peuple est si facilement manipulable. Ainsi, l'amour du peuple romain envers l'Empereur dépendra de la vision que ce dernier leur donne de Rome et de son Empire. Au même titre, selon Rose, Scott est tout à fait conscient de donner lui aussi, par le fait même, une vision des États-Unis.

The director's cynical self-congratulation about power of the medium he controls and manipulates is built into the politics of his film as a whole. Glorifying in the fictive universe which the bottomless pockets and complex technology of Hollywood can create and at the same time despairing of any truly meaningful deployment of that power, he might say with Proximo : « I am an entertainer »<sup>196</sup>.

Le film *Pompeii*, d'une durée de 105 minutes au cinéma, sort en 2014. Il fut produit par les sociétés Constantin Film, Impact Pictures et Don Carmody Productions. Le budget était de 100 millions US\$ et le film rapporta au box-office (mondial) environ 118 millions US\$. Le film reçut un accueil allant de mitigé à mauvais. Il ne remporta aucune distinction. Puisqu'il n'a pas obtenu la même notoriété que *Gladiator*, les informations à son sujet sont limitées et les analyses approfondies inexistantes.

Néanmoins, ses inspirations sont, comme pour *Gladiator*, tirées de l'imaginaire collectif. Le scénariste, Roman Polanski, fut dans les faits emporté par le roman à succès *Pompeii* de Robert Harris (2003). Il lance l'idée d'un scénario de film sur le sujet en 2007, de ce qui allait s'avérer le septième film sur les derniers jours de Pompéi au cinéma (le premier, sortie en 1900<sup>197</sup>, fut inspiré du roman de Edward Bulwer-

---

<sup>196</sup> P. W. Rose, dans M. M. Winkler, 2005, p. 172.

<sup>197</sup> Walter R. Booth (réalis.). (1900). *The last days of Pompeii*. Robert W. Paul (prod.).

Lytton en 1834)<sup>198</sup>. Le projet est abandonné, puis repris par le réalisateur Paul W. S. Anderson en 2013. Les nouveaux scénaristes<sup>199</sup> modifient le scénario qui n'a presque plus de liens avec le roman de Harris<sup>200</sup>. Ils s'inspirent en grande partie de *Gladiator* de Scott et de *Spartacus* de Kubrick, notamment en ce qui concerne l'esclave maltraité qui se rebelle et les scènes de combats similaires. En effet, plusieurs trames narratives sont presque identiques : esprit de vengeance contre l'homme responsable de la mort des siens, combats de reconstruction historiques, protagoniste qui défie l'autorité, deux gladiateurs ennemis qui deviennent alliés<sup>201</sup>, etc. Évidemment, l'élément central de l'éruption volcanique est inspiré du roman de Harris, mais aussi, des diverses productions de *The Last Days of Pompeii*, qui elles-mêmes découlaient des découvertes archéologiques de la véritable ville et des images frappantes des moulages de ses derniers habitants.

Ajoutons qu'il s'agit non seulement d'un péplum, mais aussi d'un film catastrophe. Or, les nombreux cataclysmes naturels qui frappent la ville de Pompéi ne rappellent-ils pas aux Pompéiens, et par le fait même aux spectateurs du film, leur impuissance devant la force destructrice de la nature ? Il paraît envisageable d'établir un lien entre ce thème et la conscience sociale actuelle s'inquiétant des changements climatiques qui accentuent justement la fréquence des catastrophes naturelles. En plus de l'éruption du Vésuve, Anderson décide d'ajouter une scène d'un gigantesque tsunami, qui n'est pas sans rappeler le désastre du 26 décembre 2004 en Indonésie et au Sri Lanka ou encore

---

<sup>198</sup> « Roman Polanski ressuscite Pompéi ». (2007).

[http://www.allocine.fr/article/fichearticle\\_gen\\_article=18398125.html](http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_article=18398125.html).

<sup>199</sup> Lee Batchler, Janet Scott Batchler, Julian Fellowes et Michael Robert Johnson.

<sup>200</sup> « Pompéi revisité par Paul W. S. Anderson », 2013,

[http://www.allocine.fr/article/fichearticle\\_gen\\_article=18621028.html](http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_article=18621028.html).

<sup>201</sup> Il y a une influence flagrante du film *Spartacus* (1964) de Kubrick dans la scène de *Pompeii* (2014) d'Anderson où Atticus demande son nom à Milo [00:21:00] et ce dernier lui rétorque : « [...] What we have to do is kill each other at some point. So my name is my own, I have no interest in learning yours ». Dans *Spartacus*, ce dernier demande son nom à Draba [00:18:45] (minutage en fonction de la version DVD) qui lui répond alors : « You don't want to know my name. I don't want to know your name. [...] Gladiators don't make friends. If we're ever matched in the arena together, I have to kill you. ».

les scènes d'horreur du tsunami au Japon en 2011, qui a engendré la catastrophe nucléaire de Fukushima. Bien que Pline le Jeune [v.61-v.114]<sup>202</sup> semble évoquer un tel phénomène à Pompéi, les évidences scientifiques laissent penser qu'il fut minime et peu dommageable pour la ville. Qu'à cela ne tienne, reconnu pour son utilisation des effets spéciaux<sup>203</sup>, Anderson révèle dans une entrevue :

I was determined to do it [*Pompeii*] because Pliny the Younger writes so eloquently about the disaster. [...] He witnessed it and talks about the Bay of Naples draining out, and the water going out, which is a very familiar image that everyone has seen recently. And we all know what happens after that, but the kind of tidal wave that hit Pompeii has never really been dealt with in any of the movies or documentaries that really talk about it [...] <sup>204</sup>.

Dans un ordre d'idées similaires, le scénario du film témoignerait également de cette volonté de placer subtilement le spectateur dans un contexte moderne et souvent préoccupant, entre autres, en représentant la colère des Pompéiens contre une Rome oppressante. Bien qu'il s'agisse dans le film d'un contresens historique, Claude Aziza ne manque pas de rappeler qu'« il est dans l'air du temps de plaindre les minorités opprimées, même lorsque, comme ici, elles sont imaginaires! »<sup>205</sup>.

---

<sup>202</sup> Pline le Jeune, *Lettres*, VI, 20.

<sup>203</sup> Les effets spéciaux, comme l'image de synthèse, sont des vecteurs puissants d'intégration des représentations fictives de l'histoire comme étant une réalité. Un facteur que les péplums du XX<sup>e</sup> siècle ne possédaient pas et qui rendra ceux du XXI<sup>e</sup> siècle plus confondants pour l'esprit critique de ses spectateurs. « Dans les films et les séries historiques, les effets spéciaux ont comme fonction, conclut Barrette, de naturaliser notre rapport à l'histoire, soit de faciliter le passage de la fiction à la vérité historique ». P. Gauthier, 2013, résumé de l'allocation de Pierre Barrette, <http://effetsSpeciaux2013.ca/blogue/#748>.

<sup>204</sup> M. Patch, (2014). <https://grantland.com/hollywood-prospectus/the-other-paul-anderson-the-psychothic-action-vision-of-pompeii-director-paul-w-s-anderson/>.

<sup>205</sup> C. Aziza, 2016, p. 300.

#### 2.4.2 Analyse des clichés dans une production cinématographique

Comme il a été avancé en introduction, les stéréotypes sont en outre utilisés par le cinéma comme lieux communs, même s'ils ne concordent pas avec la vérité historique.

Rappelons que :

Dans une production cinématographique, un cliché est cet élément défini, associé à un contexte propre, facilement reconnaissable d'abord par sa répétition dans les productions antérieures, par son aspect banal et parfois ridicule, mais aussi par son statut dorénavant acquis de lieu commun dans notre société. Le cliché dans un film peut servir d'outil stratégique en tant que point de repère des spectateurs, de vulgarisation et également de forme d'interaction avec le public et de lien social propre aux spectateurs de la culture cinématographique hollywoodienne<sup>206</sup>.

L'utilisation plus spécifique des combats de type gladiatoriaux, dans les films de fiction en général, vise aussi des buts particuliers, bien que divers. Selon Juliette Harrisson, professeure d'histoire de l'Antiquité à l'Université de Newman et spécialiste de la religion et des mythes de la Rome antique dans la culture populaire moderne :

There are a number of different points writers of speculative fiction might want to make or issues they want to raise for which gladiatorial combat is especially useful. Sometimes the combat may provide a useful and potentially amusing parallel to a real-world sport or sports fans, the story may explore issues of consent and/or the violence inflicted upon the body of a slave by a master, or the author may have a wider point they want to make about war, violence, or the inherent evils of slavery. An added potential goal, and one especially important to the use of gladiatorial combat in Suzanne Collins' *Hunger Games* series (2008-2010), is that of suggesting a level of audience complicity in the suffering inflicted upon the protagonists. [...] His Games are a metaphor for society in general, and the impossibility of true political or social reform, such is the power of "the system." [...] Works which draw implicit, rather than explicit, parallels between ancient Rome and their imagined worlds often appropriate gladiatorial-style combat as the ultimate illustration of the inherent evil of slavery as an institution. [...]

<sup>207</sup>

---

<sup>206</sup> Voir le concept de cliché, *supra*, p. 3.

<sup>207</sup> J. Harrisson, 2015, <http://strangehorizons.com/non-fiction/articles/gladiatorial-combat-in-the-hunger-games/>.

Pour ce qui est de la forme d'interactions avec le public, plusieurs de nos clichés sont utilisés afin de montrer au spectateur qu'un moment donné est voué à la violence alors qu'un autre est dramatique et important pour l'histoire. C'est également une manière de mettre le public dans une ambiance spécifique<sup>208</sup> comme celle d'un monde distinct.

Par exemple, avec le combat à la mort, les nombreuses tueries exécutées dans le feu de l'action et de manières brutales, augmentent l'action, tout comme la violence, et rendent les combats plus impressionnants. Ce cliché est d'ailleurs utilisé à outrance dans la deuxième scène de combats dans *Pompeii* (les « Romains » contre les « Celtes »). Milo et Atticus tuent en série ce qui semble être la quarantaine d'adversaires présentés au début du combat, mais c'est en réalité plus de 85 figurants qui sont anéantis sans hésitation (pas le temps de lever ou de baisser le pouce pour eux). Spectaculaire quant au nombre de morts, le cliché l'est aussi en ce qui regarde la cruauté. Les combattants se font empaler sur des pics présents dans l'arène, trancher la tête, transpercer l'abdomen, etc. Ce cliché a pour but évident le sensationnalisme ainsi que la distanciation du public avec ce monde qui, soudain, n'est pas le sien, tout en lui permettant de voir et de rêver ce monde étrange. Comme les jeux de gladiateurs permettaient aux Romains de vivre une partie de leur *virtus* perdue, le déferlement de violence et les combats épiques permettent peut-être un fantasme similaire aux spectateurs des péplums.

Quant au geste du pouce dans les deux films, il est principalement utilisé pour dramatiser une scène. Par exemple, lorsque le personnage principal du film est vaincu, mais épargné par le geste après un long suspense. Pour le cliché du salut des gladiateurs,

---

<sup>208</sup> Selon Aziza, il s'agit aussi, dans la B. D. comme dans le cinéma, de créer une ambiance : « Un auteur de B. D. toujours oscillera entre la documentation archéologique rassemblée et les fulgurantes impressions cinématographiques. C'est qu'il est pour lui de recréer une ambiance – en forçant le trait – en une poignée de vignettes. De donner l'illusion du vrai. [...] Bien évidemment, cinéastes et auteurs de B. D. sont tentés d'innover dans ces scènes dramatiques. » C. Aziza, 2017, p. 52.

ce salut est présenté au cinéma afin de respecter l'imaginaire collectif et afficher l'hostilité d'un gladiateur qui s'y refuse, à l'instar de Maximus et de Milo.

Le statut de l'esclave maltraité permet au réalisateur de rajouter des scènes de cruauté qui augmentent le caractère antique et exotique attendu du monde disparu des gladiateurs. Dans *Pompeii*, la maltraitance est présente tout au long du film. Alors que dans *Gladiator*, il y a une transition où l'intensité des images d'esclaves maltraités diminue progressivement, comme pour se mettre en parallèle avec l'ascension de Maximus qui commence par gagner le respect de ses pairs, puis de son laniste, puis de certains sénateurs et finalement du peuple romain.

En ce qui a trait au combat « Free for All », la violence et l'exotisme prédominent encore : l'emphase est mise sur la diversité des armes et des armures qui sont, pour les figurants, des moins conventionnelles. Tout est mis en œuvre pour présenter des combattants sauvages. Il en va de même pour l'utilisation d'objets divers, tels les chaînes ou les murs hérissés de pics et d'animaux. Cela montre le côté violent, cruel et anarchique d'un monde imaginaire loin de celui d'aujourd'hui. Cette exagération permet de produire un contraste avec le personnage principal, plus civilisé et auquel le spectateur veut s'identifier. Au demeurant, celui-ci combat généralement avec un équipement plus sobre, souvent avec une épée (une arme à la symbolique justement plus noble et civilisée), sans casque et sans bouclier, ce qui permet de bien voir ses mouvements et les émotions sur son visage. Qu'on ne se méprenne pas, si Maximus porte un casque à son premier combat au Colisée de Rome, ce n'est pas pour se protéger, mais pour éviter d'être reconnu par Commode. Les duels aux épées indiquent aux spectateurs qu'il s'agit de combats importants, souvent les mêmes où l'on verra le geste du pouce. L'utilisation de l'épée n'est du reste pas anodine, elle donne l'idée de combats plus équitables et contribue ainsi au suspense des affrontements. Les cinéastes de *Pompeii*, pour leur part, auraient pu facilement utiliser adéquatement les répliques

des équipements retrouvés à cet endroit iconique, mais le fantasme a pris le pas sur la réalité historique.

Si ces mêmes cinéastes avaient tenté de respecter les différentes composantes de la gladiature sous le Haut Empire, Maximus aurait pu porter l'*armatura* du rétiaire, car l'Empereur Commode était réputé pour combattre comme *secutor*. Dans le cas de *Pompeii*, il aurait été plus vraisemblable que Milo endosse la panoplie du thrace ou du mirmillon, plus populaire à l'époque de l'éruption du Vésuve.

Pour résumer, tous les clichés présents dans *Gladiator* et *Pompeii* sont également utilisés pour se conformer aux idées reçues sur les gladiateurs, pour marquer d'un crochet la liste des images anticipées par le public. Évidemment, le tout a pour but de lui faire ressentir des émotions, de lui faire vivre une histoire.

## Conclusion

Il est aisé de conclure que les films *Gladiator* et *Pompeii* comportent les clichés des combats à mort, de l'esclave maltraité et des combats « Free for All ». La naissance de ces stéréotypes remonte, entre autres, aux premiers chrétiens, dont les échos se sont perpétués chez nombre de chercheurs (partageant souvent la même religion). Avec le temps, le phénomène a inspiré les artistes : peintres, écrivains, réalisateurs, etc. (c'est grâce à eux, à ces aèdes modernes, que ces thèmes antiques ont pu rejoindre une part importante de la population). C'est aussi dans ce processus que se sont transmis, à répétition, erreurs, exagérations et stéréotypes, tant chez les spécialistes que dans la culture populaire. Tout cela relève principalement d'un manque de perspective face à l'évolution de la gladiature ayant duré environ 800 ans et face à la cruauté rattachée de tout temps à ce sport. Le peu de remise en question des images propagées dans l'imaginaire collectif a souvent conduit de nombreux créateurs à s'inspirer de leurs

prédécesseurs et non des sources historiques elles-mêmes. Sans compter la forte influence consanguine des films hollywoodiens. À force d'être répétés, ces poncifs sont devenus d'une part des points d'ancrage du genre péplum, indissociables de sa catégorie, et d'autre part les points de repère du public pour leurs représentations de la période antique elle-même.

Depuis maintenant de nombreuses années, maintes publications scientifiques se sont penchées sur ce phénomène. Les clichés sont-ils indestructibles? Paraissent-ils plus vraisemblables que la vérité aux yeux du grand public? Il semble que oui. En effet, comme nous le verrons sous peu, des études montrent que les étudiants « ont de réelles difficultés à discuter et à critiquer les savoirs historiques présentés par les films et n'utilisent que des critères superficiels pour ce faire [costumes, esthétisme, acteurs, nouveauté du film, etc.] »<sup>209</sup>. Résultat : chercher à rendre une œuvre artistique fidèle à la réalité historique semble cause perdue. À l'instar du *munerarius*, les cinéastes aspirent à créer un beau spectacle, à impressionner le public et à répondre à ses attentes (qu'ils créent d'ailleurs en partie). Les clichés vont par conséquent continuer d'être présents, vu leur forte utilité comme élément narratif. Il faut donc réfléchir aux péplums en tant qu'interprétations artistiques d'un phénomène antique, interprétations qui s'avèrent souvent davantage une critique ou un miroir des désirs et des anxiétés de nos sociétés modernes. C'est en fait une autre vérité qu'il faut traduire par l'analyse filmique. D'ailleurs, dans sa critique du film *Gladiator* Rose indique :

Educators in particular should turn their students' attention to stereotypes and anachronisms as important indicators of our society's ideology. Highly important for modern students' critical interactions with film about antiquity are the film's silences, their conscious or unconscious repressions of important aspects of the past that may be relevant to a particular's film image of the past. [...] Furthermore, a key element of teachers' pedagogical responsibility is to bring students to a clearer awareness of the

---

<sup>209</sup> V. Boutonnet, dans M.-A. Éthier, *et al.*, 2018, p. 135.

resources, possibilities, and limitations of specific forms of storytelling, here that of film, which in our society is the prime means to perpetuate dominant ideologies<sup>210</sup>.

Tenter de rendre le public plus averti et lui donner les bons repères n'est pas chose aisée. Par contre, si ce dernier est plus informé et critique, il s'en suivra peut-être une plus grande exigence vis-à-vis la réalité historique et, dès lors, un réajustement de certains critères filmiques. Au début du XX<sup>e</sup> siècle, les péplums comportaient plus de contenu concordant avec la réalité historique. Et ce n'est pas un hasard qu'au même moment les cours d'études classiques étaient plus présents dans les cursus scolaires. Ainsi, advenant l'acquisition par le public de certains éléments historiques et de meilleurs points de repère, il serait alors plus embarrassant pour les producteurs de recourir sans cesse aux vieux clichés. Pour éliminer, ou du moins minimiser les effets de ces stéréotypes, l'enseignement (de l'histoire de l'Antiquité et de la pensée historique en l'occurrence) constituerait certainement un instrument de premier ordre.

Or, plusieurs études ont été consacrées à l'enseignement de l'histoire en classe par la fiction historique, mais peu se sont passionnées à ce sujet avec les spécificités de la malléabilité historique de l'Antiquité au grand écran. Par ailleurs, encore moins d'études semblent s'intéresser l'imaginaire historique des étudiants de cégep sur la gladiature. C'est ce que nous allons regarder.

---

<sup>210</sup> P. W. Rose, dans M. M. Winkler, 2005, p. 151.

## CHAPITRE III

### ANALYSE DE LA PRÉSENCE OU DE L'ABSENCE DE TROIS CLICHÉS SUR LES GLADIATEURS CHEZ DES ÉTUDIANTS DE CÉGEP

Le chapitre trois répond à la deuxième sous-question de recherche (retrouve-t-on ces clichés dans les représentations<sup>211</sup> que se font les étudiants de cégep à propos de la gladiature?) en déterminant si les trois clichés présentés au chapitre précédent (le combat à mort, l'esclave maltraité et le combat « Free for All ») sont présents chez les étudiants que nous avons rencontrés (sujets-étudiants ou SE dans les lignes qui suivent). D'abord, la méthodologie utilisée pour répondre à cette question de recherche est présentée. Par la suite, les réponses à la deuxième partie du questionnaire, principalement la question initiale (point de départ de notre analyse) seront examinées, suivies de celles de la troisième partie. Pour terminer ce chapitre, d'autres constatations intéressantes seront exprimées.

#### 3.1 Méthodologie

Dans cette section, les éléments suivants sont présentés : le corpus (les SE), le protocole de collecte de données (par un questionnaire) et les logiciels qui ont servi à analyser les informations (Excel et Nvivo). Pour terminer, certaines abréviations qui serviront à l'exposé des résultats sont expliquées.

---

<sup>211</sup> Rappelons que dans ce mémoire nous utilisons le terme représentation dans son acception commune et non pas selon la théorie de J.-C. Abric (1994).

### 3.1.1 Le corpus : les sujets-étudiants

Le corpus initial était composé de 161 questionnaires complétés par 161 SE, sans distinction de genre ou d'âge, répartis dans six classes de cégep<sup>212</sup>, tous inscrits dans des programmes comportant des cours d'histoire. Nous ignorions s'ils avaient vu ou non les deux films à l'étude. Quinze questionnaires complétés par des SE ont été exclus du traitement des données, car les réponses démontraient une méconnaissance trop importante sur la gladiature (pour ne pas dire aucune), ce qui aurait biaisé les résultats<sup>213</sup>. Les données dans ce chapitre reposent donc sur l'analyse d'un corpus de 146 questionnaires complétés par 146 SE. Nous n'avons pas porté d'attention particulière aux programmes, aux langues, au sexe ou à l'âge des participants dans notre analyse, car nous voulions avoir une vision du paysage global de tous types d'étudiants.

### 3.1.2 Collecte de données : le questionnaire

Le questionnaire (annexe E et F) est conçu de façon à broser un paysage général des connaissances relatives à la période de l'Antiquité dont peuvent témoigner des étudiants de Cégep et de récolter les données nécessaires à l'atteinte de l'objectif

---

<sup>212</sup> Le premier groupe : Cégep de Rosemont à Montréal; 20 étudiants du programme histoire et civilisation (21 septembre 2015). Le deuxième groupe : Cégep Édouard-Montpetit à Longueuil; 29 étudiants du programme de sciences humaines (23 septembre 2015). Le troisième groupe : Cégep Édouard-Montpetit à Longueuil; 33 étudiants du programme de sciences humaines (24 septembre 2015). Le quatrième groupe : Cégep Édouard-Montpetit à Longueuil; 28 étudiants du programme de sciences humaines (25 septembre 2015). Le cinquième groupe : Collège Dawson à Montréal; 21 étudiants du programme Liberal Art (2 octobre 2015). Le sixième groupe : Collège Dawson à Montréal; 30 étudiants du programme Liberal Art (5 octobre 2015).

<sup>213</sup> Ceux dont la définition de gladiateur à la question initiale (partie 2, question 3) n'avait aucun point en commun avec une définition de gladiateur. Par exemple : « un personnage historique », « je ne sais pas c'est quoi » ou aucune réponse. Il s'agit des questionnaires numéro 66-68-73-79-85-86-89-95-112-113-125-139-141-145-147. Donc, 15 des 161 participants (9,32 %) n'avaient aucune idée de ce qu'est un gladiateur.

principal : identifier la présence des trois clichés dans la culture générale des SE de cette étude. Il comporte des questions ouvertes et fermées et permet d'obtenir des données quantitatives et qualitatives sur les représentations des SE à propos de la gladiature. Il a été administré (en papier) en quatre phases successives de façon à ce que les étudiants ne puissent pas revenir en arrière pour changer leurs réponses à la suite de la lecture de questions des parties suivantes et qui pourraient modifier leur point de vue.

Le questionnaire fut distribué aux étudiants dans le cadre habituel de leur classe, entre le 21 septembre et le 5 octobre 2015. Ils avaient approximativement 30 minutes pour le remplir. Ils devaient répondre selon leurs conceptions, et, en ce sens, il n'y avait pas de mauvaise réponse. Les commentaires étaient encouragés<sup>214</sup>. S'ils le désiraient, ils pouvaient choisir plus d'une option (sauf indications contraires).

La première partie du questionnaire (composée d'une ligne du temps et d'une carte muette reliée à l'Antiquité et à l'Empire romain) ainsi que l'unique question de la partie quatre (« Lorsque vous répondez à toutes les questions, d'où tirez-vous vos informations ? ») ne sont pas analysées. En effet, ces deux parties visent uniquement à mettre en perspective les données des parties analysées par l'appréciation des connaissances générales des SE à propos de la période et en envisagent l'origine possible de ces connaissances. En revanche, les questions formulées dans la deuxième et la troisième parties visent précisément à atteindre notre objectif principal : identifier la présence des clichés dans les représentations des étudiants. Les réponses de ces derniers dans ces deux parties sont donc analysées.

---

<sup>214</sup> Uniquement les commentaires pertinents à l'analyse des données seront mentionnés.

La deuxième partie se compose de six questions à court développement<sup>215</sup> :

- 1- Qu'est-ce que vous évoque l'Antiquité ?
- 2- Connaissez-vous la différence entre la République romaine et l'Empire romain, si oui décrivez-la brièvement ?
- 3- Décrivez ce qu'est un gladiateur selon vous (fonction, statut social, conditions de vie, etc.) et à quoi il ressemble (physique, armes, armure, etc.).
- 4- Selon vous, qu'est-ce qui est vrai sur les gladiateurs et leurs combats dans les films, par exemple *Gladiateur* (2000) et *Pompéi* (2014) ?
- 5- Qu'est-ce que vous aimeriez savoir sur les gladiateurs ?
- 6- Dans le domaine cinématographique, savez-vous ce qu'est un péplum (parfois appelé « Epic » en anglais) ? Si oui, décrivez brièvement.

La question numéro trois sera nommée la « question initiale », puisqu'elle demande explicitement aux étudiants de décrire ce qui pour eux est un gladiateur. Les réponses relativement larges formulées par les sujets-étudiants forment un très bon point de départ à l'analyse de la présence des clichés. Les autres interrogations de la section deux, ainsi que 13 questions<sup>216</sup> de la section trois permettent quant à elles de clarifier certains points de vue des SE exprimés dans leurs réponses aux autres questions

---

<sup>215</sup> Pour la version anglaise du questionnaire, voir l'annexe H.

<sup>216</sup> Voici ces 13 questions de la section trois : 1- Est-ce que les combats de gladiateurs ont eu lieu uniquement dans l'Antiquité ? / 2- Est-ce que les combats de gladiateurs ont existé ailleurs qu'à Rome ? / 10- Est-ce que les gladiateurs ont des entraînements spécifiques ? / 15- Est-ce que les combats de gladiateurs ont une utilité politique ? / 22- Où ont lieu les combats de gladiateurs ? A) l'hippodrome B) le théâtre C) l'amphithéâtre D) le forum E) toutes ses réponses / 24- Quelle phrase disent tous les gladiateurs avant le combat ? A) Vini, vidi, vici (Je suis venu, j'ai vu, j'ai vaincu) B) Ave Caesar, morituri te salutant (Salut à toi, César, ceux qui vont mourir te saluent) C) Alea jacta est (Le sort en est jeté) D) aucune de ses réponses / 25- Quelles personnes ont réellement existé ? A) Achille B) Spartacus C) Maximus D) Léonidas E) Milo F) aucune de ses réponses / 26- Sachant qu'un péplum est un type de film dont l'action se déroule en Antiquité, tels les films *Gladiateur*, *300*, *Troie* et *Pompéi*. Est-ce que les péplums sont des films ayant une valeur historique ? / 27- À quelle époque se situe l'action du film *Gladiateur* de Ridley Scott (2000) ? A) République romaine B) Haut Empire romain C) Bas Empire romain D) aucune de ces réponses / 28- À quelle époque se situe l'action du film *Pompéi* de Paul W. S. Anderson (2014) ? A) République romaine B) Haut Empire romain C) Bas Empire romain D) aucune de ces réponses / 29- Avez-vous déjà lu des bandes dessinées dont l'action se passe dans l'Antiquité ? / 30- Avez-vous déjà vu une télésérie dont l'action se passe dans l'Antiquité ? / 31- Inscrivez un X à côté des films que vous avez déjà vus : *Gladiateur* (2000), *Agora* (2010), *Troie* (2004), *Le choc des titans* (2010), *Alexandre* (2005), *Les immortels* (2011), *La dernière légion* (2007), *Pompéi* (2014), *300* (2007), Autres péplums.

analysées, notamment la question initiale; et les 18 autres questions de la section trois soutiendront l'analyse de la présence ou de l'absence des trois clichés. Voici ces 18 questions :

- 3- Est-ce que les gladiateurs se battent toujours à mort ? Oui / non
- 4- Est-ce que vous considérez la gladiature comme une activité cruelle ? Oui / non
- 5- Les gladiateurs sont-ils des gens que l'on force à combattre contre leur gré ? Oui / non
- 6- Est-ce que vous considérez la gladiature comme un sport, c'est-à-dire une activité institutionnelle et arbitrée, organisée et règlementée, comprenant un début et une fin et ayant une gestuelle et une technologie qui évoluent dans le sens de la compétitivité (É. Tessier et B. Lopez) ? Oui / non
- 7- Est-ce que les gladiateurs peuvent se battre contre des animaux ? Oui / non
- 8- Y avait-il des arbitres pour les combats de gladiateurs ? Oui / non
- 9- Est-ce que le geste du pouce, pouce vers le haut ou pouce vers le bas, avait un grand impact sur l'issue du combat ? Oui / non
- 11- Les gladiateurs, avec leurs armes et leurs armures, sont-ils essentiellement équipés pour tuer ? Oui / non
- 12- Quel peut être le statut social d'un gladiateur ?  
A) citoyen romain B) esclave C) noble D) de n'importe quel statut social  
E) aucune de ces réponses
- 13- Qu'est-ce qui met fin à un combat de gladiateurs ?  
A) l'arbitre B) l'organisateur du combat C) la mort de l'adversaire D) le premier qui saigne
- 14- Les gladiateurs peuvent-ils entretenir une vie de famille ? Oui / non
- 16- Est-ce que les combats de gladiateurs sont souvent truqués ? Oui / non
- 17- Est-ce que les gladiateurs peuvent être mis contre n'importe qui et n'importe quoi ?  
Oui / non
- 18- Est-ce qu'un gladiateur peut se retrouver à utiliser n'importe quelle armure et n'importe quelle arme ? Oui / non
- 19- Généralement, quel objet est le plus important pour un combat de gladiateurs ?  
Choisir une seule réponse : A) le trident B) l'épée C) la dague D) le bouclier E) l'armure
- 20- Comment un gladiateur peut-il gagner sa liberté ?  
A) la fin de son contrat B) mourir C) un grand nombre de victoires  
D) racheter sa liberté avec l'argent de ses combats E) aucune de ses réponses
- 21- À l'apogée de la gladiature, les gladiateurs sont-ils mal traités par leur propriétaire ?  
Oui / non
- 23- Pourquoi la foule aimait tant les combats de gladiateurs ?

A) voir du sang B) voir la mort C) faire du social D) voir la technique E) le divertissement F) aucune de ses réponses

### 3.1.3 Traitement des données avec Excel et NVivo

Les résultats ont d'abord été compilés manuellement dans un document Excel, puis transférés dans le logiciel Nvivo. Excel a permis l'élaboration d'un tableau détaillé des résultats de chaque question. Ce tableau a rendu possibles la plupart des liens entre les divers résultats ainsi que la construction de tableaux spécifiques pour traiter les résultats des questions reliées à chaque cliché dans la troisième partie du questionnaire. Le tableau était également nécessaire pour importer les données dans le logiciel Nvivo. Ce dernier a servi à l'analyse des informations pour la question initiale. Les résultats obtenus sont exprimés par des nuages de mots. Avec Nvivo, il a été possible de vérifier les liens entre les mots utilisés par les sujets dans leurs réponses à la question initiale et leurs choix aux questions de la troisième partie.

### 3.1.4 Lecture de certaines références et de certaines données

Les références aux questionnaires des SE s'effectuent selon le numéro qui leur a été attribué pour protéger leur anonymat (ex. n°14 renvoi au questionnaire du sujet-étudiant numéro 14). Les références aux questions se font par leur emplacement dans le questionnaire, soit la partie suivie du numéro de la question (ex. « P1Q1 » renvoie à la partie 1, question 1).

Dans la troisième partie du questionnaire, qui est à choix de réponse (de type « oui/non » ou « A, B, C... »), les SE avaient l'opportunité de sélectionner plus d'une réponse. Donc, dans les tableaux de résultats, lorsque les choix de réponse sont du type « A, B, C... », deux résultats par lettre sont inscrits. Le premier, désigne le nombre de

participants ayant inclus la lettre dans leur réponse et le second, mis entre parenthèses, désigne le nombre de participants ayant choisi uniquement cette lettre. (ex. A=56 (32), cela signifie que 56 personnes ont sélectionné la lettre « A » dans leurs réponses et que 32 d'entre elles ont choisi uniquement la lettre « A »).

Dans les tableaux de résultats, le « 0 » est utilisé pour représenter les SE n'ayant rien répondu (ex. 0=5, correspond à cinq SE n'ayant pas répondu à la question). De plus, les choix mis en caractères gras coïncident avec les réponses liées à un cliché (ex. **oui=89**, non=48, oui/non=6, 0=3, donc 89 sujets ont sélectionné le choix correspondant à un cliché).

Avant de plonger dans l'analyse de la troisième partie, une analyse des résultats de la question initiale est essentielle.

### 3.2 Résultats de la question initiale

Ici, un regard est porté sur l'ensemble des résultats à la première question du questionnaire sur la gladiature, P2Q3, soit la question initiale (Décrivez ce qu'est un gladiateur selon vous [fonction, statut social, conditions de vie, etc.] et à quoi cela ressemble [physique, armes, armure, etc.]). Cela afin de soulever les éléments communs au plus grand nombre. Ensuite, les descriptions de gladiateurs des SE qualifiées de « confuses ou mixtes » seront évoquées.

Les deux figures ci-après exposent l'ensemble des résultats des 146 participants à la question initiale. La présentation en nuage de mots permet de voir quels sont les termes les plus utilisés dans les définitions des SE (la plus grande taille pour le plus d'occurrences) et d'extraire ainsi les attributs d'un gladiateur qui se retrouvent chez le plus grand nombre d'entre eux. Comme les termes en français et ceux en anglais sont



gladiateur peut être décrit comme étant « un esclave, fort, combattant avec une épée pour divertir »<sup>218</sup>.

À la question initiale, 100 SE sur 146 (68,49 %) décrivent un gladiateur avec des attributs réels et/ou fictifs, c'est-à-dire liés à la gladiature dans les connaissances historiques ou dans les stéréotypes véhiculés par la culture populaire (soit le style de définitions attendu).

Voici cinq exemples de définitions de gladiateurs avec des attributs réels et/ou fictifs :

P2Q3 n°7 « Les gladiateurs renoncent à leurs conditions d'humain pour vivre dans un milieu fermé. Ils s'entraînent et ne sortent que lorsqu'ils ont un combat. S'ils perdent un combat, ils sont exécutés. Le combat a lieu dans une arène et les spectateurs décident du sort des combattants [...] »;

P2Q3 n°14 « Un homme esclave qui s'entraîne pour mourir pour le plaisir du peuple. »;

P2Q3 n°37 « Un gladiateur est un esclave, un homme sans liberté, qui doit se battre à mort dans une arène pour divertir le peuple. Ils peuvent se battre avec différentes armes et portent des armures légères. C'est-à-dire qui ne protègent pas beaucoup. Ils sont reconnus pour porter des casques étranges. »;

P2Q3 n°110 « Un gladiateur est un esclave entraîné (ou non) au combat dans le but de vaincre ou de mourir dans l'arène pour le divertissement du peuple. Il peut également être un plébéien ou un criminel. Conditions de vie médiocres à mauvaises, à moins d'être un favori ou un rôle clé. Les physiques sont maigres, chétifs et les armes, des glaives, des javelots et des lances. Peu ou pas d'armure. »;

P2Q3 n°123 « The Gladiator [*sic*] was a sort of slave, they did not have high social status but more so than other slaves. Their role was to entertain the Roman public, including the emperor. They would fight against other gladiators and animals to death. Usually, dressed in sandals, breast plate, armoured skirt, they would use spear or trident. »

Les 46 autres SE (31,51 %) témoignent dans leurs réponses d'une certaine confusion à propos des gladiateurs. Leurs définitions sont qualifiées de « confuses » (attributs pouvant concerner n'importe quels combattants ou attributs d'autres types de

---

<sup>218</sup> Notons que le terme « femme » n'a pas été utilisé pour décrire un gladiateur, 38 participants ont utilisé le terme « homme » ou « man/men » ou « male », dont huit pour spécifier que cela ne pouvait qu'être des hommes.

combattants), ou de « mixtes » (attributs de gladiateurs et d'autres types de combattants). Par exemple, certains participants assimilent (ou confondent) les gladiateurs avec des soldats de l'armée romaine, des guerriers spartiates, des héros, des combattants quelconques et même des chevaliers du Moyen-Âge. Voici quatre extraits de leurs réponses :

P2Q3 n°58 « [...] Il porte un casque avec ce qui ressemble à la tête de balai dessus. Je pense qu'il sert d'armée aux empereurs et qu'il fait des combats dans une arène. »;

P2Q3 n°104 « Ceux qui étaient dans les cirques à Rome, à un haut statut social de guerrier. Il a une armure de métal de la tête aux pieds, très armé. Un peu comme dans Astérix et Obélix. »;

P2Q3 n°108 « La vie du gladiateur se concentre sur la guerre et la défense de son territoire. Il devait sûrement avoir de bonnes conditions de vie, même si c'était dangereux. Il était formé dès les 8 ans, je crois, et avait des boucliers et des armes (épées, arc). Il devait être en bonne (excellente) condition physique »;

P2Q3 n°146 « A gladiator is someone that protects the population, go on wars, kind of a knight. They have a good social status among the other, in a sense that they are superior to the normal population. »

Malgré ces définitions confuses ou mixtes, les réponses formulées par ces 46 SE restent pertinentes dans l'étude des données. Bien qu'elles soient inattendues, elles gardent un lien avec des thèmes qui sont reliés aux gladiateurs (ex. : le combat, l'arène, le divertissement). Également, en remplissant la troisième partie du questionnaire, 10 de ces SE semblent « remodeler » leur définition vers un gladiateur aux attributs réels et/ou fictifs. L'un de ces SE formule cette prise de conscience de son cheminement : le n°146 définissait au départ un gladiateur comme semblable à un chevalier, puis à la fin du questionnaire (P4Q1), il écrit : « Frankly, I didn't know a lot about gladiators but by the end of the questionnaire I have a good idea of the subject. This made me more intrigued to search up the history of gladiators. »

Qu'elles soient « attendues », confuses ou mixtes, ces réponses à la question initiale permettent de broser un portrait général des connaissances des SE à propos de la gladiature. Mais, qu'en est-il de la présence ou de l'absence des trois clichés ?

### 3.3 Présence/absence du cliché des combats à mort

Rappel de la définition du cliché : les gladiateurs se battent jusqu'à la mort de leurs adversaires. Tous les combats sont donc à mort (sauf si un combattant est gracié par le geste du pouce vers le haut). La mort peut survenir sauvagement durant la mêlée en raison de la cruauté inhérente de ces combats ou à la fin de l'affrontement, par une froide exécution du perdant (ordonnée par le geste du pouce vers le bas).

Dans la réalité historique, les combats sont rarement à mort durant le Haut Empire et, si mort il y a, elle est donnée avec dignité. Aussi, contrairement aux idées reçues, ces combats n'étaient pas jugés cruels à leur époque. Le cliché prend sa genèse des exécutions ayant réellement eu lieu, mais dont le nombre et l'acte ont été sortis de leur contexte original, amplifiés et assombris.

Dans les pages qui suivent, la présence du cliché sera d'abord examinée à travers les définitions des SE à la question initiale (P2Q3), ainsi que dans deux autres questions de la deuxième partie du questionnaire (P2Q4 et P2Q5), puis dans leurs réponses aux sept questions à choix de réponses de la troisième partie du questionnaire. Cette analyse sera divisée entre deux aspects du cliché, soit la mort comme finalité du combat (à laquelle est associé le geste du pouce) et la cruauté qui lui est intrinsèque.

#### 3.3.1 Présence/absence du cliché dans la deuxième partie du questionnaire

Dans leur description d'un gladiateur à la question initiale (P2Q3), 24 SE sur 146 mentionnent le fait qu'un gladiateur doit combattre à mort.

De plus, 7 autres SE n'évoquent pas le combat à mort dans P2Q3, mais le mentionnent soit dans P2Q4 (Selon vous, qu'est-ce qui est vrai sur les gladiateurs et leurs combats

dans les films, par exemple *Gladiateur* [2000] et *Pompéi* [2014]?), soit dans P2Q5 (Qu'est-ce que vous aimeriez savoir sur les gladiateurs?).

En ce qui concerne le geste du pouce qui est parmi les clichés les plus répandus à propos de la gladiature en lien avec ces exécutions<sup>219</sup>, aucun SE n'en fait mention à la question initiale, mais 2 SE font toutefois référence à une prise de décision par la foule ou par l'Empereur :

P2Q3 n°7 « [...] les spectateurs décident du sort des combattants. [...] »;

P2Q3 n°18 « [...] À la fin d'un combat, l'empereur pouvait gracier les gladiateurs ou pas [...] ».

Notons que le n°18 s'interroge à ce sujet à P2Q5 (Qu'est-ce que vous aimeriez savoir sur les gladiateurs?) : « [...] qu'est-ce qui se passe si l'empereur les sauve d'une mise à mort, d'où vient ce geste du pouce en haut/bas justement? ».

Aussi, à la question P2Q4 (Selon vous, qu'est-ce qui est vrai sur les gladiateurs et leurs combats dans les films, par exemple *Gladiateur* (2000) et *Pompéi* (2014)?) 1 SE nomme le geste et 4 indiquent la prise de décision que le geste impliquerait :

P2Q4 n°11 « [...] l'empereur était celui qui décidait si la personne qui avait perdu devrait être tuée ou non par un signe du pouce. Ce qui est à peu près ce que j'ai lu dans divers ouvrages sur les gladiateurs. »,

P2Q4 n°14 « Que c'est le peuple qui choisit si le gladiateur meurt ou vie. »;

P2Q4 n°37 « Je crois que c'est vrai que le peuple a le droit de vie ou de mort sur eux. »;

P2Q4 n°74 « Que quelqu'un décidait de la vie ou de la mort. »;

P2Q4 n°110 « L'Empereur décide du sort des combattants. [...] »

---

<sup>219</sup> Il s'agit d'un geste qui est repris dans une multitude de représentations de combat dans des arènes antiques ou modernes, qu'il soit mis en lien ou pas avec la gladiature. Que cela soit dans des bandes dessinées, des animés japonais, des téléseries, des fictions, des parodies, etc.

La définition du cliché du combat à mort inclut également la notion de cruauté, due aux valeurs judéo-chrétiennes qui ont en partie créé et propagé le cliché. Dans la question initiale, seulement trois réponses peuvent y être reliées par les termes utilisés (ex. sanguinaire, brutal, violent)<sup>220</sup> :

P2Q3 n°6 « Le mot [gladiateur] pour moi évoque quelqu'un de sanguinaire. »;

P2Q3 n°134 « [...] untrained fighters who were brutal and fighting for their lives. [...] »;

P2Q3 n°156 « [...] They were violent, brutish, and typically physically large. [...] »

Quatre autres réponses sont imprégnées de cruauté par le sens donné à leur phrase :

P2Q3 n°14 « Un homme esclave qui s'entraîne pour mourir pour le plaisir du peuple. »;

P2Q3 n°27 « [...] Il a souvent juste une épée et il combat contre une personne choisie par la royauté portant toute une armure, armes tout en étant en bonnes conditions physiques. »;

P2Q3 n°110 « [...] un esclave entraîné (ou non) au combat dans le but de vaincre ou de mourir dans l'arène pour le divertissement du peuple [...] »;

P2Q3 n°131 « If gladiators were the people that fought lions in an arena only to die then they obviously had a low social status. Maybe they were thrown in the arena as punishment for a crime, but other people watched upon them for entertainment. They were regular people so they didn't have a lot of armour. »

La description du n°27 présente un combat avec un grand déséquilibre des forces, vouant le gladiateur à l'échec. Quant aux descriptions de n°14 , n°110 et n°131, elles spécifient que le gladiateur sert à mourir pour le plaisir du peuple. Ce qui est également relié à l'aspect cruel des combats impliquant une foule avide de sang. Le n°110 est éloquent quant à cet aspect dans sa réponse à P2Q4 (Selon vous, qu'est-ce qui est vrai sur les gladiateurs et leurs combats dans les films, par exemple *Gladiateur* [2000] et *Pompéi* [2014]?) : « [...] La peur intense des gladiateurs. Les pièges dans l'arène ex. :

---

<sup>220</sup> Pour cette question, la simple mention du combat à mort n'a pas été considérée comme un facteur de cruauté, bien que cela le soit dans les valeurs judéo-chrétiennes. Les SE devaient témoigner clairement de combats à caractère cruel dans leur description, bien que la mort peut accentuer cet effet de cruauté.

pieux muraux. Brutalité et combats inégaux. Utilisation peu fréquente de légionnaires et des bêtes. »<sup>221</sup>

En addition, 5 participants énoncent de la cruauté seulement à la question P2Q4 :

P2Q4 n°48 « Qu'ils sont dans des arènes où plusieurs personnes les regarderont comme amusement malgré le massacre horrible. »;

P2Q4 n°94 « C'était du corps à corps et le sang coulait à *flow*. »;

P2Q4 n°120 « I think what is true is the bloodshed that arises from these battles [...] »;

P2Q4 n°144 « The fights usually end with death and are very brutal. Also the crowd cheers and encourage bloodshed. »;

P2Q4 n°161 « The brutality of the fights seems as though it would be accurate. »

Il est donc intéressant de noter que sans avoir mentionné le sujet au préalable, l'idée de la mort comme finalité du combat est présente spontanément chez 34 SE et l'aspect de la cruauté pour 11 SE dans leurs réponses à la deuxième partie du questionnaire. Six (6) d'entre eux combinent les deux aspects du cliché.

Le cliché du combat à mort est donc présent dans les représentations initiales exprimées par certains cégépiens et l'analyse des réponses aux questions de la troisième partie du questionnaire permet d'approfondir ce premier constat.

### 3.3.2 Résultats des questions de la troisième partie du questionnaire

Le tableau ci-dessous présente les statistiques permettant de repérer la présence du cliché du combat à mort dans les réponses des SE aux sept questions de la partie trois du questionnaire formulées dans cette perspective.

---

<sup>221</sup> Une citation qui peut facilement être mise en relation avec les scènes de combats dans les films *Gladiator* (2000) et *Pompeii* (2014) vus au chapitre II.

Tableau 3.1

Tableau de résultats pour le cliché du combat à mort							
P3Q3 « Est-ce que les gladiateurs se battent toujours à mort? »							
<b>oui=91</b>	non=52	oui/non=2	0=1				
P3Q4 « Est-ce que vous considérez la gladiature comme une activité cruelle? »							
<b>oui=101</b>	non=35	oui/non=5	0=5				
P3Q9 « Est-ce que le geste du pouce, pouce vers le haut ou pouce vers le bas, avait un grand impact sur l'issue du combat? »							
<b>oui=93</b>	non=46	oui/non=1	0=6				
P3Q11 « Les gladiateurs, avec leurs armes et leurs armures, sont-ils essentiellement équipés pour tuer? »							
<b>oui=103</b>	non=37	oui/non=4	0=2				
P3Q13 « Qu'est-ce qui met fin à un combat de gladiateurs? »							
A=17 (5)	B=30 (12)	<b>C =119 (72)</b>	D=15 (5)	0=5			
A- l'arbitre, B- l'organisateur du combat, C- la mort de l'adversaire, D- le premier qui saigne							
P3Q16 « Est-ce que les combats de gladiateurs sont souvent truqués? »							
<b>oui=80</b>	non=58	oui/non=3	0=5				
P3Q23 « Pourquoi la foule aimait tant les combats de gladiateurs? »							
<b>A=54 (2)</b>	<b>B=46 (1)</b>	C =72 (7)	D=27 (0)	E=123 (0)	F=0	0=2	
A- voir du sang, B- voir la mort, C- faire du social, D- voir la technique, E- le divertissement, F- aucune de ses réponses							

À la question P3Q3 (Est-ce que les gladiateurs se battent toujours à mort?), 91 SE sur 146 (62,33 %) ont répondu « oui ». Il s'avère clair que l'idée de la mort comme finalité du combat est présente chez ces 91 participants.

Toutefois, nous nous questionnons si cette idée pouvait être perçue dans les réponses des SE à d'autres questions, bien qu'ils n'aient pas répondu « oui » à P3Q3? Il semble effectivement que certains SE l'évoquent, mais sans la systématiser (la mort n'est qu'une « possibilité »). En effet, 8 SE ont répondu « non » et 1 SE n'a rien répondu, alors que la mort comme finalité du combat semble tout de même faire partie de leur imaginaire. Car, 7 d'entre eux ayant répondu « non » ont écrit dans la question initiale qu'un gladiateur fait des combats à mort; le huitième spécifie en commentaire que les combats ne se soldent pas toujours par une mise à mort et le participant n'ayant rien

sélectionné a écrit un commentaire similaire. Le terme « toujours », utilisé dans la question P3Q3, a probablement influencé leur choix de réponse. Donc, pour ces 9 SE<sup>222</sup> le combat à mort reste une possibilité<sup>223</sup>.

Cette possibilité du combat menant à la mort est également intéressante dans les réponses à la question P3Q11 (Les gladiateurs, avec leurs armes et leurs armures, sont-ils essentiellement équipés pour tuer?). À cette question, 103<sup>224</sup> SE (70,55 %) répondent « oui », ce qui laisse suggérer que ces sujets-étudiants expriment ici la possibilité d'un combat à mort sans que cette issue fatale soit nécessairement la finalité dudit combat. Observation particulièrement intéressante : le croisement des résultats aux réponses de P3Q3 et de P3Q11 montre que ce ne sont pas exactement les mêmes 91 personnes qui ont choisi « oui » à P3Q3 et « oui » à P3Q11. Des 52 SE ayant coché « non » à P3Q3, 30 ont répondu « oui » à P3Q11. Donc, paradoxalement pour ces 30 participants, les combats ne sont pas toujours à mort, mais les gladiateurs sont pourtant essentiellement équipés pour tuer...

De plus, à la question P3Q13 (Qu'est-ce qui met fin à un combat de gladiateurs?), quatre choix s'offraient aux SE : A- l'arbitre, B- l'organisateur du combat, C- la mort de l'adversaire, D- le premier qui saigne. Étonnamment, 119 participants (81,51 %) ont coché « C » (la mort de l'adversaire). Bien sûr, ce résultat peut se lire comme une

---

<sup>222</sup> Deux (2) SE ont répondu « oui et non » à cette question. Nous pourrions envisager que le combat à mort serait pour eux une « possibilité », nous préférons cependant ne pas considérer ces deux SE dans notre calcul, car nous ne pouvons pas présumer avec certitude de leur point de vue et ils n'ont pas laissé de commentaire (ou une réponse à une autre question) faisant penché son choix vers le « oui » ou vers « non ».

<sup>223</sup> En ce qui concerne les résultats dévoilés à partir de l'analyse des réponses de nos SE aux questions à choix de réponse liées au cliché du combat à mort (et également pour ceux liés aux deux autres clichés que nous verrons plus loin), notons que certains nombres peuvent être affirmés avec certitude, alors que d'autres induisent des réflexions et des questionnements (entre autres par l'observation de commentaires des SE ou de contradictions/incohérences dans leurs diverses réponses) et aucune « certitude ». Notons cependant que selon la théorie d'Abrieu (1994), les contradictions et les incohérences dans les réponses des étudiants sont normales dans un contexte d'expression de leurs représentations...

<sup>224</sup> Notons que 4 sujets-étudiants ont répondu « oui et non ». Nous ne les prendrons pas en considération, car cette indécision peut faire allusion à trop de possibilités qui ne sont pas en lien avec la mort au combat.

simple « question de logique » (ex. si l'adversaire meurt par accident le combat est logiquement terminé). Or, pour 79 de ces sujets-étudiants, « C » est l'unique réponse sélectionnée, ce qui renforce l'idée que pour ces derniers le combat se termine uniquement par la mort d'un des combattants. Pourtant, 20 d'entre eux avaient coché « non » à P3Q3...

La mort peut aussi être commandée, à la fin du combat, avec le geste du pouce tourné vers le bas. À la question P3Q9 (Est-ce que le geste du pouce, pouce vers le haut ou pouce vers le bas, avait un grand impact sur l'issue du combat?), 93/146 SE (63,70 %) ont répondu « oui », dont 4 qui ont ajouté un commentaire spécifiant que ce geste conduit à une décision de « vie ou de mort ».

Notons que 38 SE combinent les réponses correspondant au cliché : ils considèrent donc que les combats sont toujours à mort (P3Q3), que le geste du pouce a un grand impact sur l'issue du combat (P3Q9), que les gladiateurs sont essentiellement équipés pour tuer (P3Q11) et que c'est la mort qui met fin au combat (P3Q13).

En ce qui concerne l'aspect de la cruauté, à la question P3Q4 (Est-ce que vous considérez la gladiature comme une activité cruelle?), 101 SE (69,18 %) ont répondu « oui »; 8 d'entre eux ont laissé des commentaires :

P3Q4 n°29 « Tuer quelqu'un n'est pas dans mes valeurs. » ;

P3Q4 n°103 « Rien n'est réellement valorisant. »;

P3Q4 n°104 « Mais la boxe n'est pas tellement mieux. »;

P3Q4 n°110 « Lorsqu'elle implique des esclaves. »;

P3Q4 n°111 « Fighting/killing until for entertainment is cruel. »;

P3Q4 n°115 « But maybe if I lived in that time, no. »;

P3Q4 n°157 « But they were used to control ppl [people] stress thus less revolt? »;

P3Q4 n°160 « Mostly for children. »

Si pour ces 8 personnes, les combats sont considérés comme cruels, elles n'évoquent toutefois pas les mêmes « raisons » qui les poussent à les considérer comme tels. Deux éléments intéressants de réflexion ont été relevés dans les commentaires : la cruauté semble liée aux valeurs personnelles des étudiants (ce que l'un considère comme cruel ne l'est pas nécessairement pour un autre) ou au contexte historique dans lequel se situent les faits qu'il faudrait, ou non, considérer comme « cruels ». Par exemple, 1 de ces participants fait une distinction entre une définition actuelle de la cruauté et celle au temps de la gladiature et parmi les 5 participants ayant répondu « oui et non », 2 commentent dans le même sens : n°15 « dépends de l'époque et du combat », n°158 « in the time period no, today we would say yes ».

Notons que 65 participants ont choisi que les combats de gladiateurs sont cruels (P3Q4) et conduisent nécessairement à la mort (P3Q3).

Une mort qui est, par ailleurs, possiblement orchestrée. En effet, à la question P3Q16 (Est-ce que les combats de gladiateurs sont souvent truqués?), 80/146 SE (54,79 %) ont répondu « oui ». De ces derniers, 56 avaient répondu que les combats de gladiateurs sont toujours à mort. Ce type de combats truqués serait d'autant plus cruel sachant que le gladiateur est prédéterminé à mourir. D'ailleurs, remarquons que 45 SE (30,82 %) ont répondu que les combats sont toujours à mort (P3Q3), qu'ils sont cruels (P3Q4) et souvent truqués (P3Q16).

Enfin, la question P3Q23 (Pourquoi la foule aimait tant les combats de gladiateurs?) permet encore une fois d'aborder de façon indirecte cet aspect du cliché. Les choix de réponses sont les suivants : A- voir du sang, B- voir la mort, C- faire du social, D- voir la technique, E- le divertissement, F- aucune de ses réponses. Nous considérons qu'autant la réponse « A » (voir du sang) que la réponse « B » (voir la mort) sont des réponses correspondant au cliché et à son aspect de cruauté. Car, si la foule consomme les combats pour le sang (qui inclut implicitement des blessures corporelles et donc

une forme de souffrance) ou pour la mort, c'est dire qu'il y a dans ces combats des exécutions et des souffrances qui sont infligées, ce qui est cruel autant dans la définition de cruauté<sup>225</sup> que dans les valeurs judéo-chrétiennes<sup>226</sup>.

Cinquante-quatre (54) SE (36,99 %) ont inclus « A » (voir du sang) dans leur réponse et 46 (31,51 %) ont inclus « B » (voir la mort). Parmi eux, 59 SE (40,41 %) ont inclus « A » et/ou « B » dans leur réponse. De ces derniers, 41 SE ont inclus les deux lettres dans leur réponse. Ici, nous tenons pour acquis que les SE considèrent l'attrait pour le sang et/ou la mort comme une des motivations du peuple pour regarder les combats de gladiateurs<sup>227</sup>.

Étonnamment, ce ne sont pas que les 101 SE trouvant la gladiature cruelle (P3Q4) qui ont répondu aux autres questions avec les réponses s'affiliant à cette cruauté. Vingt-trois (23) SE ont répondu que la gladiature n'est pas cruelle à P2Q4, mais ont choisi des réponses considérées ici comme contradictoires à cette affirmation. Par exemple, parmi eux, 21 SE ont répondu que les combats sont toujours à mort ; pour 15 SE, les combats sont à mort et aussi truqués ; pour 13 SE, la foule veut voir du sang et/ou la mort ; puis, pour 7 SE, la foule aime y voir le sang et/ou la mort, les combats sont à mort et truqués.

---

<sup>225</sup> La cruauté se rapporte à ce qui est cruel : « Cruel : Qui aime à voir souffrir, à torturer. / Qui dénote la méchanceté gratuite. / Qui cause une souffrance morale ou physique. ». Définition du logiciel Antidote Dictionnaire (2021).

<sup>226</sup> Valeurs en lien avec « Tu ne commettras pas de meurtre » [Exode 20,13] et « Tu aimeras ton prochain comme toi-même » [Mathieu 19, 16-19].

<sup>227</sup> En ce qui concerne la question P3Q23 (Pourquoi la foule aimait tant les combats de gladiateurs?), notons qu'il s'agit d'une des trois questions de la troisième partie du questionnaire (avec P3Q20 et P3Q21) où les participants n'ont pas choisi la réponse la plus clichée. En effet, 123 participants (84,25 %) ont choisi « E », le divertissement, 72 (49,32 %) ont choisi « C », faire du social, et 27 (18,49 %) ont choisi « D », voir la technique. Il semble que les sujets-étudiants s'imaginent davantage les Romains désirant voir les combats pour se divertir et sociabiliser, malgré les attentes dues à la forte présence du cliché de foule avide de sang et de morts dans les péplums.

Pour conclure, au regard des résultats obtenus après analyse des réponses aux sept questions évoquées ici, le cliché, comme défini, est présent chez les SE à divers niveaux. Toutefois, les étudiants ont choisi les réponses correspondant au cliché avec une moyenne de 62,33 %<sup>228</sup>. De plus, selon les résultats du croisement entre les deux questions les plus directement orientées pour ce cliché (P3Q3 et P3Q4), 65 SE (44,52%) perçoivent les combats de gladiateurs comme étant à la fois toujours à mort et comme étant cruels.

### 3.4 Présence/absence du cliché de l'esclave maltraité

Rappel de la définition du cliché : le cliché de l'esclave maltraité s'exprime généralement par le statut inférieur d'esclave du gladiateur qui est mis en évidence par la maltraitance qu'il subit. L'esclave est une « marchandise » achetée par un laniste et transformée en gladiateur. Il vit alors dans des conditions misérables. Il est humilié et battu. Il est enfermé dans une petite cellule, vêtu de haillons et mal nourri. Dans la caserne des gladiateurs, il n'a ni ami ni famille auprès de lui. La rivalité entre gladiateurs les pousse à s'entretuer même en dehors des combats. Son propriétaire a droit de vie et de mort sur lui. Il doit combattre contre son gré dans l'arène au risque de sa vie qui ne vaut pas grand-chose.

Dans la réalité historique, les gladiateurs du Haut Empire étaient souvent des volontaires de tout statut social, et bien qu'ils devenaient esclaves le temps de leur contrat, ils n'étaient fort probablement pas maltraités. Dans les films, le statut d'esclave est lié à la maltraitance, entre autres à cause d'une vision cruelle du sport.

La présence de ce cliché sera d'abord observée dans les définitions d'un gladiateur données par les participants dans la deuxième partie du questionnaire, puis dans leurs

---

<sup>228</sup> 62,33 % des sujets-étudiants ont répondu « oui » à P3Q3, 69,18 % ont répondu « oui » à P3Q4, 63,70 % ont répondu « oui » à P3Q9, 70,55 % ont répondu « oui » à P3Q11, 81,51 % ont répondu « C » à P3Q13, 54,79 % ont répondu « oui » à P3Q16 et 34,25 % ont répondu « A » et/ou « B » à P3Q23.

sélections aux cinq questions à choix de réponses de la troisième partie concernant les aspects du statut non libre des combattants et de la maltraitance subie.

#### 3.4.1 Présence/absence du cliché dans la deuxième partie du questionnaire

Dans la question initiale, 52 SE sur 146 identifient un gladiateur comme étant un esclave. Onze (11) d'entre eux ont aussi inclus le terme « prisonnier/*prisoner* » à leur définition d'un gladiateur, terme utilisé par 2 autres SE encore à la même question, qui eux n'évoquent pas l'esclave.

Considérant que dans les péplums la distinction entre l'esclave et le prisonnier est souvent floue<sup>229</sup> et qu'au temps de Spartacus, beaucoup de prisonniers de guerre devenaient gladiateurs, bien que seul le mot « esclave » devait servir à l'étude de la présence de ce cliché, l'analyse a été finalement élargie pour associer à l'item « esclave » tout ce qui pourrait se rapporter à l'idée d'une personne de statut non libre, comme « prisonnier/*prisoner* ».

Donc, 54 SE décrivent un gladiateur comme une personne non libre (esclave et/ou prisonnier) dans la question initiale. De plus, 3 participants qui n'ont pas décrit un gladiateur avec un statut non libre à la question initiale le mentionnent néanmoins dans la question P2Q4 (Selon vous, qu'est-ce qui est vrai sur les gladiateurs et leurs combats dans les films, par exemple *Gladiateur* [2000] et *Pompéi* [2014]?). Le participant n°82 utilise la formulation « non libre ». Ce sont alors 57 SE qui dans la deuxième partie du questionnaire perçoivent un gladiateur comme non libre.

---

<sup>229</sup> Le prisonnier peut être vendu comme esclave, puis être fait gladiateur. Leur milieu de vie, la cellule principalement, rappelle l'idée d'un prisonnier.

Enfin, il est à noter que 25 de ces 57 individus mentionnent dans les questions de la deuxième partie du questionnaire que les gladiateurs avaient de mauvaises conditions de vie, ce qui peut être attribuable à une maltraitance par leur laniste. Voici quelques exemples :

P2Q3 n°5 « Un gladiateur est un combattant qui se bat par contrainte afin de divertir le public. À la base ça pourrait être un esclave ou un prisonnier de guerre. Il combat sans rémunération. Il ne reçoit aucun soin de la part des médecins. »;

P2Q3 n°10 « Un gladiateur est un esclave romain, qui vit dans un domaine avec d'autres esclaves qui doivent combattre d'autres adversaires dans des combats menant jusqu'à la mort de l'un des deux, contre leur gré. Ce sont des hommes forts et entraînés par le *dottore [sic]*, sous ordre du laniste. Ils sont entraînés dans des orgies, exploités et battus. [...] »;

P2Q3 n°19 « [...] la grande majorité des gladiateurs sont des esclaves. Les gladiateurs vivent généralement mal, car n'oublions pas ce sont des esclaves, donc pas de confort, il ne mange presque rien, etc. [...] »;

P2Q3 n°98 « Un gladiateur est un homme qui n'a pas vraiment de droits et qui était auparavant un esclave. Il vit dans des conditions de vie exécrationnelles. Il n'existe que pour divertir la société, lors de ses combats. [...] »;

P2Q3 n°109 « [...] Statut social : Prisonnier/esclave/barbares/ pas christianisme. Condition de vie : misérable. Physique : aucune armure, arme lance? Et physiquement non entraîné et maigre. »;

P2Q3 n°132 « [...] Although gladiator are portrayed has strong in movies, some were but others were weak because they were malnourished has prisoner and criminal kept in cells until the fight. »

De plus, le cliché de l'esclave maltraité représente les gladiateurs vivant une forme d'isolement imposé par leur laniste. En plus d'être séparés du reste de la société en ne pouvant pas sortir de la caserne, ils ne peuvent ainsi pas vivre avec leur famille (dans la réalité historique, les gladiateurs vivaient cet isolement de par l'*infamie*, liée au métier de gladiateur, mais vivaient avec leur famille). À la question initiale, 4 SE, parmi les 25 mentionnant de la maltraitance, évoquent une forme d'ostracisme :

P2Q3 n°4 « C'est une personne qui a certains droits, mais pas autant qu'un citoyen [...] »;

P2Q3 n°7 « Les gladiateurs renoncent à leurs conditions d'humain pour vivre dans un milieu fermé. [...] »;

P2Q3 n°49 « [...] La plupart du temps, ces hommes étaient des criminels ou des non-citoyens. »;

P2Q3 n°135 « Gladiators [...] weren't even considered citizens. [...] »

L'analyse des réponses de la troisième partie du questionnaire affinera ces premiers résultats.

### 3.4.2 Résultats des questions de la troisième partie du questionnaire

Le tableau ci-dessous présente les réponses des SE pour cinq questions de la troisième partie du questionnaire en lien avec le cliché de l'esclave maltraité.

Tableau 3.2

Tableau de résultats pour le cliché de l'esclave maltraité						
P3Q5, « Les gladiateurs sont-ils des gens que l'on force à combattre contre leur gré? »						
<b>oui=70</b>	non=56	oui/non=13	0=7			
P3Q12 « Quel peut être le statut social d'un gladiateur? »						
A=63 (22)	<b>B=70 (41)</b>	C =15 (2)	D=36 (30)	E=8 (7)	0=3	
A- citoyen romain, B- esclave, C- noble, D- de n'importe quel statut social, E- aucune de ces réponses						
P3Q14 « Les gladiateurs peuvent-ils entretenir une vie de famille? »						
oui=63	<b>non=81</b>	oui/non=2	0=0			
P3Q20 « Comment un gladiateur peut-il gagner sa liberté? »						
A=35 (3)	<b>B=52 (18)</b>	C=59 (21)	D=72 (27)	E=15 (14)	0=1	
A- la fin de son contrat, B- mourir, C- un grand nombre de victoires,						
D- racheter sa liberté avec l'argent de ses combats, E- aucune de ses réponses						
P3Q21 « À l'apogée de la gladiature, les gladiateurs sont-ils maltraités par leur propriétaire? »						
<b>oui=66</b>	non=74	oui/non=4	0=2			

À la question, P3Q12 (Quel peut être le statut social d'un gladiateur?), les étudiants avaient les choix de réponse suivants : A- citoyen romain, B- esclave, C- noble, D- de

n'importe quel statut social, E- aucune de ces réponses. Soixante-dix (70) SE sur 146 (47,95%) ont inclus « B » (esclave) à leur choix, et parmi eux, 41 ont choisi uniquement « B ». Donc, pour 70 SE le statut social d'un gladiateur *peut être* un esclave et pour 41 d'entre eux un gladiateur *est* un esclave<sup>230</sup>.

De plus, 36 SE ont choisi « D » (n'importe quel statut social), ce qui pourrait inclure le statut d'esclave<sup>231</sup>. Ainsi, si nous considérons ces 36 SE dans nos résultats, nous pourrions envisager (avec une grande réserve) que les SE pour lesquels un gladiateur peut être un esclave (ayant inclus « B » et/ou « D » à leur réponse) sont possiblement au nombre de 101<sup>232</sup> sur 146 (69,18 %).

Notons que les deux seuls commentaires des participants ayant choisi uniquement « B », esclave, à P3Q12 (Quel peut être le statut social d'un gladiateur?) sont dignes d'intérêt. Le n° 94 écrit « Probablement esclave au sens de condamné », et le n° 140 écrit « Maybe more than a slave...wealth, fame... ». Ici, deux personnes considèrent les gladiateurs comme des esclaves, mais dont leurs conditions de vie vont dans deux directions opposées. Le n°94 les comprend comme des esclaves à leur plus bas niveau, soit le poncif du condamné à mort<sup>233</sup>. Alors que le n°140 les perçoit sous leurs plus beaux jours, soit la richesse et la célébrité que peut apporter la pratique de ce sport. Ces commentaires témoignent que de grandes nuances sont imaginables pour la qualité de

---

<sup>230</sup> Nous remarquons que 25 étudiants ont choisi uniquement « A » et « B », citoyen romain et esclave. Pour ces étudiants, est-ce que le gladiateur porte les deux statuts simultanément (sans que l'étudiant comprenne qu'un esclave ne peut pas être aussi citoyen romain)? Donc, le considère-t-il comme un esclave romain et non pas comme avec la dichotomie citoyen ou esclave ?

<sup>231</sup> Parmi les SE ayant choisi « D » (n'importe quel statut social) à P3Q12, le n°154 spécifie en commentaire « usally slave », et 9 autres SE ont défini les gladiateurs comme des esclaves dans la question initiale. Donc, malgré la présence du gladiateur esclave dans leur description initiale, rendue à cette étape du questionnaire, ces 9 SE semblent élargir les potentialités du statut social sans nier la possibilité qu'un gladiateur soit esclave. Il est aussi possible que les étudiants répondent à cette question en pensant au statut social du personnage avant de devenir gladiateur.

<sup>232</sup> Ce nombre s'explique par 5 sujets-étudiants ayant sélectionné « B » et « D ».

<sup>233</sup> Un des préjugés sur les gladiateurs est qu'ils soient des condamnés à mort, entre autres puisqu'ils pratiquent leur sport au même endroit que les exécutions publiques, soit à l'amphithéâtre.

vie d'esclave des gladiateurs chez les sujets-étudiants. Nous reviendrons sur cet aspect un peu plus loin.

À la question P3Q20 (Comment un gladiateur peut-il gagner sa liberté?), les choix de réponses étaient les suivants : A- la fin de son contrat, B- mourir, C- un grand nombre de victoires, D- racheter sa liberté avec l'argent de ses combats, E- aucune de ces réponses. Cinquante-deux (52) SE sur 146 (35,62%) ont répondu « B » (mourir). De ceux-ci 18 SE ont sélectionné uniquement « B ». Il semble alors que pour ces 18 SE, un gladiateurs ne peut pas être libre de son vivant<sup>234</sup>.

Remarquons que 131 SE<sup>235</sup> sur 146 (89,73%) ont sélectionné une autre réponse que « E » (aucune de ces réponses). En choisissant toute autre réponse que « E », nous nous questionnons si cela peut suggérer que dans les représentations de ces derniers le gladiateur n'est pas libre puisqu'il a un moyen de gagner sa liberté. Néanmoins, pour les SE ayant sélectionné « E » rien n'empêche que cette représentation soit également présente chez eux (ex. le mode de libération ne serait pas dans les choix)...

Dans un autre ordre d'idées, il a été conclu au chapitre précédent qu'un gladiateur du Haut Empire n'était pas maltraité. Malgré son statut inférieur, il était un investissement précieux pour son laniste qui s'occupait de tous ses besoins et le préférait en bonne forme pour donner un bon spectacle. Dans les films, il est plutôt contraint à survivre isolé et dans des conditions de vie misérables. Cet esclave est-il maltraité d'après nos SE ?

---

<sup>234</sup> Notons que la réponse la plus populaire à P3Q20, choisi par 72 SE (49.32 %), est « D », racheter sa liberté avec l'argent de ses combats. De ces 72 SE, 43 ont aussi inclus « B », esclave, comme statut social possible pour un gladiateur (28 SE n'ont choisi que « B »). Ainsi pour ces 43 participants, malgré le statut d'esclave, les gladiateurs peuvent avoir une rémunération et aspirer à la liberté.

<sup>235</sup> Une personne n'a choisi aucune réponse.

À la question P3Q21 (À l'apogée de la gladiature, les gladiateurs sont-ils maltraités par leur propriétaire?), 66 sujets-étudiants sur 146 (45,21%) ont répondu « oui »<sup>236</sup>.

À la question P3Q14 (Les gladiateurs peuvent-ils entretenir une vie de famille?) 81 SE (55,48 %) ont répondu « non ». Le n°134 va jusqu'à commenter : « They were taken from families ».

À la question, P3Q5 (Les gladiateurs sont-ils des gens que l'on force à combattre contre leur gré?), 70 SE (47,95 %) ont répondu « oui ». Le commentaire du SE n°134 renforce ce point : « [...] they were slaves, it was fight or die. ».

Par ailleurs, 4 participants ayant répondu « non » spécifient pourtant en commentaire que certains gladiateurs y étaient forcés (et pas d'autres). Voici un exemple de description d'un étudiant à la question initiale qui fait une distinction claire entre les gladiateurs qui selon lui combattent par choix et ceux qui y sont obligés :

P2Q3 n°16 « Un gladiateur est un homme qui se bat dans l'arène. Il peut se battre pour la gloire ou car il est obligé par son maître. Les gladiateurs de profession sont dans de bonnes armures et de bonnes armes, alors que ceux qui sont obligés ont généralement le strict minimum ou rien du tout. »

---

<sup>236</sup> Il est possible qu'à cette question, malgré la possible présence de maltraitance, la mention d'un propriétaire ait encouragé certains étudiants à répondre « non », si pour eux, le gladiateur n'est pas considéré comme un homme non libre. Dans le même sens, les participants ayant répondu « oui et non » ne sont pas pris en compte, considérant le trop large potentiel de sous-entendus pouvant être attachés à une indécision dans cette question. Notons que la question P3Q21 (À l'apogée de la gladiature, les gladiateurs sont-ils maltraités par leur propriétaire?) est l'une des trois questions sur les 19 de la partie trois où ce n'est pas la réponse clichée qui fut la plus sélectionnée. Une petite majorité de 74 sujets-étudiants (50.68 %) a répondu « non ».

Ceci prit en considération, il semble logique de penser que pour ces 4 SE, il reste possible qu'un gladiateur soit forcé de combattre, mais probablement pas en toutes circonstances ou pour n'importe quel type de gladiateurs<sup>237</sup>.

Remarquons qu'en croisant les résultats de P3Q5 avec ceux de P3Q3 (Est-ce que les gladiateurs se battent toujours à mort?), 50 SE considèrent qu'ils sont forcés de combattre dans des combats à mort.

Notons aussi que le croisement des résultats des trois questions orientés vers cet aspect de cruauté montre que pour 21 SE un gladiateur est maltraité par son propriétaire (P3Q21), ne peut pas entretenir une vie de famille (P3Q14) et est forcé de combattre (P3Q5).

À ces questions, certaines contradictions dans les réponses des SE sont à soulever. Il s'avère que 44 SE pour qui un gladiateur n'est pas ou possiblement pas maltraité par son propriétaire (ou même n'ayant rien répondu) (P3Q21) conçoivent tout de même qu'il puisse être forcé à combattre (P3Q5). De plus, pour 25 d'entre eux, ces combats sont à mort (P3Q3). Puisque forcer quelqu'un à se battre est une forme de maltraitance (physique et psychologique), surtout s'il y risque sa vie, nous nous questionnons si pour ces 44 SE un gladiateur est possiblement maltraité également.

Nous remarquons aussi une contradiction avec 22 SE ayant répondu qu'un gladiateur est maltraité par son propriétaire (P3Q21), mais qui n'ont pas inclus le statut d'esclave dans leur choix à la question P3Q12 (ni « D », n'importe quel statut social)<sup>238</sup>.

---

<sup>237</sup> La question P3Q5 semble avoir posé un défi aux répondants, car elle est parmi les questions au plus haut taux de non-réponse (7 participants) et de « oui et non » (13 participants). Creuser sur cette interrogation serait intéressant dans une future recherche.

<sup>238</sup> Leur sélection à P3Q12 : 12 n'ont choisi que « A » (citoyen romain), 1 n'a choisi que « C » (noble), 5 ont choisi « A » et « C », 2 n'ont choisi que « E » (aucune de ces réponses) et 2 n'ont rien choisi, de ces deux derniers l'un a commenté « prisonnier, barbare ». De ces 22 SE, 11 font partie de ceux ayant émis une définition « confuse ou mixte » d'un gladiateur dans la question initiale.

Considérant que dans la question P3Q21 il est question d'un propriétaire, nous nous questionnions également si le statut non libre est une possibilité pour ces étudiants. D'ailleurs, le n°109 n'ayant rien répondu à P3Q21 écrit en commentaire « prisonnier/barbare » et le n°37 ayant choisi « E » (aucune de ces réponses) décrit un gladiateur dans la question initiale comme étant « [...] un esclave, un homme sans liberté [...] ».

Pour conclure, les résultats des cinq questions précédentes montrent que le cliché comme défini est présent chez les SE. À ces cinq questions, ils ont choisi les réponses correspondant au cliché avec une moyenne de 46,44 %<sup>239</sup>.

De plus, le croisement des résultats de deux questions particulièrement orientées sur ce cliché, soit P3Q12 (Quel peut être le statut social d'un gladiateur?) et P3Q21 (À l'apogée de la gladiature, les gladiateurs sont-ils maltraités par leur propriétaire?) indiquent que 44 SE sur 146 (33,14%) considèrent qu'un gladiateur peut être un esclave (P3Q12) et qu'il subit de la maltraitance par son propriétaire (P3Q21).

### 3.5 Présence/absence du cliché du combat « Free for All »

Rappel de la définition du cliché : le cliché du combat « Free for All » est la représentation d'un combat de gladiateurs anarchique. Ces engagements sont sans règles : tous les coups y sont permis. Les combattants peuvent se battre contre n'importe qui ou n'importe quoi (ex. lions et tigres). N'importe quelles armes et armures peuvent être utilisées. Il n'y a aucune technique de combat spécifique à la gladiature, sauf une tendance à l'utilisation de l'épée par les protagonistes.

---

<sup>239</sup> 47,95 % des SE ont répondu « oui » à P3Q5, 47,95 % ont répondu « B » à P3Q12, 55,48 % ont répondu « non » à P3Q14, 35,62 % ont répondu « B » à P3Q20 et 45,21 % ont répondu « oui » à P3Q21.

Dans les pages qui suivent, la présence du cliché sera observée dans les réponses à la deuxième partie du questionnaire et notamment dans les définitions des étudiants à la question initiale, puis dans les réponses aux six questions à choix de réponses de la partie trois du questionnaire. Cette analyse sera divisée en trois aspects : les règles du combat, les techniques de combat et finalement l'équipement des gladiateurs.

### 3.5.1 Présence/absence du cliché dans la deuxième partie du questionnaire

En réponse à la question initiale, aucun sujet-étudiant ne mentionne des règles pour le combat de gladiateurs. Il n'a été remarqué, comme vu dans l'analyse des clichés précédents, que les combats peuvent être à mort et que la foule ou l'Empereur peuvent décider du sort des gladiateurs.

Pour ce qui est des techniques de combats, seule la présence des adversaires (soit des animaux et d'autres gladiateurs) est indiquée. Or, l'opposant d'un gladiateur avait une grande influence sur sa technique martiale. Dix (10) SE mentionnent les animaux comme adversaires (uniquement le tigre, le lion et l'ours sont spécifiés) dans leur réponse à la question initiale. Trois (3) autres SE évoquent aussi la participation des animaux en réponse à la question P2Q4 (Selon vous, qu'est-ce qui est vrai sur les gladiateurs et leurs combats dans les films, par exemple *Gladiateur* (2000) et *Pompéi* (2014)?). Parmi eux, le n°121 écrit : « It is true that they fought animals, fought each other, and fought executioners. I don't think it's true that they would win any of these fights. » ; c'est un bon exemple d'adversaires variés, soit des animaux, des gladiateurs et des bourreaux. À cette même question (P2Q4), 2 SE de plus évoquent aussi le combat contre les animaux sans l'avoir mentionné dans la question initiale.

Toujours à la question P2Q4, le n°137 spécifie le manque de technique spécifique des gladiateurs : « They all just swing their swords and (...) [*sic*] some strategy ». De plus,

4 étudiants confirment comme étant vraie la réalité des combats qu'ils ont vus dans les films comme *Gladiator* et *Pompei* :

P2Q4 n°12 « [...] le style de combat. »;

P2Q4 n°59 « La façon comment ils se combattaient »;

P2Q4 n°119 « [...] I'm sure though that battles such as seen in this movie must have resembled to the ones that have happened in reality. »;

P2Q4 n°161 « The brutality of the fights seems as though it would be accurate. »

Pour ce qui est de l'équipement des gladiateurs, les descriptions sont très riches. Elles passent du gladiateur équipé de la tête au pied, au gladiateur n'ayant presque rien. Voici quelques exemples de réponses à la question initiale sur la façon dont les étudiants s'imaginent l'allure d'un gladiateur. Notons que ces exemples reflètent assez bien les divers styles vestimentaires des gladiateurs présentés dans les péplums :

P2Q3 n°27 « [...] Il a souvent juste une épée [...] »;

P2Q3 n°30 « Souvent esclave ou prisonnier, ayant comme fonction de se battre à mains nues et en armure devant une foule [...] »;

P2Q3 n°35 « Je me l'imagine pas mal comme dans un film portant le même nom »;

P2Q3 n°37 « [...] Ils peuvent se battre avec différentes armes et portent des armures légères. C'est-à-dire qui ne protège pas beaucoup. Ils sont reconnus pour porter des casques étranges. »;

P2Q3 n°46 « [...] Habituellement un gros gars shaper, épée, masque, bouclier et plastron »;

P2Q3 n°78 « [...] Ils sont grands, forts, armés jusqu'aux dents afin de combattre et d'impressionner le public. »;

P2Q3 n°82 « [...] Armes : glaive, lance, massue, trident, filet. Armure : plastron, jambière, casque, bouclier, hache, ... parfois aucune armure. »;

P2Q3 n°116 « [...] Armour, sandals, helmet with slits for the eyes, and they used sword. [...] »;

P2Q3 n°123 « Usually, dressed in sandals, breast plate, armoured skirt, they would use spear or trident. »;

P2Q3 n°126 « Generally didn't have a lot of armour except for a helmet and used short swords. »;

P2Q3 n°149 « [...] Gladiators were usually equipped with little to no armour and given an arsenal of weaponry to fight with. »;

P2Q3 n°151 « [...] It was men who fought with whatever weapon/armour they were provided before taking to the sands [...] »

Dans l'ensemble des réponses des SE à la question initiale, l'épée est l'item le plus invoqué (42 occurrences), puis le bouclier (27), le casque (18), la lance (15), le glaive (9), le trident (5), le plastron (5), la jupe (4), la hache (4), le filet (3), les sandales (3), le marteau (1), la masse (1), l'arc (1), le pilum (1), le protège-jambe (1) et le protège-bras (1)<sup>240</sup>.

### 3.5.2 Résultats des questions de la troisième partie du questionnaire

Dans le tableau ci-dessous se retrouvent les réponses des SE pour six questions de la troisième partie du questionnaire qui permettent de déterminer si le cliché du combat « Free for All » est présent ou non chez les cégépiens.

---

<sup>240</sup> La simple mention des termes « arme » et « armure » n'a pas été prise en considération pour le présent décompte des pièces d'équipement.

Tableau 3.3

<b>Tableau de résultats pour le cliché du combat « Free for All »</b>						
P3Q6 « Est-ce que vous considérez la gladiature comme un sport ? »						
oui=65	<b>non=78</b>	oui/non=1	0=2			
P3Q7 « Est-ce que les gladiateurs peuvent se battre contre des animaux? »						
<b>oui=116</b>	non=29	oui/non=1	0=0			
P3Q8 « Y avait-il des arbitres pour les combats de gladiateurs? »						
oui=48	<b>non=91</b>	oui/non=4	0=3			
P3Q17 « Est-ce que les gladiateurs peuvent être mis contre n'importe qui et n'importe quoi? »						
<b>oui=108</b>	non=37	oui/non=1	0=0			
P3Q18 « Est-ce qu'un gladiateur peut se retrouver à utiliser n'importe quelle armure et n'importe quelle arme? »						
<b>oui=96</b>	non=47	oui/non=2	0=1			
P3Q19 « Généralement, quel objet est le plus important pour un combat de gladiateurs? Choisir une seule réponse »						
A=11 (9)	<b>B=66 (54)</b>	C =9 (8)	D=49 (36)	E=33 (21)	0=3	
A- le trident, B- l'épée, C- la dague, D- le bouclier, E- l'armure						

À la question P3Q6, qui concerne les règles de combat (Est-ce que vous considérez la gladiature comme un sport, c'est-à-dire une activité institutionnelle et arbitrée, organisée et réglementée, comprenant un début et une fin et ayant une gestuelle et une technologie qui évoluent dans le sens de la compétitivité (É. Tessier et B. Lopez)?), 78 SE sur 146 (53,42 %) ont répondu « non ».

À la question suivante, P3Q8 (Y avait-il des arbitres pour les combats de gladiateurs?), 91 SE (62,33 %) ont répondu « non ». Le SE n°29 écrit d'ailleurs le commentaire suivant : « Il n'y avait pas de règlements », et il semble effectivement logique qu'un combat sans règle n'a pas besoin d'arbitre.

Notons que 10 SE ayant répondu « oui » il y a des arbitres (P3Q8), ont laissé un commentaire où ils associent l'arbitre à la foule ou à l'Empereur. Cela nous laisse

suggérer que même si la notion de combat arbitré semble présente dans leur représentation, celle d'un arbitre comme décrit dans la réalité historique ne l'est pas.

Notons aussi que 34 SE affirment que la gladiature est un sport selon la définition de Tessier et Lopez (P3Q6), mais qu'il n'y a pas d'arbitre (P3Q8). Cela nous fait nous questionner si ces 34 SE ont peut-être mal compris la question P3Q6 qui inclut une activité arbitrée, organisée et réglementée selon la définition donnée<sup>241</sup>.

Remarquons qu'en croisant les résultats des questions P3Q6 et P3Q8, 57 SE considèrent que la gladiature n'est pas un sport (selon la définition donnée) et qu'il n'y a pas d'arbitre lors des combats de gladiateurs.

Au dernier chapitre il a été conclu que les techniques de combat des gladiateurs sont fondées en fonction de leur *armatura* et de leur adversaire. Un type de gladiateur combat généralement toujours le même type d'adversaire avec des techniques et un équipement prédéfinis. L'entraînement d'un gladiateur est donc spécifique à son *armatura* et à celle de son opposant. Alors que dans le cliché du combat « Free for All », une telle technique ne peut être développée, en raison des types d'adversaires (et un équipement) constamment différents. De plus, les animaux sont des opposants très courants des gladiateurs dans les péplums, bien que dans la réalité historique les gladiateurs ne les affrontaient pas.

À la question P3Q17 (Est-ce que les gladiateurs peuvent être mis contre n'importe qui et n'importe quoi?), 108 SE sur 146 (73,97 %) ont choisi « oui ».

À la question P3Q7 (Est-ce que les gladiateurs peuvent se battre contre des animaux?), 116/146 SE (79,45 %) ont répondu « oui » (4 commentaires mentionnent le type

---

<sup>241</sup> De plus, 5 SE parmi les 65 SE ayant répondu « oui » à P3Q6 ont commenté leur réponse pour donner un « argument » justificatif à leur choix ou pour le nuancer avec leur opinion. Ces commentaires laissent penser, sans pouvoir le confirmer, qu'ils n'ont peut-être pas considéré la question dans son ensemble, avec sa définition précise et complète de sport, puisqu'ils n'en pointent qu'un ou deux éléments.

d'animal : le tigre et le lion sont nommés) et 1 participant a sélectionné « oui et non » et il écrit en commentaire « peut-être ».

Pourtant, le croisement de ces deux dernières questions dévoile seulement 96 SE pour qui les gladiateurs peuvent affronter n'importe qui et quoi et combattent des animaux.

Des 108 SE ayant répondu « oui » à P3Q17, 12 ont répondu que les gladiateurs ne combattent pas des animaux à P3Q7. Selon ces derniers, les gladiateurs peuvent se battre contre n'importe qui et n'importe quoi, mais pas des animaux. Peut-être qu'ils se contredisent, peut-être que leurs réflexions ont évolué entre la question P3Q7 et P3Q17 pour élargir la possibilité des types d'opposants des gladiateurs ou encore que leur attention fut davantage sur le « n'importe qui » que sur le « n'importe quoi ». Nous ne pouvons répondre à cela. À l'inverse, pour 20 SE, les gladiateurs n'affrontent pas n'importe qui ou quoi, mais ils confrontent des animaux.

Quant à l'équipement des gladiateurs, dans la réalité historique, il est parfaitement adapté à sa technique de combat et à celle de son adversaire. Chaque pièce est soigneusement pensée et fabriquée dans une intention d'équilibre entre légèreté, solidité et efficacité. Alors que dans ce cliché, les gladiateurs passent facilement d'un équipement les recouvrant entièrement de n'importe quoi avec plusieurs armes à un simple pagne et une épée. Qu'en est-il dans les représentations des SE ?

À la question, P3Q18 (Est-ce qu'un gladiateur peut se retrouver à utiliser n'importe quelle armure et n'importe quelle arme?), 96/146 SE (65,75 %) ont répondu « oui ». Seul le participant n°96 commente : « swag », le style. C'est un commentaire intéressant considérant que dans les films, c'est probablement la principale raison du choix des armes et des armures.

Dans un autre ordre d'idées, bien que les péplums nous montrent des combats avec des gladiateurs utilisant n'importe quoi en combat, la prédominance de l'épée à toute autre

pièce d'équipement a été soulevée autant dans les deux péplums que dans les réponses des SE à la question initiale.

À la question P3Q19 (Généralement, quel objet est le plus important pour un combat de gladiateurs? Choisir une seule réponse), les choix de réponses étaient : « A » le trident, « B » l'épée, « C » la dague, « D » le bouclier et « E » l'armure. Cinquante-quatre (54) SE (36,99 %) ont choisi uniquement « B » (l'épée). Néanmoins, 12 autres participants ont fait fi de la consigne et sélectionné « B » en plus d'autres réponses.

En croisant les résultats des questions P3Q18 (Est-ce qu'un gladiateur peut se retrouver à utiliser n'importe quelle armure et n'importe quelle arme?) et P3Q19, pour 19 SE (13,01 %) un gladiateur n'utilise pas n'importe quelle arme ni n'importe quelle armure (P3Q18) et l'objet le plus important de son combat est l'épée (P3Q19). Ici, l'épée semble donc essentielle dans les combats.

Notons qu'en croisant cette fois les résultats des questions P3Q17 et P3Q18, 82 SE (56,16 %) imaginent qu'un gladiateur peut affronter n'importe qui et n'importe quoi (P3Q17) et utiliser n'importe quelle arme et n'importe quelle armure (P3Q18). Deux facteurs du combat « Free for All » exagérés dans *Gladiator* et *Pompei*.

En conclusion, avec les résultats de ces six questions, nous pouvons affirmer que le cliché du combat « Free for All » est présent chez les SE à divers niveaux selon les questions posées. Les SE ont choisi les réponses correspondant au cliché avec une moyenne de 63,36 %<sup>242</sup>.

Nous constatons enfin, en croisant les résultats des trois questions plus particulièrement dirigés pour ce cliché (P3Q6, P3Q17 et P3Q18), que pour 39/146 SE (26,71 %), la

---

<sup>242</sup> 53,42 % des SE ont répondu « non » à P3Q6, 79,45 % ont répondu « oui » à P3Q7, 62,33 % ont répondu « non » à P3Q8, 73,97 % ont répondu « oui » à P3Q17, 65,75 % ont répondu « oui » à P3Q18 et 45,21 % ont répondu « B » à P3Q19.

gladiature n'est pas un sport selon la définition de Teyssier et Lopez (P3Q6), les gladiateurs affrontent n'importe quoi (P3Q17) et portent n'importe quelle armure et arme (P3Q18). De plus, en croisant ce dernier résultat avec celui des réponses de P3Q3, pour 27 d'entre eux, les combats de gladiateurs sont aussi toujours à mort. Ce qui rajoute de l'ampleur à l'idée d'un combat où tout est permis, même le meurtre.

### 3.6 Autres constatations

Dans cette section, quelques constatations intéressantes pour les réflexions de ce mémoire seront émises, même si ce sur quoi elles portent n'est pas en lien direct avec la présence ou l'absence des trois clichés chez les étudiants.

Tout d'abord, pour observer l'impact possible des films *Gladiator* et *Pompeii* sur l'image que se font les étudiants des gladiateurs, comparons les descriptions du gladiateur à la question initiale des SE ayant vu les deux films (P3Q30) à celles de ceux n'ayant vu aucun d'entre eux.

En tout, 65 SE ont vu *Gladiator*, 35 ont vu *Pompeii* et 25 ont vu les deux<sup>243</sup>. Sur les 25 SE ayant vu les deux films, seulement 2 (n°60 et n°117) ont une définition confuse ou mixte d'un gladiateur. Ces deux derniers les imaginent comme des défenseurs de leur cité avec un haut statut social. Le n°60, notamment, a aussi vu les films *Troie*, *300* et *Les Immortels*, trois péplums dont les protagonistes sont des héros protecteurs avec un haut statut social<sup>244</sup>. Quant au n°117, il a vu ces mêmes films en plus du *Choc des Titans* et *Agora*<sup>245</sup>. Il est donc possible d'envisager que ces films, mettant en scène des

---

<sup>243</sup> Sept (7) parmi ces 25 SE ont aussi vu la télésérie *Spartacus*.

<sup>244</sup> Bien que dans *Les Immortels*, Thésée a un faible statut social, il est élevé au statut de dieu à la fin du film.

<sup>245</sup> À cela, le n°96 définit un gladiateur en disant qu'ils sont un peu comme les Spartiates dans *300*. Il commente d'ailleurs avoir vu ce film 4 fois.

combattants antiques héroïques, ont eu une forte influence sur les représentations de la gladiature de ces deux SE. Et cela, malgré que les protagonistes ne sont pas des gladiateurs. Les combattants de l'antiquité semblent porter alors divers chapeaux (le héros, le soldat, le gladiateur, etc.) rendant de ce fait leurs représentations d'un gladiateur « confuses ».

Notons également que les 25 SE ayant vu les deux films ont généralement vu d'autres péplums. En moyenne, sur les 9 films proposés, ces étudiants en ont vu 6,24 (avec un étudiant mentionnant un péplum qui n'était pas dans la liste : *La colère des Titans*). Ils en ont tous vu au minimum quatre. Dix (10) d'entre eux en ont vu 7<sup>246</sup>. En regardant leur définition d'un gladiateur à la question initiale et leur réponse en général au questionnaire (incluant leurs commentaires), il en ressort que ces étudiants montrent évidemment un intérêt pour le sujet ou du moins pour ce style de films et cela a probablement eu un impact sur la rétention des informations sur le sujet dans leur culture et leurs connaissances générales. Il serait alors légitime de se demander si augmenter le visionnement de péplums pourrait aussi jouer un rôle dans l'augmentation de l'intérêt pour la période et pour le sujet...

À l'inverse, 64 étudiants n'ont pas vu *Gladiateur* ni *Pompéi*. Ces derniers ont vu en moyenne 1.15 film sur les 9 proposés (plus un étudiant mentionnant avoir vu : *300, La naissance d'un empire*), 26 étudiants n'ont vu qu'un<sup>247</sup> seul film dans notre liste et 20 n'en ont vu aucun. De ces 65 étudiants, 31 ont une définition confuse ou mixte d'un gladiateur à la question initiale (c'est 63,64 % de toutes les réponses confuses et mixtes qui sont au nombre de 55). Dans leurs réponses au questionnaire (incluant leur commentaire), l'intérêt pour le sujet n'est pas ressorti chez ces sujets-étudiants et 3

---

<sup>246</sup> Trois (3) étudiants ont vu quatre péplums, six en ont vu 5, trois en ont vu six, 10 en ont vu sept, un en a vu 8 et deux étudiants ont vu neuf.

<sup>247</sup> Vingt (20) étudiants n'ont vu aucun péplum, 26 en ont vu un, neuf en ont deux, sept en ont vu trois, un en a vu quatre, aucun n'en a vu cinq et un seul a vu six.

d'entre eux ont explicitement exprimé leur désintérêt. Ce constat peut participer à expliquer leurs réponses plus confuses.

Néanmoins, même parmi ceux ayant vu beaucoup de péplums, comme le n°60 et le n°117, leurs représentations de la gladiature et de la période antique peuvent être très erronées (et même éloignées des clichés diffusés dans la culture populaire). Certains étudiants, malgré l'écoute de divers péplums, montrent donc une incompréhension ou une non-assimilation de l'information vue dans ces mêmes péplums. Par exemple, le n°105 dit avoir vu *Pompéi* (film où il a été clairement défini que le cliché de l'esclave maltraité y est fortement illustré), mais dit percevoir un gladiateur comme protecteur de la cité avec un statut presque noble et vivant richement. Il rajoute à P2Q4 que tout semble réaliste dans le film *Pompéi*...

Un autre exemple, 102/146 SE (69,86 %) ne savent pas la différence entre la République romaine et l'Empire romain (P2Q2)<sup>248</sup>. Pourtant, 39 de ces participants nous confirment avoir vu le film *Gladiator* (et le n°48 affirme avoir vu aussi la série *Rome*). Ces statistiques laissent donc suggérer que ces étudiants n'ont pas compris l'une des intrigues principales du film et de quels faits historiques il s'inspire. Le n°134 répond ainsi à ce qu'il pense vrai dans les films (P2Q4) « *Gladiator* : showing Rome as a republic, [...] »...

Dans un autre ordre d'idées, notons qu'à la question P3Q26 (Est-ce que les péplums sont des films ayant une valeur historique?) 97/146 SE (66,44 %) ont répondu « oui » (104 SE avec ceux ayant répondu « oui et non »). Alors que 12 d'entre eux montrent pourtant des difficultés à distinguer le vrai du faux dans les films entre autres par leurs réponses à P2Q5 (Qu'est-ce que vous aimeriez savoir sur les gladiateurs?). En voici quelques exemples :

---

<sup>248</sup> La réponse la plus mentionnée est : la République est le régime politique et l'Empire est le territoire.

P2Q5 n°43 « Ce qui est vrai des films. »;

P2Q5n°50 « S'ils sont comme dans le film 300. »;

P2Q5n°58 « J'aimerais savoir leur réelle fonction dans la société de l'époque, parce que j'ai l'impression que ce que je connais est plutôt basé sur des clichés. »;

P2Q5n°103 « Savoir si ce que l'on voit dans les films sont des mythes ou de bonnes références »;

P2Q5n°157 « The reality, I have see a few movies on gladiator, I would like to know what is true in those films and what is over-exaggerated. »

Pour donner suite à ce précédent constat, voici 8 exemples de réponses à la question P2Q4 (Selon vous, qu'est-ce qui est vrai sur les gladiateurs et leurs combats dans les films, par exemple *Gladiateur* (2000) et *Pompéi* (2014)?). Certaines réponses montrent un aspect crédule vis-à-vis ce que l'étudiant voit dans les péplums ou bien d'autres réponses qui témoignent déjà d'un regard critique de l'étudiant envers ces films de fictions historiques populaires.

-Exemples de citations montrant un aspect crédule vis-à-vis des péplums :

P2Q4 n°9 « À peu près tout à part le pouce en l'air ou baissé de l'empereur, ils ne faisaient pas ça durant l'Antiquité. »;

P2Q4 n°96 « Tout. »;

P2Q4 n°105 « Je n'ai pas vu Gladiateur. Dans Pompéi, tout me semble assez vrai et réaliste. Rien de pertinent à signaler. »;

P2Q4 n°124 « Seems very realistic. It is very harmful and dangerous. »

-Exemples de citations montrant un regard critique vis-à-vis des péplums :

P2Q4 n°57 « Probablement pas grand-chose, souvent c'est repris et transformé par l'écran et le spectacle. »;

P2Q4 n°115 « I don't really know if what we see in movies is at all true although film makers would want you to believe so. »;

P2Q4 n°116 « I've never seen them but I imagine that there are inaccuracies, these movies are for entertainment and not to inform on a given time period or peoples. »;

P2Q4 n°131 « Not a lot. Movies of historical fiction nowadays are mostly fiction, but provide a good starting point to get you interested in the topic. »

Pour terminer, regardons brièvement les réponses à la question P4Q1 (Lorsque vous répondiez à toutes les questions, d'où tiriez-vous vos informations?) afin d'avoir une idée des possibles origines de leurs représentations. Les « films » et les « cours » sont les éléments les plus mentionnés comme réponse à cette question avec respectivement 106 SE (72,60 %) et 104 SE (71,23 %). Donc, les étudiants eux-mêmes écrivent tirer la majorité de leurs informations des films et/ou de l'enseignement à l'école. Les autres origines nommées sont les suivantes : des livres (30), de mes connaissances générales (28), de ce que les gens disent (26), de BD (18), d'Internet (18), des documentaires (15), des téléseries (15), de ma logique (8), des jeux vidéo (6), des cartes du monde du temps de l'Antiquité (1), des journaux (1), de musées (1), de l'art (1), de ma visite en Italie (1). Voici quelques exemples intéressants :

P4Q1 n°83 « Je crois sincèrement que les films influencent beaucoup les réponses. Les films ont des choses réelles du passé, mais cela est aussi très Hollywoodien. »;

P4Q1 n°88 « Le peu que je me souviens provient du film *Gladiateur*, ou bien d'un cours sur l'histoire de la civilisation occidentale dont je me souviens presque pu. »;

P4Q1 n°119 « I relied on what I have learned in my history classes, but mostly on the movies I have watched because we did not learn much on gladiator in class. »;

P4Q1 n°144 « I relied on the information I learned from Epic movies such as *Troy*, *300*, *Gladiator*, etc. I know that they are not completely historically accurate but they do offer a look into the life and culture of people during that period. I do not remember all the exact facts but these movies did inform me of some historical situations. »;

P4Q1 n°25 « Surement de la télévision. J'ai tiré mes autres informations à travers un jeu vidéo sur ordinateur. Le reste a dû être imaginaire, puisque l'Antiquité me pousse à rêver. »

Il va de soi que le visionnement de péplums ne peut remplacer à lui seul l'intégration des connaissances sur l'Antiquité et la gladiature. Toutefois, ceux qui n'ont vu aucun film sur le sujet sont les plus à même d'avoir une représentation éloignée du sujet et de sa période (entre autres en raison du manque d'intérêt porté au sujet). Il n'y a justement

rien de surprenant dans le fait que les étudiants appartenant au programme Histoire et civilisations, en raison sans doute de leur intérêt plus prononcé pour l'histoire (tel que le laisse entendre leur choix de programme), témoignent de meilleures connaissances générales sur la gladiature et l'Antiquité. Cependant, nous décelons tout de même autant la présence des clichés dans leur propos que dans ceux des étudiants des programmes de Sciences humaines et de Liberal Art.

## Conclusion

En conclusion, les trois clichés tels que définis sont effectivement présents dans les représentations des étudiants de cégep interrogés dans cette étude. Et, ces stéréotypes semblent bien être véhiculés en partie par des films qu'ils ont visionnés, incluant pour certains *Gladiator* et *Pompeii*.

De prime abord, les réponses à la question initiale font ressortir les points les plus populaires pour décrire un gladiateur, soit « un esclave, fort, combattant avec une épée pour divertir ». Cent (100) SE décrivent un gladiateur avec des attributs réels et/ou fictifs et 46 SE (31,51 %) témoignent d'une image « confuse » ou « mixte ». N'oublions pas non plus que 15 cégépiens sur les 161 de départ ont été exclus de l'analyse par leur méconnaissance trop importante du sujet.

Dans la section à choix de réponse (partie trois), les options correspondant aux clichés ont majoritairement été sélectionnées par les participants (sauf pour trois questions : P3Q20, P3Q21, P3Q23). Ces résultats sont accompagnés par des observations et des questionnements, considérant le fait que les participants se contredisent ou donnent un commentaire particulier dans le sens du cliché. Il aurait été bien intéressant de pouvoir retourner en classe pour poser de nouvelles questions aux SE et ainsi clarifier leurs représentations.

Les liens entre les films visionnés par les SE, les résultats obtenus en réponse à la question P4Q1 et leurs représentations d'un gladiateur à la question initiale, ont rendu évident le fait que les films s'avèrent une source non négligeable d'où les étudiants tirent leurs connaissances en histoire. C'est un constat qui nous préoccupe. De plus, nous voyons également que 97 SE affirment que les péplums ont une valeur historique et 12 d'entre eux mentionnent ne pas savoir différencier le vrai du faux dans ces productions. Cela nous apporte encore vers les réflexions de ce mémoire sur l'importance de l'apprentissage du langage cinématographique et du développement de l'esprit critique envers le cinéma (et autres médias, comme la télévision et les jeux-vidéos).

Bien qu'il n'y ait aucune surprise à ce que peu de SE soient instruits sur la réalité historique de la gladiature, le manque de connaissances et de compréhension sur l'Antiquité elle-même est aussi frappant, en plus (rarement) de la confusion avec le Moyen-Âge (ou même des mondes fantastiques, comme *Game of Thrones*). D'ailleurs, 3 sujets-étudiants mentionnent dans leur réponse à P4Q1 que, dans leur cours, la période antique a été simplement survolée ou même sautée par leurs professeurs.

Pourtant, il est évident à la lumière des résultats de ce questionnaire qu'éveiller l'intérêt des étudiants sur un sujet est une clé pour motiver l'apprentissage des connaissances. Et, il s'avère que les fictions historiques sont un excellent outil pour y arriver. Comme la culture historique des étudiants vient en partie des films et des cours, pourquoi ne pas mixer les deux afin d'optimiser leur compréhension de la période et par extension de la gladiature?

## DISCUSSION

Avant de conclure ce mémoire et riche des résultats que nous avons dévoilés au chapitre précédent, dans les pages qui suivent, nous souhaitons d'abord partager nos réflexions sur les avantages de l'analyse de péplums en classe d'histoire au cégep et le potentiel de la période antique dans cet enseignement. Nous poursuivrons avec des pistes de réflexion sur comment guider les étudiants de cégep dans la remise en question des clichés de gladiateurs repérés dans les films *Gladiator* et *Pompeii* et identifiés dans leurs images de gladiateur. Ce faisant, nous pensons que ce mémoire pourrait devenir un outil de réflexion intéressant pour les professeurs et les historiens qui souhaitent intégrer l'analyse de films de fiction historique de type péplum en classe.

### 4.1 L'analyse de péplums au cégep. Le potentiel de l'Antiquité

Il est clair que, sans un encadrement adéquat et sans une visée critique, les conséquences du visionnement d'un péplum en classe pour les apprenants seront souvent l'absorption autant de bonnes que de mauvaises informations, en plus d'augmenter l'enracinement d'une perception d'exactitude dans les films de fiction historique<sup>249</sup>. Or, l'histoire est sans doute parmi les disciplines enseignées les mieux outillées pour dégager tout le potentiel de l'éducation par le cinéma. Evelyne Héry-

---

<sup>249</sup> Comme l'écrit V. Boutonnet, dans M.-A. Éthier, 2018, p. 135, à propos d'une expérience similaire, « À la fin de l'étude, même après une intégration critique de films durant l'année scolaire, les élèves perçoivent encore ceux-ci comme des sources plus valides. Marcus (2007b) s'étonne de ce résultat, puisqu'il s'attendait à ce que les élèves deviennent plus critiques envers le film historique. Il émet l'hypothèse que cette perception s'est construite en raison des pratiques d'enseignement qui l'ont intégré régulièrement comme une source pour repérer la bonne information, sans la critiquer ni la confronter à d'autres sources ». cf. A. C. Butler, *et al.*, 2009, p. 1161 – 1168.

Vielpeau, spécialiste de l'histoire de l'éducation, résume avec brio les avantages et l'essence de l'enseignement de l'histoire par le cinéma :

[...] la fictionnalisation du passé ne condamne pas l'exploitation des films de fiction dans l'enseignement de l'histoire si on admet qu'une des finalités de l'enseignement de l'histoire est la construction d'une « culture sociale » qui repose sur l'éducation du regard et du sens critique. [...] Plus largement, l'éducation du regard s'inscrit dans la fonction critique de l'enseignement de l'histoire. C'est un objectif à part entière de la discipline qui suppose d'appréhender l'histoire représentée à l'écran comme un discours sur le passé selon des modes d'écriture spécifiques. [...] Modestement, il s'agit de « poser les bases méthodologiques d'une lecture historique des images » (Delage) et de mettre en œuvre dans les classes les apprentissages relatifs à la fabrication et à la lecture des documents filmiques. [...] La pléthore des images vidéos dans la vie quotidienne qui met les élèves en situation de non voir ou d'« apprentissage sauvage » (Delage) de l'image, le mélange des genres, le fait que dans beaucoup de situations du quotidien les frontières entre la réalité reconstruite et la fiction soient brouillées, ne facilitent pas la distinction entre film et histoire. Pourtant les enjeux de cet apprentissage sont de taille si on admet avec A. de Baecque que le cinéma est un ensemble de savoirs où les hommes peuvent puiser des représentations qui leur permettent de se figurer l'histoire, de la comprendre, de la reconstituer. L'histoire que les élèves voient à l'écran compose des formes par lesquelles le passé est pensé et à leur insu ces « fragments d'histoire » concourent à modeler leur conscience historique d'adultes. Cela suffit à justifier qu'apprendre à voir des œuvres cinématographiques soit à part entière inscrite dans leur formation dans le cadre des actuels programmes de collège [...] <sup>250</sup>

Nous partageons son avis. Par ailleurs, nous pensons que ces propos sont valables, quel que soit le niveau scolaire (dont universitaire) des apprenants. Si dans notre étude, nous avons choisi de nous intéresser à des étudiants de niveau collégial c'est parce que ce niveau nous permettait d'atteindre un plus vaste, et plus diversifié, échantillon d'une population étudiante qu'au niveau universitaire et que ce niveau ne semble pas avoir été traité auparavant. Par ailleurs, l'âge des apprenants du collégial nous permettait également d'envisager une activité qui demanderait plus de temps et d'investissement que ce qui pourrait être envisagé au primaire ou au secondaire ; sans compter qu'il était

---

<sup>250</sup> E. Héry-Vielpeau. 2012, p. 10-11.

plus aisé au niveau collégial de parler d'un sujet jugé violent, comme la gladiature ou tout autre sujet pouvant être sensible pour un jeune public.

Le choix de la période antique s'explique quant à lui par des arguments que nous avons évoqués à mainte reprise : la malléabilité de cette période pour les studios de cinéma, de même que son aspect fantasmagorique et, de ce fait plus attractif. Mais, il y a plus. En août 2020, le journal *Le Devoir* a publié l'information selon laquelle le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur entendait réduire grandement, l'enseignement de l'histoire antique et de celle du Moyen-Âge dans les cégeps<sup>251</sup>. Dans un article subséquent, il est précisé que le cours d'histoire des civilisations occidentales sera remplacé par un cours d'histoire mondiale pour désamorcer le regard eurocentrisme et couvrir plus largement l'histoire du monde du XV<sup>e</sup> siècle à nos jours<sup>252</sup>. Un changement certes que plusieurs jugeront requis, mais qui ne doit pas se faire au détriment de l'enseignement de l'Antiquité et du Moyen-Âge. Selon nous, ces périodes ont tout à fait leur place dans ce nouveau courant d'histoire mondiale. Et dans ce contexte, les péplums peuvent d'ailleurs jouer un rôle, eux qui exploitent, nous y venons, une multitude de thèmes controversés et d'actualité.

L'enseignement de la période antique est en effet un excellent vecteur pour éclairer les étudiants collégiaux sur les contacts, les échanges et les métissages, qui ont eu lieu et qui ont participé à forger, certes le monde gréco-romain, mais également les divers peuples et cultures du monde entier (par exemple l'Empire indien Maurya et l'Empire chinois de la dynastie Han). Ceci peut amener des discussions sur les continuités et les changements de ces interrelations jusqu'à aujourd'hui, sur leur influence mutuelle et leur interdépendance jusqu'au libre-échange tout en rappelant que, même de l'intérieur,

---

<sup>251</sup> N. Murray, 2020, [https://www.ledevoir.com/opinion/idees/584946/education-amputer-l-histoire-de-l-occident?fbclid=IwAR383jY\\_1GmU5ncL-igzrgbrt9E2XXjv9EEda79q5P24JxebZjmESyBCxI8](https://www.ledevoir.com/opinion/idees/584946/education-amputer-l-histoire-de-l-occident?fbclid=IwAR383jY_1GmU5ncL-igzrgbrt9E2XXjv9EEda79q5P24JxebZjmESyBCxI8).

<sup>252</sup> P. Regimbald, *et al.*, 2020, <https://www.ledevoir.com/opinion/idees/585558/education-un-nouveau-cours-d-histoire-mondiale-pour-les-cegepiens>.

un empire (romain comme américain) est multiculturel. Dans notre univers de plus en plus cosmopolite, se pourrait-il que les élèves des diverses cultures se sentent plus unis, inclus dans la même société s'il leur était enseigné que, depuis plus de deux mille ans, ils ont toujours, tous, fait partie de la même histoire ? La question de « l'Autre » (et du racisme) peut ainsi être introduite. Ce thème est très utilisé dans les productions cinématographiques comme *300*, qui caricaturent l'image de « l'Autre », du non-Occident. Selon nous, les péplums participent parfois à véhiculer une image du bon occidental contre les méchants « autres », le « non civilisé ». Remettre ces productions en perspective ne peut qu'être intéressant pour une remise en question de ces concepts.

De plus, enseigner la différence entre les valeurs et les codes moraux nord-américains actuels et ceux de l'Antiquité est un point que la critique de péplums peut apporter. En effet, dans ces films, les valeurs et les mœurs antiques sont souvent le fruit d'une actualisation pour qu'elles apparaissent plus près de celles des sociétés occidentales actuelles (pour que le public s'y reconnaisse dans une certaine mesure). Cependant, ceci empêche le spectateur de percevoir les grandes différences structurelles et contextuelles avec le passé. Par extension, cela empêche probablement de percevoir que nos valeurs, nos structures et nos notions du bien et du mal notamment sont une construction sociale en constante mouvance. Concevoir que ces changements sont faisables dans une même société (que la société et ses valeurs n'ont pas toujours été immuables) peut amener à la réflexion qu'il est possible de participer à ces changements, de remettre en question les systèmes et les valeurs d'aujourd'hui et peut-être de devenir un citoyen plus actif.

Selon Peter W. Rose, un avantage rarement mentionné de l'utilisation des péplums en classe, est que, pour les étudiants qui ne consultent pas souvent le journal ou les

nouvelles, c'est une façon de les amener à réfléchir à leur propre temps<sup>253</sup>. Cela peut aussi apporter une réflexion sur la société à bâtir.

The tension between history and the demands of narrative is the subject of Fredric Jameson's analysis of the role of cinema in the era of globalization and postmodernism, a period in which we are compelled, 'to think a system so vast that it cannot be encompassed by the natural and historically developed categories of perception' [...] 'an unconscious, collective effort at trying to figure out where we are and what landscapes and forces confront us in a late twentieth century whose abominations are heightened by their concealment and their bureaucratic impersonality.' [...] Both [*Gladiator* and *The Fall of the Roman Empire*] tackle the problem of representing a global political system to global audiences in order to offer a meaningful commentary on the contemporary world.<sup>254</sup>

Et si les futurs cours d'histoire au niveau collégial ne permettent plus de traiter de l'Antiquité en classe, rien n'empêche les professeurs de choisir un travail de session basé sur l'analyse filmique de péplums...

#### 4.2 Pistes de réflexion pour un outil pédagogique avec ce mémoire

Ce mémoire se veut un outil de réflexion pour les historiens et les enseignants. En effet, le chapitre I propose au lecteur des informations et des références pertinentes sur la gladiature, sur les péplums et sur l'évolution de l'enseignement de l'histoire avec les films de fiction. En outre, de nombreux ouvrages sur l'enseignement de l'histoire par la fiction sont présentés (*supra* p.19), dont certains avec des études de cas inspirantes.

Avec le chapitre II, le lecteur dispose d'informations à propos de trois clichés et de deux péplums les véhiculant qui pourraient lui permettre de guider les étudiants dans la recherche de la vérité historique entourant ces clichés et sur les raisons de leur

---

<sup>253</sup> P. W. Rose, dans M. M. Winkler, 2005, p. 151.

<sup>254</sup> *Ibid.*, p. 171.

utilisation courante au cinéma. Ainsi, ce chapitre peut servir de carnet de réponses et de références pour une activité de recherche.

Quant au chapitre III, il permet au lecteur d'envisager le panel des représentations des gladiateurs et de l'Antiquité que peuvent avoir des étudiants de cégep et ainsi l'inspirer pour la recherche des représentations chez ses étudiants ; le questionnaire utilisé pour ce mémoire est cela dit disponible en annexe...<sup>255</sup>

Or, nous savons que prendre le temps de « diagnostiquer » les représentations initiales des étudiants sur l'objet d'apprentissage qui sera traité dans un cours et *a fortiori* lors de l'utilisation d'un film dans une perspective d'enseignement est une étape à ne pas négliger. Définir ce qui est connu du concept, autant pour l'enseignant que pour les étudiants, est une façon de prendre conscience des biais potentiels qui gêneraient l'apprentissage et d'envisager leur « déconstruction ».

C'est donc une étape d'introspection, de remise en question, nécessaire aux élèves tout autant qu'à l'historien selon nous. Certains clichés sont si ancrés dans l'imaginaire collectif, comme nous l'avons vu au chapitre II, qu'ils peuvent entraver le jugement des apprenants, voir des chercheurs les moins chevronnés.

Or, nous l'avons évoqué plus haut, nous pensons que l'histoire, discipline savante, discipline enseignée, offre les outils intellectuels sans doute les plus adéquats pour déconstruire ces conceptions erronées. Pour nous guider dans nos réflexions, nous nous sommes fortement inspirées d'un ouvrage de Seixas et Morton publié en 2013, dans lequel les deux chercheurs définissent les six concepts de la pensée historique et la façon dont ils peuvent être enseignés en classes. Ces six concepts sont : la pertinence

---

<sup>255</sup> Il est à noter qu'il existe de nombreuses façons d'obtenir le portrait des représentations des étudiants sur un sujet, tels les associations de mots, les réseaux conceptuels, les évocations hiérarchisées, les sélections d'images, etc.

historique, les sources, la continuité et le changement, les causes et les conséquences, la perspective historique et la dimension éthique (annexe H).

Avec ces outils en main, les buts d'une activité qui serait construite à l'aide de ce mémoire pourraient être les suivants :

1- Développer l'esprit critique des étudiants vis-à-vis des fictions historiques de type péplums. Une compétence qui peut s'élargir aux multiples médias et qui est essentielle dans la société numérique actuelle.

2- Par la recherche de l'origine des clichés et de l'analyse filmique : apporter une remise en question de leur propre concept de vérité historique (même l'histoire savante est une interprétation) en apprenant la construction du récit historique, autant scientifique que cinématographique (ce qui permet aussi d'intégrer les concepts de la pertinence historique et des sources).

3- Permettre aux étudiants de démystifier eux-mêmes un cliché sur la gladiature véhiculé par *Gladiator* et *Pompeii*, par la pratique de la recherche historique.

4- Initier l'étudiant au langage cinématographique ainsi qu'à ses avantages et ses contraintes dans ses interprétations de l'histoire par l'analyse filmique des péplums.

5- Tenter de désamorcer l'effet conscient ou inconscient chez l'étudiant de véracités émanant des films historiques (perçus comme une fenêtre sur le passé).

6- Apporter une prise de conscience des préjugés sur la gladiature propres à l'étudiant, d'abord en identifiant ses connaissances initiales sur le sujet, ensuite en identifiant l'influence de l'activité, du film et de sa recherche historique<sup>256</sup>.

---

<sup>256</sup> Rappelons ici un des constats de Vincent Boutonnet : « [...] l'intégration d'un récit historique véhiculé par un film historique n'est pas subie passivement [...] et dépend avant tout des représentations

7- Améliorer les connaissances et l'intérêt des étudiants pour la période de l'Antiquité.

8- Initier les étudiants à la dimension éthique en histoire, par la remise en perspective des notions historiques et médiatiques. Utiliser l'actualité des étudiants ou traiter de sujets controversés. Par exemple, en remettant en question le bien-fondé des modèles politiques (*Gladiator*) ou en élaborant un questionnement sur les changements climatiques (*Pompeii*).

9- Aborder le concept de la continuité et du changement, soit par l'exemple de l'évolution de la gladiature durant ses 800 ans d'existence ou par les différences et les ressemblances entre la société antique du Haut Empire décrite par les historiens et celle dépeinte dans les deux péplums.

10- Aborder le concept de perspective historique avec l'exemple de la cruauté au temps des gladiateurs et de la cruauté aujourd'hui.

Avec ces exemples d'intentions et les informations fournies au fil de ce mémoire, il serait maintenant possible de poursuivre ce que ce projet n'a pas pu achever : créer un outil pédagogique avec une démarche méthodologique propre aux sciences de l'éducation, la recherche-développement<sup>257</sup>, visant à répondre à un problème du milieu (ici, guider les étudiants dans la remise en question de leurs représentations des clichés de gladiateurs) par la mise en place d'un projet didactique.

---

préalables au visionnement, représentation que les croyances des spectateur.rice.s renforcent positivement ou négativement. » V. Boutonnet dans M.-A. Éthier, *et al.*, 2018, p.134.

<sup>257</sup> J.-M. Van Der Maren, 1995, p.178.

## CONCLUSION

Dans ce mémoire, nous souhaitons répondre à la question de recherche principale : quels sont les clichés véhiculés sur la gladiature par les péplums *Gladiator* et *Pompeii* et présents dans les représentations que les étudiants de cégep se font des gladiateurs? Nous avons décliné cette question en deux sous-questions correspondant respectivement aux chapitres II et III: quels sont les clichés présents dans ces deux péplums concernant la gladiature? Retrouve-t-on ces clichés dans les représentations initiales dont témoignent les étudiants de cégep à propos de la gladiature? Suivis d'une discussion permettant de réfléchir à la place de la discipline historique dans l'enseignement de l'analyse filmique (plus précisément les péplums) au cégep et comment guider les étudiants dans la remise en question des clichés de gladiateurs.

Notre intention est d'offrir cet ouvrage comme outil de réflexion à qui veut enseigner l'histoire par les films de fiction historique (avec l'exemple des péplums).

Avant de répondre aux questions mentionnées, le chapitre I a permis un tour d'horizon à propos de l'histoire des gladiateurs, des péplums et du lien entre les historiens le cinéma et l'enseignement, afin de positionner ce mémoire dans l'historiographie.

Il est clair que les représentations des étudiants sur le passé se forment en grande partie par les médias qu'ils « consomment », dont le cinéma. À l'instar des historiens mentionnés dans ce mémoire, nous sommes d'avis que l'analyse filmique - et le regard critique sur les médias qu'elle génère - est indispensable à tout historien, voire citoyen. Par ailleurs, considérant que l'enseignement de l'histoire par le cinéma est donné de manière disparate, malgré les nombreux écrits et outils pédagogiques sur le sujet, nous emboîtons le pas, de Marc Ferro à Jeremy D. Stoddard, en suggérant fortement l'utilisation de ces outils.

Nous avons vu que l'utilisation des films de fiction historique en classe est très répandue (et ce dans presque toutes les matières) et qu'il arrive encore qu'ils soient utilisés candidement, le plus souvent pour illustrer un sujet discuté en classe (ce qui peut avoir des effets négatifs sur l'esprit critique des étudiants vis-à-vis des films de fiction historique). Bien que de nombreux enseignants offrent des activités élaborées d'analyse filmique, il ne s'agit pas d'une majorité.

Au chapitre II, nous avons répondu à une première sous-question en affirmant la présence de trois clichés dans nos deux péplums : le combat à mort, l'esclave maltraité et le combat « Free for All ». Leurs origines ont été retracées et une constatation se dégage de cette analyse : ces clichés sont souvent issus de préjugés et de mauvaises interprétations des écrits savants, en raison notamment d'un manque de perspective des variations de la gladiature en 800 ans et de l'étiquette de cruauté qui lui est apposée. Ces constats scientifiques biaisés furent ensuite repris et répétés dans la culture populaire jusqu'à ne plus être remis en question. Avec l'aide des connaissances actuelles sur le sujet, nous avons décortiqué la vérité historique de ces clichés à la période représentée dans les deux films, soit le Haut Empire romain.

La présence de ces clichés dans les deux péplums est pourtant bien réfléchi. Elle n'est pas due à une insuffisance de recherche historique ou d'une erreur dans le script. Les clichés ont en effet un rôle à jouer dans le langage cinématographique des péplums. Ils sont ces lieux communs diffusés par la culture populaire, que tous connaissent et s'attendent à voir. Les producteurs ne souhaitent certainement pas « décevoir leur public », inscrivant leur œuvre dans une dynamique davantage économique et divertissante que dans la perspective de « rétablir la vérité historique ». De plus, le propre de l'histoire au cinéma est d'avoir simultanément ce double discours sur le passé et sur le présent. Comme le disent autant son réalisateur que son scénariste, *Gladiator* raconte bien plus les États-Unis entrant dans le XXI<sup>e</sup> siècle que la Rome du Haut Empire...

Au chapitre III, nous répondons à notre deuxième sous-question en confirmant que ces trois clichés sont présents à divers niveaux dans les représentations dont témoignent les 146 sujets-étudiants de niveau collégial que nous avons rencontrés<sup>258</sup>. La question initiale fait ressortir les mots les plus utilisés pour décrire un gladiateur, soit « un esclave, fort, combattant avec une épée pour divertir ». Dans la partie trois, à choix de réponse, les réponses correspondant aux clichés ont été sélectionnées en majorité (à l'exception de trois questions sur 18). De plus, il existe un lien clair avec le visionnement de péplums et la présence des clichés chez les SE. Il a aussi été constaté que pour 97 SE, les péplums sont des films ayant une valeur historique, mais 12 de ces derniers montrent de la difficulté à en distinguer le vrai du faux.

Les étudiants qui montrent un plus grand attrait pour le sujet sont évidemment ceux mentionnant le plus d'informations pertinentes sur la gladiature. Effectivement, l'intérêt des étudiants augmente leur curiosité et la rétention des informations sur le sujet. C'est aussi là la grande richesse d'enseigner avec des films qui ont le potentiel d'émerveiller les spectateurs, de toucher leurs émotions et de piquer leur curiosité. Cependant, comme beaucoup d'études le montrent déjà aujourd'hui, les étudiants retiennent autant les bonnes que les mauvaises informations d'un film.

Ce qui nous conduit à notre discussion où nous exposons comment ce mémoire pourrait servir d'outil de réflexion aux professeurs et aux historiens dans la perspective de la création d'activités permettant aux étudiants de développer leur esprit critique tout en augmentant leur intérêt pour la période antique. Un bon encadrement lors de l'écoute de films de fiction historique en classe est important pour que ces derniers soient perçus et analysés comme des formes de discours sur le passé et non pas comme des fenêtres sur le passé. La discipline historique est ici bien placée pour aider les étudiants dans cette démarche de déconstructions des idées reçues véhiculées dans ces productions.

---

<sup>258</sup> Serait-ce possible d'imaginer que certains de ces clichés soient aussi présents chez des enseignants?

Nous y abordons des avantages de l'utilisation des péplums dans l'analyse filmique vu le fort aspect fantasmagorique et malléable de l'Antiquité. Puis nous considérons l'avantage de s'inspirer des six concepts de la pensée historique de Seixas et Mortons (2013) pour les objectifs d'une telle activité qui pourrait être créée à l'aide d'une méthodologie issue des sciences de l'éducation, la recherche-développement.

Ce mémoire, dans son entièreté, se veut donc un appel à la réflexion sur l'importance de l'apprentissage de l'analyse filmique par les péplums et des outils pour l'enseigner.

Nous pensons qu'il serait pertinent d'envisager d'intégrer au programme québécois d'éducation collégiale l'acquisition de compétences uniformisées en analyse filmique dans le cadre des cours d'histoire (et allons plus loin, insérons l'analyse de film historique dans la formation des historiens à l'université, qui deviennent souvent les professeurs d'histoire au cégep). Si une telle mesure était mise en place, l'utilisation des péplums constituerait un avantage certain, comme nous avons voulu le montrer dans ces pages.

L'histoire scientifique et l'histoire racontée par le cinéma peuvent facilement paraître en compétition. Mais que se passe-t-il si nous décidons de les voir plutôt comme complémentaires? Dans les faits, les films offrent aux étudiants un important référent de leurs connaissances culturelles à propos de leur société et de leur propre époque, tout en éveillant leur intérêt pour l'histoire. Par ailleurs, la discipline historique semble toute désignée pour comprendre la construction d'un récit et définir les bases théoriques autant pour la recherche historique que pour l'analyse filmique. Car, gardons également en tête que les ouvrages d'histoire scientifique et les médias véhiculant l'histoire profane<sup>259</sup> sont tous deux des interprétations de l'histoire qui s'influencent à plusieurs niveaux.

---

<sup>259</sup> Que nous pourrions catégoriser dans ce mémoire d'histoire fantasmée, mais qui est ingénieusement nommée dans l'ouvrage *Mondes profanes* de 2018 : histoire profane, ce qui « engloberait tout discours

Afin d'éviter d'autre une de journaux comme celle du *Devoir* en février 2013 (« Raconte-moi une Histoire. Les drames historiques hollywoodiens tiennent-ils désormais lieu de cours d'histoire? »), nous pensons que tous auraient à gagner dans la fusion du cinéma, de l'histoire et de son enseignement.

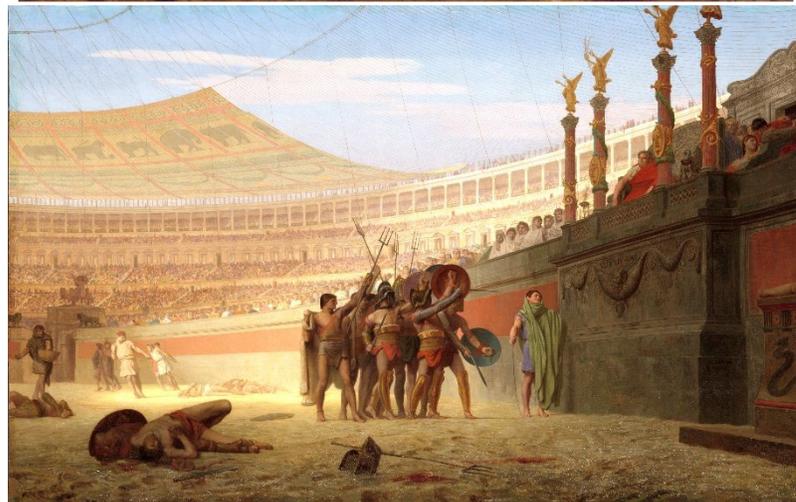
En attendant, nous ne pouvons que continuer à prôner cette pratique et faire part de nos réflexions. Ici, nos pensées vont vers le développement d'un outil pédagogique, pour le niveau collégial, plus spécifiquement axé sur utilisation des films *Gladiator* et *Pompeii* et de leurs clichés sur la gladiature. Cependant, les liens entre l'histoire et le cinéma regorgent encore d'avenues non explorées.

---

à usage public enfreignant, en tout ou en partie, ces codes, rites et tabous [de l'histoire savante]. » M.-A. Éthier, *et al.*, 2018, p. 2.

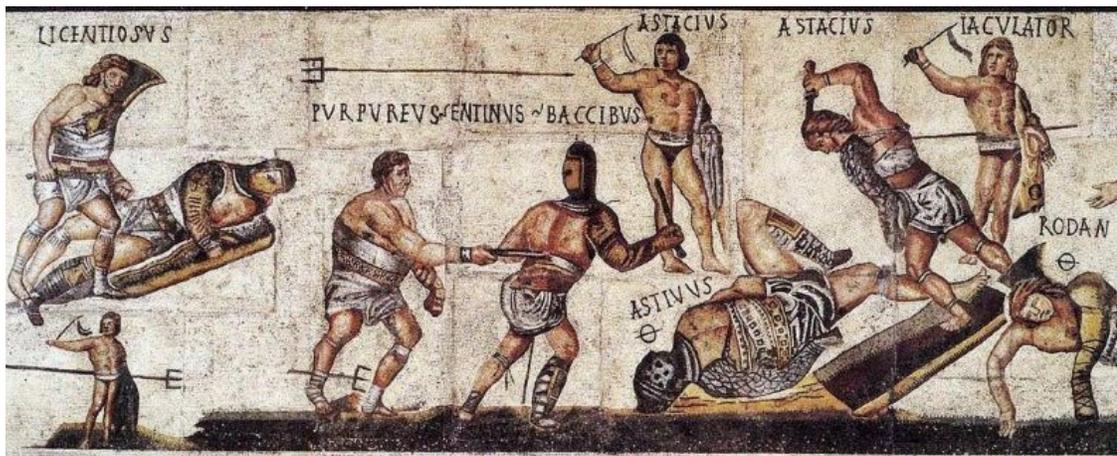
ANNEXE A

JEAN-LÉON GÉRÔME, *POLLICE VERSO* (1872) ET *AVE CAESAR MORITURI  
TE SALUTANT* (1859)



ANNEXE B

MOSAÏQUE DES GLADIATEURS, VILLA BORGHÈSE, IV<sup>E</sup> SIÈCLE, ITALIE



## ANNEXE C

### CASQUE DE THRACE EN BRONZE, I<sup>ER</sup> SIÈCLE

Casque de thrace en bronze avec crête de griffon. I<sup>er</sup> siècle apr. J.-C. Provenant de Pompéi. Musée d'archéologie nationale de Naples. Photo, Hervé Lewandowski 1998, site web du Musée du Louvre, consulté le 21 août 2020. <https://www.louvre.fr/oeuvre-notices/casque-de-gladiateur-thrace>.



## ANNEXE D

### AUTRES TYPES DE GLADIATEURS DE LA PÉRIODE CLASSIQUE

Le *scissor* est très rare dans l'iconographie, mais sa panoplie particulière est souvent réutilisée dans la culture populaire. Il possède une *lorica squamata* (cuirasse, couvrant tout le haut du corps, constituée d'écailles de fer ou de bronze ou d'os), cette protection vient pallier l'absence de bouclier. Il possède un casque semblable au *secutor*, un poignard et un manchon prolongé par une lame en demi-lune. Il est fort possible que l'*arbelas* et de *dimacherus* soit d'autres appellations pour le *scissor*.



À gauche. Bas-relief de *scissor*. II<sup>e</sup> - III<sup>e</sup> siècle apr. J.-C. Musée du Louvre (France).

À droite. Reconstitution de *scissor*. Copyright ACTA SARL.

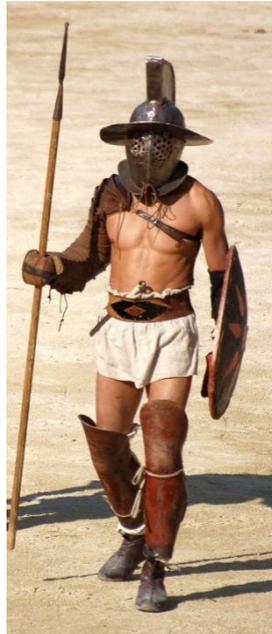


L'*equus* combat à cheval avec un bouclier rond et plat, il possède un casque, un javelot pour le début du combat et un *pugio* pour la fin qui a lieu au sol. Il a un casque sans crête et il est reconnu pour être le seul gladiateur à porter une tunique, probablement comme marque d'un statut social plus élevé à l'extérieur du monde gladiatorial. Cette *armatura* semble plutôt rare. Il se bat contre un *equus*.



Mosaïque représentant des *eques* avec deux arbitres. III<sup>e</sup> siècle apr. J.-C. Musée archéologique national de Madrid.

L'hoplomaque a un petit bouclier hémisphérique, un casque à large rebord plat avec une crête similaire au thrace, une *manica*, deux *ocreae* et une lance. Son adversaire principal est le mirmillon.



Reconstitution d'un hoplomaque.  
Copyright ACTA SARL.

ANNEXE E

QUESTIONNAIRES FRANCOPHONES

Mélissa Benjamin  
Maîtrise en Histoire, UQÀM

## Questionnaire pour les étudiants de cégep

Vous devez répondre à toutes les questions de manière instinctive.

### IL N'Y A PAS DE MAUVAISES RÉPONSES.

Le but de ce questionnaire est de **connaître l'image que vous avez** d'une époque et de certains sujets s'y rattachant et non pas de contrôler vos apprentissages. Il ne s'agit pas d'un examen et aucune note ne sera attribuée. N'oubliez pas, il n'y a aucune mauvaise réponse, car **votre réponse à vous personnellement est ce que nous voulons savoir!** Il est même possible que vous ne connaissiez aucune des réponses aux questions et c'est normal aussi. Si vous ne comprenez pas certains mots, ne vous gênez pas pour demander de l'aide au professeur en levant la main.

Ce questionnaire comporte quatre parties. La première est une frise chronologique et une carte muette. La seconde est un questionnaire à questions ouvertes. La troisième est un questionnaire à choix de réponse. La dernière est une

question à développement. Vous devrez répondre à chaque partie de manière séparée et remettre chaque partie dans les enveloppes correspondantes.

### **Partie 1 :**

Sur cette frise chronologique, vous devez déterminer quelle section déjà découpée de la frise correspond aux trois époques suivantes :

1- Moyen-Âge / 2- Préhistoire/ 3- Antiquité.

Puis, placer approximativement :

Les conquêtes d'Alexandre Le Grand / La naissance de Jésus Christ / L'éruption du Vésuve / La fin de l'Empire romain / La Bataille des Thermopyles / L'an 1 / La fin de la République romaine

(Si vous êtes capable de mettre les dates ou les siècles correspondants, vous pouvez le faire)



Considérant que nous sommes en Antiquité, sur la carte muette, identifiez :

1- Grèce 2- Rome 3- Égypte 4- Gaule 5- (encerclez la zone) l'Empire romain à son apogée



## **Partie 2 :**

Répondez selon **vos connaissances** et **vos intuitions**.

Il n'y a aucune mauvaise réponse.

1- Qu'est-ce que vous évoque l'Antiquité? :

---

---

---

---

---

---

---

2-Connaissez-vous la différence entre la République romaine et l'Empire romain, si oui décrivez-la brièvement?

---

---

---

---

---

---

---

3- Décrivez ce qu'est un gladiateur selon vous (fonction, statut social, conditions de vie, etc.) et à quoi il ressemble (physique, armes, armure, etc.).

---

---

---

---

---

---

---

4- Selon vous, qu'est-ce qui est vrai sur les gladiateurs et leurs combats dans les films, par exemple *Gladiateur* (2000) et *Pompéi* (2014) ?

---

---

---

---

---

---

---

---

5- Qu'est-ce que vous aimeriez savoir sur les gladiateurs?

---

---

---

---

---

---

---

---

6- Dans le domaine cinématographique, savez-vous ce qu'est un péplum (parfois appeler « Epic » en anglais)? Si oui, décrivez brièvement.

---

---

---

---

### **Partie 3 :**

Autre que pour les questions oui / non, vous pouvez choisir plus d'une réponse.

Toute question sur les gladiateurs se reporte à l'Antiquité et non aux reconstitutions modernes.

**Vous êtes libre d'écrire des commentaires.**

1- Est-ce que les combats de gladiateurs ont eu lieu uniquement dans l'Antiquité?

Oui / non

2- Est-ce que les combats de gladiateurs ont existé ailleurs qu'à Rome?

Oui / non

3- Est-ce que les gladiateurs se battent toujours à mort?

Oui / non

4- Est-ce que vous considérez la gladiature comme une activité cruelle?

Oui / non

5- Les gladiateurs sont-ils des gens que l'on force à combattre contre leur gré?

Oui / non

6- Est-ce que vous considérez la gladiature comme un sport, c'est-à-dire une activité institutionnelle et arbitrée, organisée et règlementée, comprenant un début et une fin et ayant une gestuelle et une technologie qui évoluent dans le sens de la compétitivité (É. Tessier et B. Lopez)?

Oui / non

7- Est-ce que les gladiateurs peuvent se battre contre des animaux?

Oui / non

8- Y avait-il des arbitres pour les combats de gladiateurs?

Oui / non

9- Est-ce que le geste du pouce, pouce vers le haut ou pouce vers le bas, avait un grand impact sur l'issue du combat?

Oui / non

10- Est-ce que les gladiateurs ont des entraînements spécifiques?

Oui / non

11- Les gladiateurs, avec leurs armes et leurs armures, sont-ils essentiellement équipés pour tuer ?

Oui / non

12- Quel peut être le statut social d'un gladiateur?

a) citoyen romain b) esclave c) noble d) de n'importe quel statut social  
e) aucune de ces réponses

13- Qu'est-ce qui met fin à un combat de gladiateurs?

a) l'arbitre b) l'organisateur du combat c) la mort de l'adversaire d) le premier qui saigne

14- Les gladiateurs peuvent-ils entretenir une vie de famille?

Oui / non

15- Est-ce que les combats de gladiateurs ont une utilité politique?

Oui / non

16- Est-ce que les combats de gladiateurs sont souvent truqués?

Oui / non

17- Est-ce que les gladiateurs peuvent être mis contre n'importe qui et n'importe quoi?

Oui / non

18- Est-ce qu'un gladiateur peut se retrouver à utiliser n'importe quelle armure et n'importe quelle arme?

Oui / non

19- Généralement, quel objet est le plus important pour un combat de gladiateurs?

Choisir une seule réponse : a) le trident b) l'épée c) la dague d) le bouclier e) l'armure

N'oubliez pas que vous pouvez choisir **plus d'une réponse** dans les choix multiple (sauf indication contraire).

20 - Comment un gladiateur peut-il gagner sa liberté?

a) la fin de son contrat b) mourir c) un grand nombre de victoires  
d) racheter sa liberté avec l'argent de ses combats e) aucune de ses réponses

21- À l'apogée de la gladiature, les gladiateurs sont-ils mal traités par leur propriétaire?

Oui / non

22- Où ont lieu les combats de gladiateurs?

a) l'hippodrome b) le théâtre c) l'amphithéâtre d) le forum e) toutes ses réponses

23- Pourquoi la foule aimait tant les combats de gladiateurs?

a) voir du sang b) voir la mort c) faire du social d) voir la technique e) le divertissement  
f) aucune de ses réponses

24- Quelle phrase disent tous les gladiateurs avant le combat?

- a) Vini, vidi, vici (Je suis venu, j'ai vu, j'ai vaincu)
- b) Ave Caesar, morituri te salutant (Salut à toi César, ceux qui vont mourir te saluent)
- c) Alea jacta est (Le sort en est jeté)
- d) Aucune de ses réponses

25- Quelles personnes ont réellement existé :

- a) Achille b) Spartacus c) Maximus d) Léonidas e) Milo f) aucune de ses réponses

26- Sachant qu'un péplum est un type de film dont l'action se déroule en Antiquité, tels les films *Gladiateur*, *300*, *Troie* et *Pompéi*. Est-ce que les péplums sont des films ayant une valeur historique?

Oui / non

27- À quelle époque se situe l'action du film *Gladiateur* de Ridley Scott (2000)?

- a) République romaine b) Haut Empire romain c) Bas Empire romain
- d) aucune de ces réponses

28- À quelle époque se situe l'action du film *Pompéi* de Paul W. S. Anderson (2014)?

- a) République romaine b) Haut Empire romain c) Bas Empire romain
- d) aucune de ces réponses

29- Avez-vous déjà lu des bandes dessinées dont l'action se passe dans l'Antiquité?

Oui / non

Si oui, lesquels :

---

---

30- Avez-vous déjà vu une télésérie dont l'action se passe dans l'Antiquité?

Oui / non

Si oui, lesquelles :

---

---

31- Inscrivez un X à côté des films que vous avez déjà vus :

\_\_\_ Gladiateurs (2000)

\_\_\_ Agora (2010)

\_\_\_ Troie (2004)

\_\_\_ Le choc des titans (2010)

\_\_\_ Alexandre (2005)

\_\_\_ Les immortels (2011)

\_\_\_ La dernière légion (2007)

\_\_\_ Pompéi (2014)

\_\_\_ 300 (2007)

\_\_\_ Autres péplums : \_\_\_\_\_

---

---

32- Veuillez maintenant mettre un X à côté de chaque question de la 3<sup>e</sup> partie dont vous ignoriez complétement la réponse, **sans changer ou effacer votre réponse.**

#### **Partie 4 :**

Il n'y a aucune mauvaise réponse.



ANNEXE F

QUESTIONNAIRES ANGLOPHONES

Mélissa Benjamin  
History student, UQÀM

### Questionnaire for CEGEP Students

All questions must be answered in an instinctive manner.

### **THERE ARE NO WRONG ANSWERS.**

The point of this survey is to know **what general image you have** of an era and topics related to this era and not to test your knowledge. This is not an examination and therefore you will not be graded as such. Do not forget : there are no wrong answers to any of these questions since **we want to know your own personal answers!** If you do not know an answer to a particular question, this would also be acceptable. If you do not understand any words, please feel free to ask the instructor by raising your hand.

This questionnaire is composed of four parts. The first part consists of a timeline and a blank map. The second is a series of open-ended questions. The third is a series of multiple-choice questions. The last part consists of a single essay question. You must answer each part separately and place each part completed inside the envelope “C”.

**Part 1**

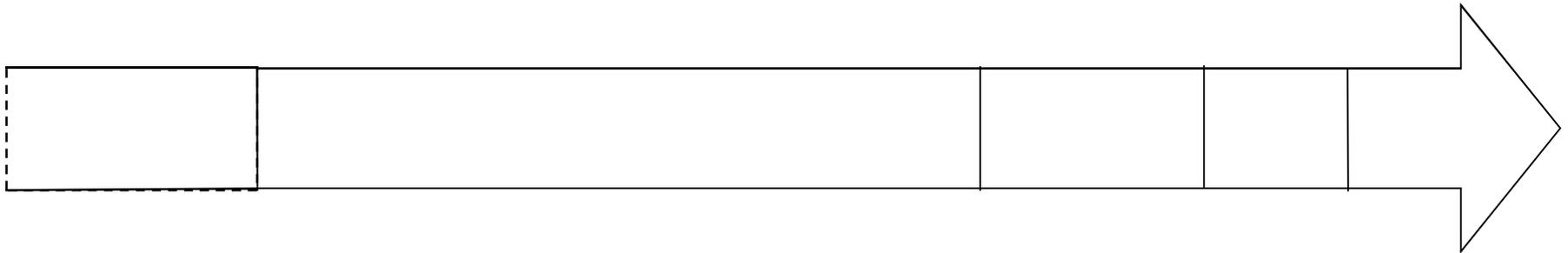
On the timeline below, you must identify which pre-determined section corresponds to the each of the three following eras :

1- Middle Ages 2- Prehistory 3- Antiquity

Then, on the timeline below, indicate the approximate order of the following notable events :

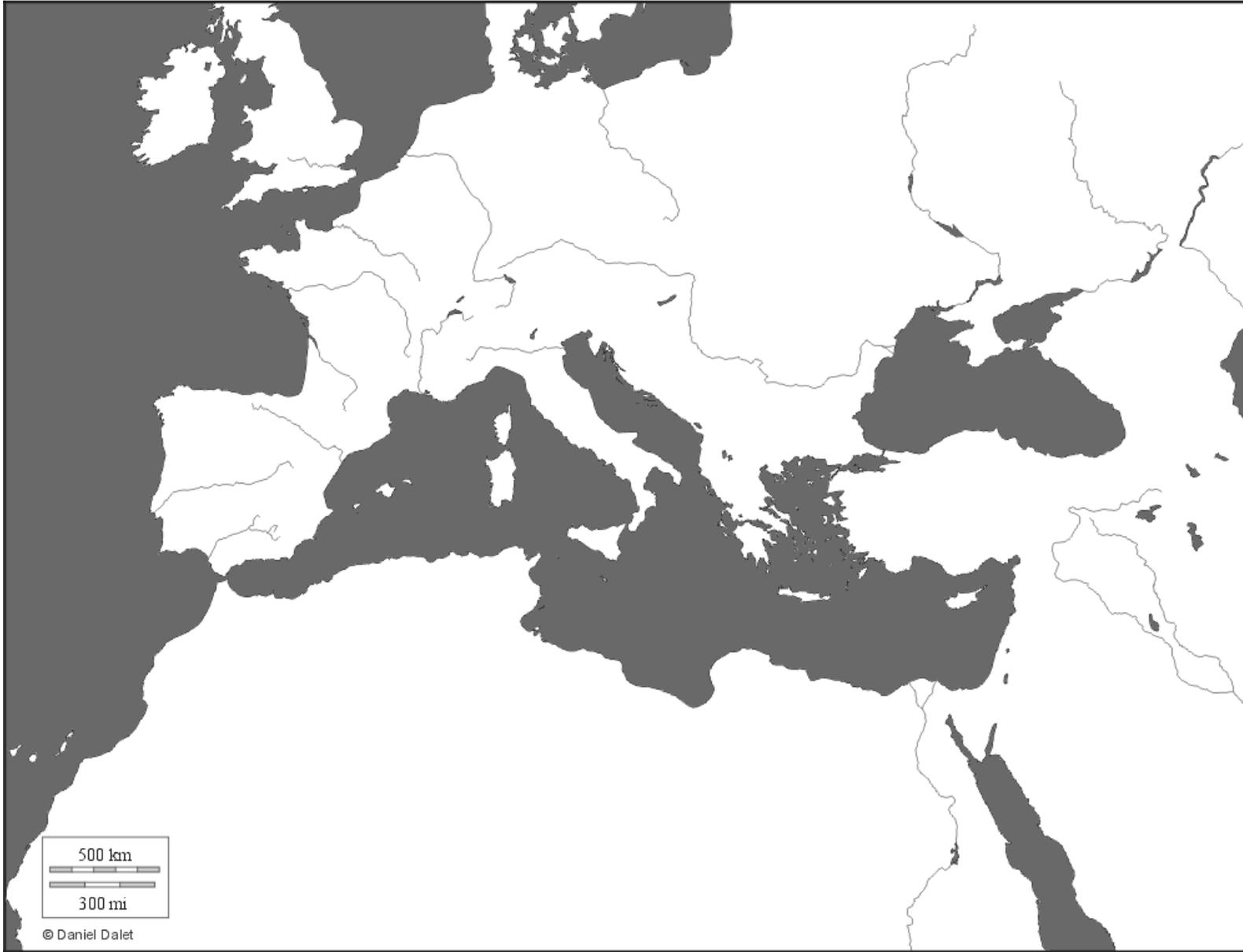
The conquests of Alexander the Great / Birth of Jesus Christ / Eruption of Vesuvius / End of the Roman Empire / Battle of Thermopylae / The Year 1 / End of the Roman Republic

(If you are able to indicate the dates or the corresponding centuries, you may do so.)



Considering that the current era is Antiquity, please identify on the following blank map :

1- Greece 2- Rome 3- Egypt 4- Gaul 5- (circle the zone) The Roman Empire at the peak of its influence



500 km  
300 mi

© Daniel Dalet

**Part 2**

Please answer based on your personal knowledge and intuition.  
There are no wrong answers.

1- What does “Antiquity” make you think of?

---

---

---

---

---

---

2- Do you know the difference between the Roman Republic and the Roman Empire? If so, please describe briefly.

---

---

---

---

---

---

3- Describe what a gladiator is according to you (function, social status, living conditions, etc.) and what one would look like (physical condition, weapons, armor, etc.)

---

---

---

---

---

---

4- In your opinion, what is true about the gladiators and their fights in movies, e.g., *Gladiator* (2000) and *Pompeii* (2014)?

---

---

---

---

---

---

---

---

5- What would you like to know about gladiators?

---

---

---

---

---

---

---

---

6- In cinematography, do you know what type of movie an epic or peplum (historical epic) is? If so, please describe briefly.

---

---

---

---

**Part 3**

For all questions that are not yes/no questions, you may choose **more than one** answer.

All questions about gladiators refer to ancient times and not to modern reconstructions.

**You are free to make comments.**

1- Did gladiator fights only exist in Antiquity?

Yes / No

2- Did gladiator fights exist anywhere other than in Rome?

Yes / No

3- Did gladiators fight to the death?

Yes / No

4- Do you consider gladiatorial games a cruel activity?

Yes / No

5- Were gladiators forced to fight against their will?

Yes / No

6- Do you consider gladiatorial games a sport—meaning an activity that is institutionalized and refereed, organized and having rules, having a beginning and an end and having a technology and gestures that evolve for the sake of competition (É. Tessier and B. Lopez)?

Yes / No

7- Could gladiators fight against animals?

Yes / No

8- Were there any referees for gladiator fights?

Yes / No

9- Did the thumbs up or thumbs down gesture have a significant impact on the outcome of a fight?

Yes / No

10- Did gladiators have any specific form of training?

Yes / No

11- With their weapons and armor, were gladiators equipped to kill their adversaries?

Yes / No

12- What could the social status be for a gladiator?

- a) Roman citizen
- b) slave
- c) nobility
- d) any social status
- e) none of the above

13- What or who ended a gladiator fight?

- a) the referee
- b) the organizer of the fight
- c) the death of an adversary
- d) the first to bleed
- e) all of the above
- f) none of the above

14- Could gladiators maintain families?

Yes / No

15- Did gladiator fights have any political utility?

Yes / No

16- Were gladiator fights often rigged or would they have predetermined outcomes undisclosed to the public?

Yes / No

17- Could gladiators be forced to fight anybody or anything?

Yes / No

18- Could a gladiator be forced to use any armor or any weapon?

Yes / No

19- Which object was generally of most value in a gladiator fight?

Choose one only : a) trident b) sword c) dagger d) shield e) armor

Don't forget that for all questions that are not yes/no questions, you may choose more than one answer (except when indicated otherwise).

20 - How could a gladiator earn his or her freedom?

a) the end of the contract b) dying c) a great number of victories  
d) buying his or her freedom back with the money earned from victories e) none of these answers

21- At the peak of gladiator games, were the gladiators mistreated and/or abused by their owners?

Yes / No

22- Where would gladiators usually fight?

a) a hippodrome b) a theatre c) an amphitheatre d) a forum

23- Why did the crowds enjoy gladiator games as much as they did?

a) blood b) death c) social interactions  
d) combat techniques e) pure enjoyment f) none of the above

24- What was the sentence that all gladiators said before combat?

- a) Veni, vidi, vici (I came, I saw, I conquered)
- b) Ave Caesar, morituri te salutant (Hail Caesar, those who are about to die salute you)
- c) Alea jacta est (the die is cast)
- d) none of the above

25- Which of the following people actually existed?

- a) Achilles b) Spartacus c) Maximus d) Leonidas e) Milo f) none of the above

26- Knowing that an “epic” (“peplum”) is a type of movie set in Antiquity, such as *Gladiator*, *300*, *Troy* and *Pompeii*, does an epic movie have any accurate historical value?

Yes / No

27- Which era is the film *Gladiator* by Ridley Scott (2000) associated with?

- a) Roman Republic            b) High Roman Empire    c) Late Roman Empire
- d) none of the above

28- Which era is the film *Pompeii* by Paul W. S. Anderson (2014) associated with?

- a) Roman Republic            b) High Roman Empire    c) Late Roman Empire
- d) none of the above

29- Have you ever read any comic books that were set in Antiquity?

Yes / No

If so, which ones : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

30- Have you ever watched any television series that were set in Antiquity?

Yes / No

If so, which ones : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

31- Mark an X next to the movies that you have already seen :

172

\_\_\_ Gladiator (2000)

\_\_\_ Agora (2010)

\_\_\_ Troy (2004)

\_\_\_ Clash of the Titans (2010)

\_\_\_ Alexander (2005)

\_\_\_ Immortals (2011)

\_\_\_ The Last Legion (2007)

\_\_\_ Pompeii (2014)

\_\_\_ 300 (2007)

\_\_\_ Other epic films : \_\_\_\_\_

---

---

32- Please mark an **X** next to each of the questions in Part 3 of this questionnaire which you were unable to answer, **without erasing or changing any answer.**



## ANNEXE G

### LISTE DES MOTS SUPPRIMÉS

a à abdomens abord above accès adultes affronter afin against agir ai ainsi aisé alimentation all aller almost alors also although always among anciennement and animaux ans any anything après are arme armes armour armoured armure armures around assez associe assurer ate atteindre attendu au aucun aucune aujourd'aujourd'hui auparavant auquel aussi autant autre autres aux auxquelles auxquels avaient avait avant avec average avoir ayant balai bas base based basic basse bat bâtir bâtis battent battled battre battus beau beaucoup because been before being believe belle best better bien biens big body bon bonhomme bonne bonnes both bought bras breast bref build but c ça called car carried carries carry case caste ce ceci cela celle celles celui cependant certain certaine certaines certains ces cet cette ceux charge chest chez chin choice choisie choisir choisit choix ci city class classe clothing combattent combattre combien comme comment completely concernant condition conditions considered constantly contre corps costume could covered crois current d dans de debout decent dedans dehors delà dépendaient dépendamment dépendant dépendantes dependent depending depends dépends depuis derrière des dès désormais desquelles desquels dessous dessus deux devait devant devers devra did didn't différentes difficult divers diverse diverses doesn't doit donc donne donner dont dressed droits du duquel durant during écrire either élevé élever elle elles en entre environ époque équipée équipés equipment equipped equivalence era ès est et étaient était étant etc été etre être eu eux even events evidences excellente except excepté eyes faire faisait faisant fait family fed financièrement fois fonction food for forme formé from front fully function gear généralement generally gens given gladiateur gladiateurs gladiator gladiators good government grand grande grands great grosse grosses group groupe habillé habituellement had has haut have having head health heavy hélas high higher highly him himself his historical home hormis hors how however hui i'd il ils importance including income j jambes je jour jusqu'jusqu'à jusque just kept kind know l la là laquelle le lequel les lesquelles lesquels leur leurs life like likely little live lived lives living look lors lorsque lot low lower lui m ma mais majorité mal malgré maniement manier mauvaise mauvaises maybe me meilleur meilleures même mêmes merci mes métier mien mienne miennes miens moi moins mon more most moyennant moyenne much muni n ne néanmoins nécessairement ni nombre non nos not notre nôtre nôtres nourris nourrit nous ô obtenir occupe often on one only ont other others ou où outre par parfois parmi part partant partie pas passé pendant pense people personne personnes peu peuple peut peuvent physical physically physique physiquement physiques pieds plein plupart plus plusieurs population portant porte porter possède pour pourquoi pouvaient pouvait premier première près presque probably proche protéger

puisque purpose qu quand que quel quelconque quelle quelles quelqu'un quels qui quoi quoique rang rather

175

real ressemblant ressemble revoici revoilà rien rôle rudimentaire rule ruler s sa sais sans sauf se seen selon

seront sert service ses seulement shape short si sien sienne siennes siens simple simplement sinon social

société sociétés society soi soit some someone sometimes son sont sort sous souvent status statut such

suivant sur sûr sûrement t ta te temps territoire territoires tes tête than that the their them then there they

tien tienne tiennes tiens time times today toi ton tous tout toute toutes trained traité très tu un une until use

used uses using usually va variante variées varient variety vers very vie vit vivent voici voilà vont vos

votre vôtre vôtres vous vu was weapon weaponry weapons well were weren't which who with wore would

y

## ANNEXE H

### LES SIX CONCEPTS DE LA PENSÉE HISTORIQUE

Voici les six concepts de la pensée historique selon Seixas et Mortons (2013), tirés du résumé de ces concepts aux pages 10 et 11 de leur ouvrage. Dans leur livre, chaque concept est décortiqué en quatre ou cinq points de repère pour s'assurer de la compréhension du concept, ainsi qu'en donnant des exemples et des exercices.

- 1- « La pertinence historique. Comment décider ce qu'il est important de savoir sur le passé? »
- 2- « Les sources. Comment a-t-on appris ce que l'on sait du passé? »
- 3- « La continuité et le changement. Comment donner un sens au courant complexe de l'histoire? »
- 4- « Les causes et les conséquences. Pourquoi un événement se produit-il et quelles en sont les conséquences? »
- 5- « La perspective historique. Comment peut-on mieux comprendre les gens qui ont vécu dans le passé? »
- 6- « La dimension éthique. Comment l'histoire peut-elle nous aider à vivre notre présent? »

## LEXIQUE

*Armatura* : types de gladiateurs en fonction de leur équipement (leur panoplie) et de leur technique de combat.

*Balteus* : large ceinture protégeant le ventre.

*Doctor* : entraîneur.

*Galerus* : protection du bras et du côté de la tête.

*Lanista* : laniste, propriétaire d'une troupe de gladiateurs.

*Ludus gladiatorus* : caserne ou école de gladiateurs.

*Manica* : protège-bras.

*Manicarius* : l'armurier de l'école de gladiateurs.

*Missio* : renvoi. Un gladiateur vaincu, mais gracié.

*Munus* : combat de gladiateurs.

*Munerarius* ou *editor* : munéraire ou éditeur. Celui qui offre le *munus* (le combat de gladiateurs).

*Ocrea* : protège-jambe.

*Parma* : petit bouclier.

*Pugio* : poignard, dague ou glaive court.

*Scutum* : grand bouclier.

*Secunda rudis* : second arbitre.

*Sica* : dague recourbée du thrace.

*Sine missio* : sans renvoi, combat à mort.

*Spatha* : épée longue.

*Stantes missi* : gracié/renvoyé debout. Match nul.

*Summa rudis* : premier arbitre.

## BIBLIOGRAPHIE

### Sources anciennes

#### Textes

Artémidore d'Éphèse. *Onirocriticon*. II, 34. Cité dans Éric Teyssier. (2009). *La mort en face. Le dossier gladiateurs*. Arles : Actes Sud. p. 72.

Cicéron. *Pour Sextus*. LXIV, 134. Trad. Louis Laurand. (1935). Paris : Les Belles Lettres.

Homère. *Illiade*. chant XXIII, 812. Trad. Paul Mazon. (2019). Paris : Les Belles Lettres.

Juvénal. *Satires*. X, 77-81. Trad. Olivier Sers. (2002). Paris : Les Belles Lettres.

Juvénal. *Satire*. III, 36-39. Trad. Olivier Sers. (2002). Paris : Les Belles Lettres.

*La sainte bible : Ancien testament*. Exode. XX,13. Trad. Louis Segond. (1877). Paris : Agence de la société biblique protestante.

Mathieu. *Les livres du nouveau Testament*. Mathieu, XIX, 16-19. Trad. Alfred Loisy. (1922). Paris : É. Nourry.

Pétrone. *Satiricon*. CXVII. Trad. Olivier Sers. (2006). Paris : Les Belles Lettres.

Pline le Jeune. *Lettres*. VI, 20. Trad. Nicole Méthy. (2011). Paris : Les Belles Lettres, 2.

Prudence. *Contre Symmaque*. II, 1099. Trad. Maurice Lavarenne. (1963). Paris : Les Belles Lettres, 3.

Saint Augustin. *La première catéchèse. De catechizandis rudibus*. XVI, 25. Trad. Goulven Madec. (1991). Paris : Études Augustiniennes.

Suétone. *Vies des douze Césars. Claude - Néron*. Claude, XXI, 13. Trad. Henri Ailloud. (2013). Paris : Les Belles Lettres.

## Iconographie

Bas-relief d'Halicarnass, combat d'Amazonia et d'Achillia. I<sup>er</sup> ou II<sup>e</sup> siècle. British Museum, Royaume-Unis.

Dessin d'une lampe à l'huile représentant un rétiaire. Milieu du I<sup>er</sup> siècle. Musée de la Civilisation gallo-romaine, France.

Lampe à l'huile représentant un thrace. I<sup>er</sup> siècle. Musée de Picardie, France.

Mosaïque des gladiateurs. IV<sup>e</sup> siècle. Galerie Borghèse, Italie.

Mosaïque de Zliten. I<sup>er</sup> ou II<sup>e</sup> siècle. Musée archéologique de Tripoli, Lybie.

Stèle d'un mirmillon. II<sup>e</sup> siècle. Musée archéologique national d'Aquilée, Italie.

Statuette de *secutor* en bronze. I<sup>er</sup>-III<sup>e</sup> siècle. Musée de l'Arles et de la Provence antiques, France.

## Gladiature

AUGUET, Roland. (1970). *Cruauté et civilisation: les jeux romains*. Paris : Flammarion. 267p.

BERNET, Anne. (2002). *Les gladiateurs*. Paris : Perrin. 369p.

BRION, Marcel. (1960). *Pompei et Herculanium*. Paris : Albin Michel. 236p.

BRIQUEL, Dominique. (1992). Les femmes gladiateurs : examen du dossier. *Ktèma*, 17. p.47-53.

BUR, Clément. (2012). De la dignité à la célébrité. Les aristocrates acteurs et gladiateur de Césars à Tibère. *Hypothèse*, 15 (1). p. 97-113.

CAPOGROSSI-COLGNESI, Luigi. (1993, novembre). La *stigma divisto de iure personarum*. Quelques considérations à propos des formes de dépendance dans la réalité romaine. *Religion et anthropologie de l'esclavage et des formes de dépendance*. Besançon : Presses Universitaires de Franche-Comté. p. 163-177.

CARCOPINO, Jérôme. (1939). *Rome à l'apogée de l'Empire. I<sup>er</sup> siècle après J.-C.* Paris : Hachette. 377p.

- CARTER, Michel J. (2008). (Un) Dressed to kill : View of the Retiarius. Dans J. Edmondson et A. Keith (dir.). *Roman Dress and the Fabric of Roman Society*. Toronto : University of Toronto Press. p. 113-135.
- CARTER, Michel J. (2007). Gladiatorial Combat: The Rules of Engagement. *The Classical Journal*, 102(2). p. 97-114.
- Collectif. Cruauté. *Logiciel Antidote Dictionnaire*. Druide informatique. Consulté le 5 juillet 2020.
- CORBEILL, Anthony. (1997). Thumbs in Ancient Rome : "Pollex" as Index. *Memoirs of the American Academy in Rome*, 42. p. 1-21.
- DONDIN-PAYRE, Monique et TRAN, Nicolas. (2016). *Esclaves et maîtres dans le monde romain. Expressions épigraphiques de leurs relations*. Rome : École française de Rome. Consulté le 15 août 2020. Récupéré de <https://books.openedition.org/efr/3185>
- DUCROS, Méryl. (2017). *Les gladiateurs dans l'Orient grec : particularismes locaux, environnement social et représentations*. Montpellier : Université Paul Valéry - Montpellier III. 352p.
- DUVAL, Noël. (1969). George Ville (1929-1967). Dans *Revue Archéologique*, 1. Paris : Presses Universitaire de France. p. 117-118.
- ERRE, Fabrice et SAVOIA, Sylvain. (2018). *Les gladiateurs, Jeux de Romains*. Marcinelle : Dupuis. 43p.

- FAGAN, Garrett G. (2011). *The Lure of the Arena : Social psychology and the Crowd at the Roman Games*. Cambridge : Cambridge University Press. 376p.
- FRIENDLÄNDER, Ludwig. (1910-1920 [1864-1871]). *Darstellungen aus der Sittengeschichte Roms in der Zeit von August bis zum Ausgang der Antonine*. 9<sup>e</sup> édition. Leipzig : Hirzel. 388p.
- GAILLOT, Antoine. (2009). Les quartiers investis. Les processions des Compitalia à l'époque républicaine et au début du principat. *Hypothèses*, 12(1). p. 262-272.
- GRAND PALAIS, site web du. (2020). Pompéi, la cité des gladiateurs, une conférence d'Éric Teyssier. *Exposition Pompéi chez vous*. Consulté le 11 juillet 2020. Récupéré de <https://www.grandpalais.fr/fr/evenement/pompei-la-cite-des-gladiateurs>
- ISMARD, Paulin. (2017, mars). Écrire l'histoire de l'esclavage. Entre approche globale et perspective comparatiste. *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, 72(1). p. 9-43.
- LAFAYE, Georges. (1896). *Gladiateur*. Dans C. Daremberg et E. Saglio (dir.). *Dictionnaire des Antiquités grecques et romaines*, 2. Paris : Hachette. p. 1563-1599.
- LINDERSKI, Jerzy. (1985, avril). Compte-rendu : La gladiature en occident des origines à la mort de Domitien, Georges Ville. *Classical Philology*, 80 (2). p. 189-192.
- LOPEZ, Brice. (2017, août). *Les gladiateurs par Brice Lopez d'Acta*. publié par Tarek, site web *YouTube*. [00:21:35]. Consulté le 16 juillet 2019. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=4LbrI2MLWE0>

- MANAS, Alfonso. (2011, novembre). New Evidence of Female Gladiators : The Bronze Statuette at the Museum für Kunst und Gewerbe of Hamburg. *The International Journal of History of Sport*, 28(18). p. 2726-2752.
- MEIJER, Fik. (2005). *The Gladiators : History's Most Deadly Sport*. New-York : Thomas Dune Books. 266p.
- MILLER, Ben. (2016, septembre). Gladiator Combat in 19th Century San Francisco. *Out of This Century*. Consulté le 30 mars 2020. Récupéré de <https://outofthiscentury.wordpress.com/2016/09/28/gladiator-combat-in-19th-century-san-francisco/>
- OLIVER, James H. (1946). Critique de *Les gladiateurs dans l'Orient grec* de Louis Robert. *American Journal of Archéology*, 50(2). p. 322-323.
- PICARD, Charles. (1942-1943). Rome, la Grèce, et la gladiature. *Revue Archéologique*, 6(20). p. 55-67.
- PLEKET, H. W. (1987). La gladiature en Occident des origines à la mort de Domitien by G. Ville. *Mnemosyne*, 40(½). p. 219-221.
- PROST, François. (2010). Archéologie. Dans Christian Delacroix *et al.* (dir.). *Historiographie, I. Concepts et débats*. Paris : Gallimard. p. 54-67.
- RACINET, Auguste. (1888). *Le costume historique*. Paris : Librairie de Firmin-Didot et Cie. planche 36-37.
- ROBERT, Louis. (1940). *Les Gladiateurs dans l'Orient Grec*. Paris : Édouard Champion. 358p.

ROBERT-BOISSIER, Béatrice. (2016). *Pompéi : les doubles vies de la cité du Vésuve*. Paris : Ellipses. 336p.

TEYSSIER, Éric. (2020). *Pompéi, la cité des gladiateurs*. Paris. Conférence au Grand Palais dans le cadre de l'exposition *Pompéi chez vous*. [00 :57 :01]. Consulté le 20 juillet 2021. Récupéré de [https://soundcloud.com/rmngrandpalais/conference-pompei-la-cite-des-gladiateurs-15092020?fbclid=IwAR1FfdtTJzJJg1X1\\_Xn0shA4If0T53SQEPg0QDsM2v-Wr41cg9LvCSIPhMw](https://soundcloud.com/rmngrandpalais/conference-pompei-la-cite-des-gladiateurs-15092020?fbclid=IwAR1FfdtTJzJJg1X1_Xn0shA4If0T53SQEPg0QDsM2v-Wr41cg9LvCSIPhMw)

TEYSSIER, Éric. (2018). *Commode, L'empereur gladiateur*. Paris : Perrin. 359p.

TEYSSIER, Éric. (2009). *La mort en face. Le dossier gladiateurs*. Arles : Actes Sud. 537p.

TEYSSIER, Éric. (2012). *Spartacus, entre le mythe et l'histoire*. Paris : Perrin. 346p.

TEYSSIER, Éric et LOPEZ, Brice. (2005). *Gladiateurs. Des sources à l'expérimentation*. Paris : Errance. 154p.

VAN WETTER, Polynice. (1871). *Cours élémentaire de droit romain contenant la législation de Justinien, avec l'histoire tant externe qu'interne du droit romain, I*. Gand et Paris : H. Host et A Durant. 840 p.

VEYNE, Paul. (2004). Les gladiateurs ou la mort en spectacle. *L'Histoire*, (290). p. 77-83.

VEYNE, Paul. (1999). Païens et chrétien devant la gladiature. *Mélanges de l'Ecole française de Rome. Antiquité*, 111(2). p. 883-917.

- VEYNE, Paul. (2005). *L'empire gréco-romain*. Paris : Éditions du Seuil. 874p.
- VEYNE, Paul. (1976). *Le pain et le cirque : Sociologie historique d'un pluralisme politique*. Paris : Éditions du Seuil. 799p.
- VILLE, Georges. (1981). *La gladiature en occident, des origines à la mort de Domitien*. Rome : École française de Rome. 540p.
- WINCKELMANN, Johann Joachim. (2005 [1764]). *Histoire de l'art dans l'antiquité*. Paris : Le livre de poche. 873p.
- WINCKELMANN, Johann Joachim. (1784 [1762]). *Recueil de lettres de M. Winckelmann, sur les découvertes faites à Herculanium, à Pompeii, à Stabia, à Caserte & à Rome : avec des notes critiques*. Paris : Barrois l'aîné. 350p.
- YOUNG, Emma. (2005). Gladiators Fought for Thrills, Not Kills. *New Scientist*, 185(2483). p. 14.

#### Péplums et clichés

- AMOSSY, Ruth. (1998). Du cliché et stéréotype. Bilan provisoire ou anatomie d'un parcours. *Le cliché*. Dir. Gilles Mathis. Toulouse : Presses universitaires du Mirail. 312p.
- ARNOLD, Martin. (2002). Making Book; Book Parties With Togas. *The New York Times*. Consulté le 15 avril 2017. Récupéré de <http://www.nytimes.com/2002/07/11/books/making-books-book-parties-with-togas.html>

- AZIZA, Claude, *et al.* (2017). *Dictionnaire Murena*. Paris : Dargaud. 136p.
- AZIZA, Claude. (2016). *Guide de l'Antiquité imaginaire, Roman, cinéma, bande dessinée*. Paris : Les Belles Lettres. 367p.
- AZIZA, Claude. (2009). *Le péplum, un mauvais genre*. Paris : Klincksieck. 187p.
- AZIZA, Claude. (1998). *Péplum, l'Antiquité au cinéma*. Paris : Corlet, Télérama. Coll. CinémAction, (89). 183p.
- BARETTE, Pierre. (2013). Les effets spéciaux et la naturalisation de notre rapport à l'histoire. Résumé par P. Gauthier de l'allocution, Le film historique au risque de l'image de synthèse. (2013, novembre). Montréal : Colloque *La magie des effets spéciaux*. *Cinéma-Technologie-Réception*. Récupéré de <http://effetspeciaux2013.ca/blogue/#748>
- BULWER-LYTTON, Edward. (1834). *The Last Day of Pompeii*. London : Richard Bentley.
- CARTER, Michael J. (2006). Review of *Gladiator : Film and History* by Martin M. Winkler. *Phoenix*. Classical Association of Canada, 60(½). p. 183-185.
- CHATEAUBRIAND, François-René de. (1809). *Les Martyrs*. Paris : Le Normant. 2 volumes.
- COLEMAN, Kathleen M. (2005). The Pedant Goes to Hollywood: The Role of the Academic Consultant. *Gladiator: Film and History*. Dir. Martin M. Winkler. Oxford : Blackweel Publishing. p. 45-52.

- CYRINO, Monica S. (2005). *Gladiator and Contemporary American Society. Gladiator: Film and History*. Dir. Martin M. Winkler. Oxford : Blackweel Publishing. p. 124-149.
- DELORD, Robert. (2010, mai). *Pollice Verso – Jean-Léon Gérôme (1872)*. Site web, Association « Arrête ton chat » *Langues et cultures de l'Antiquité aujourd'hui*. Consulté le 30 avril 2021. Récupéré de <https://www.arretetonchar.fr/pollice-verso-jean-l%c3%a9on-g%c3%a9rome-1872/>
- DEVILLERS, Olivier et AZIZA, Claude. (2011). Du Guide de l'Antiquité imaginaire au Colloque « L'Antiquité au cinéma. Formes, histoire, représentations », Cinémathèque de Toulouse, 25 février 2011. *Anabases*, (13). p. 253-258.
- DUBUISSON, Michel. (2009). *Quelques idées reçues à propos de Rome*. Université de Liège. Consulté le 8 mars 2019. Récupéré de <http://profshistoirelcl.canalblog.com/archives/2014/01/08/29075148.html>
- DUBUISSON, Michel. (2000). Gladiateur. Le point de vue de l'historien. *Bulletin de la Fédération des Professeurs de Grec et de Latin*, (124). p. 8-11.
- ÉLOY, Michel. Site web, *Peplvm - Images de l'Antiquité, dévoué au cinéma et à la BD historico-mythologiques*. Consulté le 4 mai 2020. Récupéré de [www.Peplum.info](http://www.Peplum.info)
- GENOT, Alain et SIEURAC, Laurent. (2009). Vitalis. *Arelate. Premier cycle*. Arles : 100Bulles. 188p.
- GOSCINNY, René et UDERZO, Albert. (1999 [1964]). *Astérix Gladiateur. Une aventure d'Astérix*. Paris : Hachette. 48p.

HARRIS, Robert. (2003). *Pompeii*. New-York : Random House. 274p.

HARRISSON, Juliette. (2015, février). Gladiatorial combat in the Hunger Game. *Strange Horizons*. Consulté le 30 août 2020. Récupéré de <http://strangehorizons.com/non-fiction/articles/gladiatorial-combat-in-the-hunger-games/>

HARRISSON, Juliette. (2014). Les combats de gladiateurs dans la fiction spéculative. Star Trek et Hunger Games. *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain : fantasy, science-fiction, fantastique*. Dir. Mélanie Bost-Fievet, Sandra Provini. Paris : Classiques Garnier. p. 321 à 338.

LAROCHE, Hervé. (2003). *Dictionnaire des clichés littéraires*. Paris : Arléa. 188p.

MANNIX, Daniel P. (1958). *Those about to die*. New-York : Ballantine Book. 144p.

PATCH, Matt. (2014, février). The Other Paul Anderson, the Psychotic Action Vision of 'Pompeii' Director Paul W. S. Anderson. Site web, *Grandland*. Consulté le 28 août 2020. Récupéré de <https://grantland.com/hollywood-prospectus/the-other-paul-anderson-the-psychotic-action-vision-of-pompeii-director-paul-w-s-anderson/>

Pompéi revisité par Paul W. S. Anderson. (2013, février). Site web, *AlloCiné*. Consulté le 26 août 2020. Récupéré de [http://www.allocine.fr/article/fichearticle\\_gen\\_carticle=18621028.html](http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18621028.html)

POTTER, David S. (2005). Gladiators and Blood Sport. *Gladiator: Film and History*. Dir. Martin M. Winkler. Oxford : Blackweel Publishing. p. 73-86.

- Roman Polanski ressuscite Pompéi. (2007, février). Site web, *AlloCiné*. Consulté le 26 août 2020. Récupéré de [http://www.allocine.fr/article/fichearticle\\_gen\\_carticle=18398125.html](http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18398125.html)
- ROSE, PETER W. (2005). The Politics of Gladiator. *Gladiator: Film and History*. Dir. Martin M. Winkler. Oxford : Blackweel Publishing. p. 150-172.
- SALZMAN-MITCHELL, Patricia et ALVARES, Jean. (2018). *Classical Myth and film in the New millennium*. Oxford : Oxford University Press. 412p.
- SIENKIEWICZ, Henryk. 1896. *Quo Vadis? Powieść z czasów Nerona*. Varsovie : Gazeta Polska. 645p.
- SOLOMON, Jon. (2005). Gladiator from Screenplay to Screen. *Gladiator: Film and History*. Dir. Martin M. Winkler. Oxford : Blackweel Publishing. p. 1-15.
- TIÉBAUT, Michel. (1998). Culture populaire et culture savante : l'Antiquité dans la Bande Dessinée. *Dialogue d'histoire ancienne*, 4(2). p. 232-243.
- WARD, Allen. (2001). The Movie *Gladiator* in Historical Perspective. University of Connecticut. Consulté le 5 février 2020. Récupéré de [http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:JMjopxbOIBUJ:3-114.weebly.com/uploads/3/2/4/2/3242763/the\\_movie\\_gladiator\\_in\\_historical\\_perspective.docx+&cd=1&hl=fr&ct=clnk&gl=ca](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:JMjopxbOIBUJ:3-114.weebly.com/uploads/3/2/4/2/3242763/the_movie_gladiator_in_historical_perspective.docx+&cd=1&hl=fr&ct=clnk&gl=ca)
- WINKLER, Martin M. (dir.). (2005). *Gladiator: Film and History*. Oxford : Blackweel Publishing. 215p.

WINKLER, Martin M. (dir.). (2001). *Classics Myth and Culture in the Cinema*. Oxford : Oxford University Press. 350p.

#### Enseignement de l'histoire avec le cinéma

ABRIC, Jean-Claude. (1994). Les représentations sociales : aspects théoriques. *Pratiques sociales et représentations*. Dir. J.-C Abric. Paris : Presses Universitaires de France. p. 11-36.

BLOCH, Marc. (1968). *Les caractères originaux de l'histoire rurale française*. Paris : Armand Colin. Tome 1. 265p.

BORDADE, Fanny Mélodie. (2008). *Contribuer au développement de la pensée critique des élèves en histoire au collégial : La bande dessinée à caractère historique*. Québec : Département de didactique, faculté des sciences de l'éducation, Université Laval. 186p.

BOUTONNET, Vincent. (2018). Le cinéma et le théâtre : recherches récentes sur les pratiques d'intégration en classe. *Mondes profanes. Enseignement, fiction et histoire*. Dir. Marc-André Éthier, David Lefrançois et Alexandre Joly-Lavoie. Québec : Presse de l'Université Laval. p. 125-141.

BRIAND, Dominique. (2010). *Enseigner l'histoire avec le cinéma*. Basse-Normandie, Caen : Scérén-CRDP. 159p.

BUTLER, Andrew C., *et al.* (2009). Using Popular Films to Enhance Classroom Learning: the Good, the Bad, and the Interesting. *Psychological Science*, 20(9). p. 1161-1168.

- DELAGE, Christian. (1995). Critique de Revisioning History. Film and the Construction of New Past de Robert A. Rosenstone,. *Vingtième Siècle, Revue d'histoire*, 48(1). p. 199-200.
- DELAGE, Christian et GUIGUENO, Vincent. (2004). *L'historien et le film*. Paris : Gallimard. 262p.
- DOUMAZANE, François. (1983). Introduction : L'école, les enseignants et la télé. *Pratique : linguistique, littérature, didactique*, (37). p. 3-12.
- ÉTHIER, Marc-André, LEFRANÇOIS, David et JOLY-LAVOIE, Alexandre. (2018). *Mondes profanes. Enseignement, fiction et histoire*. Québec : Presse de l'Université Laval. 515p.
- FERRO, Marc. (1968). Société du XX<sup>e</sup> siècle et histoire cinématographique. *Annales ESC*, (3). p. 581-585.
- FERRO, Marc. (1975). *Analyse de film, analyse de sociétés*, Paris : Hachette. Coll. Pédagogies pour notre temps. 135p.
- FERRO, Marc. (1993 [1977]). *Cinéma et histoire*. Paris : Gallimard. 270p.
- Gouvernement du Québec, le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur. (2017a). *Sciences humaines (300.A0) – Programme d'études préuniversitaire*. Québec. 66p.
- Gouvernement du Québec, ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur. (2017b). *Histoire et civilisation (700.B0) – Programme d'études préuniversitaire*. Québec. 66p.

HÉRY-VIELPEAU, Evelyne. (2012). *L'enseignement de l'histoire et le film : l'histoire d'un apprivoisement (1920- 2000)*. HAL, Archives ouvertes. halshs-00784848. 12p. Consulté le 12 décembre 2019. Récupéré de <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00784848/document>

KELLY, Jim et ELLIOTT, Bill. (2000 [1992]). *Synthetic History and Subjective Reality : The Impact of Oliver Stone's film, JFK. It's Show Time! Media, Politics and Popular culture*. New-York : Peter Lang. 277p.

KRACAUER, Siegfried. (1966 [1947]). *From Caligari to Hitler : A Psychological History of the German Film*. New-York : Princeton University Press. 416p.

LÉVESQUE, François. (2013, 16 février). Les drames historiques hollywoodiens tiennent-ils désormais lieu de cours d'histoire? *Le Devoir*, 54(33). p. 1.

MANDROU, Robert. (1958). Histoire et Cinéma. *Annales ESC*, 13(1). p. 140-149.

MURRAY, Nathan. (2020, août). Pourquoi amputer l'histoire de l'Occident? *Le Devoir*. Consulté le 28 août 2020. Récupéré de [https://www.ledevoir.com/opinion/idees/584946/education-amputer-l-histoire-de-l-occident?fbclid=IwAR383jY\\_1GmU5ncL-igzrgbrt9E2XXjv9EEda79q5P24JxebZjmESyBCxI8](https://www.ledevoir.com/opinion/idees/584946/education-amputer-l-histoire-de-l-occident?fbclid=IwAR383jY_1GmU5ncL-igzrgbrt9E2XXjv9EEda79q5P24JxebZjmESyBCxI8)

O'CONNOR, John E. (1987). *Teaching history with film and television*. Washington : American Historical Association. 86p.

O'CONNOR, John E. (1988). History in Images/Images in History : Reflections on the Importance of Film and Television Study for an Understanding of the Past. *The American Historical Review*, 93(5). Oxford : Oxford University Press. p.1200-1209.

- PAXTON, Richard J., STODDARD, Jeremy D, *et al.* (2018). *Teaching History with Film: Strategies for Secondary Social Studies*. New-York : Routledge. 232p.
- POYET, Julia. (2009). *Dimensions des représentations du concept de Temps dans treize classes du préscolaire et du premier cycle du primaire au Québec*. Montréal : Université de Montréal, EHESS. 486p.
- RAMIREZ, Bruno. (2014). *L'histoire à l'écran*. Montréal : Les Presses de l'Université de Montréal. 333p.
- RAYNAL, Françoise et RIEUNIER, Alain. (2005 [1997]). *Pédagogie dictionnaire des concepts clés. Apprentissage, formation, psychologie cognitive*. Paris : Éditions sociales françaises. 424p.
- REGIMBALD, Patrice, SIMARD, Lynda et PAQUETTE, Chantal. (2020, septembre). Un nouveau cours d'histoire mondiale pour les cégepiens. *Le Devoir*. Consulté le 25 septembre 2020. Récupéré de <https://www.ledevoir.com/opinion/idees/585558/education-un-nouveau-cours-d-histoire-mondiale-pour-les-cegepiens>
- ROSENSTONE, Robert A. (1995a). The Historical Film as Real History. *Film-Historia*, 5(1). p. 5-23.
- ROSENSTONE, Robert A. (1995b). Like Writing History with Lighting : Film historique/ vérité historique. *Vingtième Siècle, Revue d'histoire*, (46). p. 162-175.
- ROSENSTONE, Robert A. (1995c). *Revisioning History. Film and the Construction of New Past*. New-Jersey : Princeton University Press. 255p.

SEIXAS, Peter et MORTON, Tom. (2013). *Les six concepts de la pensée historique*. Montréal : Groupe Modulo. 218p.

SORLIN, Pierre. (1997 [1977]). *Sociologie du cinéma : ouverture pour l'histoire de demain*. Paris : Aubier-Montaigne. 319p.

STODDARD, Jeremy D. (2012). Film as a “Thoughtful” Medium for Teaching History. *Learning, Media, and Technology*, 37(3). p. 271-288.

STODDARD, Jeremy D., MARCUS, Alan S. et HICKS, David. (2017). *Teaching Difficult History through Film*. Londres : Routledge. 272p.

STODDARD, Jeremy D. et MARCUS, Alan S. (2010). More than “Showing What Happened” : Exploring the Potential of Teaching History with Film. *High School Journal*, 93(2). p. 83-90.

VAN DER MAREN, Jean-Marie. (2004 [1995]). *Méthodes de recherche pour l'éducation. Éducation et formation. Fondements*. Montréal: Les Presses de l'Université de Montréal, DeBoeck Université. 502p.

#### Films historiques et docu-fiction

ANDERSON, Paul W. S. (réalis.). (2014). *Pompeii*. Constantin Film, Impact Pictures (prod.). [Blu-Ray].

BOOTH, Walter R. (réalis.). (1900). *The last days of Pompeii*. Robert W. Paul (prod.).

DEKNIGHT, Steven S. (auteur). (2013). *Spartacus*. Steven S. DeKnight, Robert Tapert, Sam Raimi, Joshua Donen (prod.). 39 épisodes.

Frères Lumières (réalis.). (1896). *Néron essayant des poisons sur des esclaves*. Frères Lumières (prod.).

GUAZZONI, Enrico (réalis.). (1912). *Quo Vadis?* Società Italiana Cines (prod.).

KUBRICK, Stanley (réalis.). (1960). *Spartacus*. Bryna Productions (prod.). [Blu-Ray].

LEROY, Mervyn (réalis.). (1951). *Quo Vadis?* Sam Zimbalist (prod.).

MANN, Anthony (réalis.). (1964). *The Fall of the Roman Empire*. The Rank Organisation et Samuel Bronston Productions (prod.).

PURCELL, Steve (réalis.). (2014). *Toy Story: That Time Forgot*. Pixar Animation Studios et Walt Disney Pictures (prod.).

REMME, Tilman (réalis.). (2003). *Colosseum - Rome's Arena of Death*. docu-fiction de la BBC. Tilman Remme (prod.). Consulté le 15 septembre 2014. Récupéré de <https://vimeo.com/86179092>

RUSSELL, Chuck (réalis.). (2002). *The Scorpion King*. World Wrestling Entertainment, Alphaville Films et Universal Pictures (prod.).

SCOTT, Ridley (réalis.). (2000). *Gladiator*. DreamWorks Home Entertainment. Scott Free Productions (prod.). [DVD].

TEYSSIER, Éric. (2018). Dans *La vie au temps des gladiateurs*. Benoît Renard et Philippe Vergeot (réalis.). Morgane Production (prod.). Consulté le 21 août 2020. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=JE2jBEsRCHs>

WAITITI, Taika (réalis.). (2017). *Thor: Ragnarok*. Marvel Studios (prod.).

WAYANS, Keenen Ivory (2000). *Scary Movie*. Dimension Films *et al.* (prod.).

WYLER, William (réalis.). (1959). *Ben-Hur*. Metro-Goldwyn-Mayer (prod.).