

UNIVERSITÉ D'AVIGNON ET DES PAYS DE VAUCLUSE
École doctorale 537 – Culture et Patrimoine

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Programme international de doctorat
Muséologie, médiation, patrimoine

Thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication,
Philosophiæ Doctor, Ph. D.

**LE PÉPLUM, UNE MÉDIATION IMPLICITE DE L'ANTIQUITÉ
DANS LE MUSÉE D'ARCHÉOLOGIE**

CAMILLE MOULINIER

Thèse préparée sous la direction de
DANIEL JACOBI, UAPV
ANIK MEUNIER, UQAM

MEMBRES DU JURY

Anik Meunier, professeure, UQAM

Jason Luckerhoff, professeur, Université du Québec à Trois-Rivières (rapporteur)

Bernard Schiele, professeur, UQAM

Daniel Jacobi, professeur émérite, UAPV

Éric Triquet, professeur, UAPVM

Marie-Pierre Fourquet-Courbet, professeure, Université d'Aix-Marseille (rapporteur)

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse 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.01-2006). 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

Je remercie chaleureusement mes directeurs de thèse, Daniel Jacobi et Anik Meunier, pour leur écoute attentive et leurs remarques éclairantes, pour leur patience infinie, et pour leurs enseignements scientifiques et professionnels. J'adresse une mention particulière à Monsieur Jacobi qui au fil de ces années doctorales m'a appris nombreuses choses précieuses pour mon avenir professionnel.

Merci à Marie-Pierre Fourquet-Courbet, Bernard Schiele, Éric Triquet, Jason Luckerhoff d'avoir accepté de participer à ce jury et d'évaluer cette thèse.

J'adresse mes remerciements aux membres de l'Équipe Culture et Communication du Centre Norbert Elias à l'université d'Avignon et des Pays de Vaucluse et plus particulièrement à Marie-Hélène Poggi qui m'a apporté sa clairvoyance dans un moment obscur. J'adresse également ma gratitude à Émilie Flon, Jean Davallon, Cécile Tardy et Yves Jeanneret pour leurs encouragements et leurs réflexions hautement stimulantes au fil de ces années.

Mes remerciements s'adressent également à tout le personnel administratif avignonnais et québécois et en particulier à Pascale Di Domenico, Sophie Taillan et Lise Jarry, qui m'ont simplifié la vie ces dernières années durant.

Je remercie l'université du Québec à Montréal de m'avoir accueillie et d'avoir permis la réalisation de cette cotutelle.

Je pense également à Fabrice Denise du Musée départemental Arles antique qui m'a offert la possibilité et la liberté de faire mon terrain de recherche dans l'exposition permanente du musée.

Vient ensuite une pensée chaleureuse aux doctorants et docteurs croisés au fil des séminaires de recherche, des études du laboratoire, des colloques et autres conférences : Cheikhouna Beye, Mylène Coste, Céline Schall, Nathalie Bourges, Adeline Divay, Svetlana Jevtovic, Eva Sandri, Marie-Elisabeth Laberge, Mark Blichert, Alice Chatzimanassis...et tous les autres. Une mention spéciale à Émilie Pamart et Michaël Bourgatte avec qui j'ai eu la chance de travailler et de partager de bons moments. Enfin, je remercie sincèrement Camille Bernetière, Marianne Alex, Stéphane Bellin, Anne Watremez et Paolo Campetella pour leur plaisante compagnie durant ces années de thèse.

Je ne saurais oublier de remercier vivement chaque membre du Collège Invisible : Caroline Buffoni, Jessica Cendoya, Alexandra Georgescu-Paquin, Julie Pasquer-Jeanne. C'est aux côtés de ces drôles de dames que j'ai appris et pratiqué les sciences de la communication et de la vie pendant toutes ces années. Je leur adresse mes F. I. N. les plus sincères. À nos fous rires, nos voyages...nos souvenirs.

Je dois aussi beaucoup à mes autres amis : Amélie Chaput et tous les Bressans, Cécile Pastor, Marion Forest, Victoire Madérou, Pauline Bédel, Julie Giroud, Marine Glandier, Clairon et Nico et tous les autres.

Enfin j'ai une tendre pensée pour ma famille : mes parents, mon frère, ma belle-sœur, mes nièces et Jérôme qui n'ont pas toujours su ce que je faisais exactement toutes ces années.

À Lucie et Anna

TABLE DES MATIÈRES

Remerciements	i
Tableaux et figures	viii-ix
Note liminaire	x
INTRODUCTION GÉNÉRALE	
1. Une démarche exploratoire au croisement des SIC et de la muséologie	1
2. Questionnement(s) de la recherche	1
3. Parties de la thèse	2
3.1. Première partie. La circulation des représentations de l'antiquité, entre culture populaire et savante	2
3.2. Deuxième partie. De la psychologie sociale à la sociocognition implicite : l'application au péplum	4
3.3. Troisième partie. Le péplum, opérateur de médiation implicite de l'Antiquité dans le musée d'archéologie	5
PREMIÈRE PARTIE. LA CONSTRUCTION DU QUESTIONNEMENT DE RECHERCHE	
Introduction	8
1. Composition	9
1.1. Présentation du chapitre I	9
1.2. Présentation du chapitre II	9
Chapitre I. L'Antiquité entre culture populaire et culture savante	
Introduction	11
1. L'Antiquité se donne à lire et à voir	13
1.1. L'Antiquité, un réservoir d'images	14
1.1.1. Quelques exemples d'emprunts à l'imaginaire historique antique dans les œuvres audiovisuelles	16
1.1.2. Les images de l'Antiquité dans la bande dessinée	19
1.2. Circulation des motifs de représentation de l'Antiquité : l'exemple du combat de gladiateurs dans la peinture, la bande dessinée et le péplum	21
1.2.1. La représentation du combat de gladiateurs dans le tableau <i>Pollice Verso</i> (1872)	22
1.2.2. La représentation du combat de gladiateurs dans le péplum <i>Gladiator</i> (2000)	23
1.2.3. La représentation du combat de gladiateurs dans la bande dessinée <i>Murena</i> (1999)	24
2. L'Antiquité au musée : la mise en scène des objets antiques	27
2.1. Reconstituer l'Antiquité pour transmettre les savoirs de l'archéologie	28
2.1.1. Définitions terminologiques de la reconstitution	29
2.1.2. Les enjeux et les limites de la vulgarisation des recherches archéologiques par la reconstitution	31
2.2. La médiation de l'Antiquité dans le musée d'archéologie	38
2.2.1. Les formes de reconstitution au musée d'archéologie	40

2.2.2. Cognition et émotion dans la réception des objets antiques mis en scène dans l'exposition archéologique	44
3. Le péplum dans le musée d'archéologie?	48
3.1. Le péplum exposé : objet de vitrine, objet de savoir ou un point de vue sur l'Antiquité?	49
3.2. Le péplum : objet de représentations de l'Antiquité pour le musée d'archéologie	52
Conclusion	55

Chapitre II. L'Antiquité au cinéma : histoire(s) et représentations dans le péplum

Introduction	58
1. Le péplum : une histoire stylisée de l'Antiquité	62
1.1. L'histoire du péplum : la constitution d'un genre cinématographique	62
1.2. Les codes représentationnels de l'Antiquité dans le péplum	66
1.2.1. Une production cinématographique spectaculaire et innovante	68
1.2.2. Une production cinématographique fondée sur le remake et l'adaptation	70
1.2.3. Les scènes topiques de l'Antiquité mises en scène dans le péplum	71
1.2.4. Des personnages typiques	77
1.2.5. Des décors et costumes reconnaissables	79
1.2.6. La bande sonore de l'Antiquité dans le péplum	82
2. Histoire et histoires dans les péplums <i>Ben-Hur</i> et <i>Gladiator</i>	83
2.1. Le péplum, une fiction historique	84
2.1.1. La compétence fictionnelle du spectateur	84
2.1.2. De l'écran de la salle de cinéma à la diégèse de l'Antiquité dans le péplum	86
2.2. Les films <i>Ben-Hur</i> et <i>Gladiator</i> et les sources antiques	88
2.2.1. Une prétention documentaire	90
2.2.2. Le pacte fictionnel ou l'oubli de vérité historique	92
2.2.3. De la reconstitution muséale à celle du cinéma, de l'écriture historique à la narration cinématographique	93
Conclusion	95
Conclusion de la première partie.....	97

DEUXIÈME PARTIE. LES CADRES THÉORIQUE ET MÉTHODOLOGIQUE POUR ÉTUDIER L'IMPLICITE DANS LA MÉDIATION DE L'ANTIQUITÉ DANS LE PÉPLUM EN CONTEXTE MUSÉAL ET HORS CONTEXTE MUSÉAL

Chapitre I. Des emprunts théoriques pour étudier la médiation implicite de l'Antiquité dans le péplum

Introduction	103
1. Une approche triviale de l'Antiquité dans le péplum	104
1.1. Le péplum dans l'exposition permanente du musée d'archéologie : un objet polychrétique et intermédiaire	105
1.2. Accessibilité et appropriation des images de l'Antiquité dans le péplum par le public, dans le musée d'archéologie et en dehors	108
2. Une approche sémiopragmatique du péplum	109
2.1. Le péplum envisagé selon les logiques de production et de réception	109

2.2. Approcher les traces de la représentation de l'Antiquité du péplum dans les représentations sociales du spectateur	111
3. Les apports de la sociocognition implicite	112
3.1. Une mémoire implicite de l'Antiquité partagée	113
3.2. L'assimilation implicite des représentations de l'Antiquité circulant dans le péplum	115
3.3. Explicites et/ou implicites : les attitudes, les jugements et les représentations des spectateurs-visiteurs à l'égard de l'Antiquité dans le péplum	116
4. Un contexte méthodologique lié aux représentations sociales	117
4.1. « Une forme de connaissance »	119
4.2. De la représentation sociale au stéréotype de l'Antiquité	120
5. Retours sur la phase des tests méthodologiques	121
5.1. L'Antiquité, un objet de représentations sociales	122
5.1.1. Protocole de l'enquête	123
5.1.2. Résultats de l'enquête	124
5.2. Limites de cet outil méthodologique	126
5.2.1. Le protocole du recueil de données	127
5.2.2. Résultats de l'enquête	128
5.3. Limites de ce test méthodologique	132
5.4. Considérer le péplum comme une médiation de l'Antiquité	133
5.4.1. Le protocole du recueil de données	134
5.4.2. Résultats de l'enquête	134
5.4.3. Limites de cet outil méthodologique	138
6. Les apports de l'expérimentation	140
6.1. Le plan d'expérience	141
6.2. Le terrain expérimental au Musée département Arles antique	144
6.3. Les variables de l'expérience	147
Conclusion	149

Chapitre II. Analyser l'influence du péplum dans la construction des représentations sociales de l'Antiquité des visiteurs du musée d'archéologie

Introduction	150
1. Analyser les représentations sociales de l'Antiquité avant et après le visionnage de péplum	151
1.1. Présentation de l'échantillon des sujets interrogés dans les contextes du musée et du domicile	151
1.2. Analyse contrastive des représentations sociales de l'Antiquité selon les contextes du musée d'archéologie et du domicile	153
1.3. Le recours à un logiciel de statistique textuelle et d'analyse de contenus	159
2. Analyse des stéréotypes de l'Antiquité	161
3. Une analyse spécifique au temps du visionnage des séquences de péplum	163
3.1. Une analyse concomitante des verbatim et des séquences de péplum	163
3.2. Une analyse thématique classique et une analyse statistique textuelle via le logiciel Tropes	163
3.3. Un précis d'analyse filmique des séquences de <i>Ben-Hur</i> et de <i>Gladiator</i>	165
Conclusion	167

Conclusion de la deuxième partie	168
--	-----

TROISIÈME PARTIE. CONTRIBUTIONS EMPIRIQUES. LE PÉPLUM,
UNE MÉDIATION IMPLICITE DE L'ANTIQUITÉ DANS LE MUSÉE
D'ARCHÉOLOGIE

Chapitre I. Les représentations sociales préexistantes de l'Antiquité
dans les contextes du musée d'archéologie et en dehors

Introduction	173
1. Vers un imaginaire historique commun de l'Antiquité : repérage des contenus et de la structure de la représentation sociale de l'Antiquité chez le visiteur de musée d'archéologie et le spectateur de péplum	176
1.1. Les univers lexico-sémantiques utilisés pour évoquer l'Antiquité	176
1.1.1. Dans le musée d'archéologie, l'Antiquité est imaginée à travers des objets/concepts glanés ici et là... à l'école, au musée, à Arles et au cinéma	177
1.1.2. En dehors du musée d'archéologie, l'Antiquité est Cinématographique	181
1.2. La structure hiérarchique de la représentation sociale de l'Antiquité avant le visionnage des extraits de péplums	184
1.2.1. Les monuments antiques constitutifs du noyau central commun de la représentation de l'Antiquité	186
1.2.2. Les périphéries de la représentation sociale de l'Antiquité marquées par les effets des contextes du musée ou du domicile	188
1.2.2.1. La 1 ^{ère} périphérie et les éléments contrastés	188
1.2.2.2. La 2 ^e périphérie de la représentation sociale de l'Antiquité	190
1.3. Les contenus structurels de la représentation sociale de l'Antiquité en détail dans le musée d'archéologie et en dehors	191
1.3.1. Le <i>monumentum</i> antique	192
1.3.2. La vie quotidienne chez les Romains : le gladiateur, le soldat et l'esclave comme portraits de l'homme antique	195
1.3.3. L'Antiquité, un héritage matériel et immatériel	198
1.3.4. L'Antiquité à Rome, en Grèce et en l'Égypte aux alentours de la naissance de Jésus Christ	199
2. Le péplum, élément constitutif de la représentation de l'Antiquité	200
2.1. Imaginaires de l'Antiquité et images de cinéma : les traces du péplum dans les représentations sociales de l'Antiquité	201
2.2. Le péplum, un « film souvenir » ancré dans la représentation sociale de l'Antiquité	203
3. Les principaux stéréotypes de l'Antiquité circulant au musée d'archéologie et en dehors du musée	206
3.1. « Tous les chemins mènent à Rome »	207
3.2. « Du pain et des jeux »	207
3.3. « Ils sont fous ces Romains! »	208
3.4. Le Grec philosophe face au Romain militaire	208
Conclusion	209

Chapitre II. La recherche de l'opérativité sociocognitive du péplum dans la médiation de l'Antiquité

Introduction	211
1. Repérage des contenus de la représentation sociale de l'Antiquité chez le visiteur de musée d'archéologie et le spectateur de péplum au cours du visionnage d'extraits de péplums	214
1.1. Devant le péplum, les représentations sociales de l'Antiquité ne changent pas	214
1.1.1. ... qu'on le regarde dans le musée d'archéologie	214
1.1.2. ... ou qu'on le regarde à son domicile	217
1.2. Une logique de réception fondée sur la souvenance	219
2. Les motifs inducteurs de médiation de l'Antiquité dans le péplum	220
2.1. Une rhétorique de représentation de l'Antiquité dans le péplum connue et habituelle dans la culture cinématographique des spectateurs	220
2.1.1. Le péplum, un genre cinématographique populaire et familier	221
2.1.2. Ancrage et transmission générationnels	225
2.2. Le symbolisme référentiel dans le péplum ou « Ça fait antique »	226
2.2.1. « Le spectacle cinématographique » : la représentation de l'Antiquité qui ne peut être représentée	227
2.2.2. Des « faits historiques » comme garants du réalisme	228
2.2.3. Des stéréotypes comme garants du réalisme de la représentation de l'Antiquité	230
Conclusion	232

Chapitre II. Le péplum, opérateur de médiation implicite de l'antiquité dans le musée d'archéologie

Introduction	233
1. L'évolution des contenus et de la structure de la représentation sociale de l'Antiquité chez le visiteur de musée d'archéologie et le spectateur de péplum	235
1.1. Exploration de l'évolution de la représentation commune de l'Antiquité après le visionnage de péplum	235
1.1.1. Dans le musée d'archéologie, une ambivalence à l'égard de la représentation de l'Antiquité dans le péplum	235
1.1.2. En dehors du musée d'archéologie, les spectateurs incrédules face à la représentation de l'Antiquité du péplum	238
1.1.3. Description des contenus de la représentation sociale de l'Antiquité ...	241
1.2. Les changements et les constances dans la structure hiérarchique de la représentation sociale de l'Antiquité	241
2. Entre savoirs formels et non formels	243
3. Les mémoires du spectateur	246
3.1. La mémoire autobiographique	247
3.2. La mémoire du film	248
4. La reconstitution de l'Antiquité dans le musée et dans le péplum	249
4.1. Une dimension reconstitutionnelle du péplum dans le musée	249
4.2. Les apports du péplum dans la représentation de l'Antiquité	251
4.3. Réflexion autour des limites de la reconstitution d'une période historique	254
5. Une culture implicite de l'Antiquité véhiculée par le péplum	257
Conclusion	260

CONCLUSION GÉNÉRALE

1. Le péplum et l'Antiquité : circulation des représentations	264
2. Médiation et reconstitution de l'Antiquité dans le péplum	265
3. Péplum et réception : à la recherche de l'implicite	266
4. Suite à donner à ce travail de recherche	267

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES	269
-----------------------------------	-----

ANNEXES

1. Précis d'analyse filmique des séquences de <i>Ben-Hur</i> et <i>Gladiator</i>	280
2. Les protocoles d'enquête de la phase des pré-tests méthodologiques	289
3. Détails de la représentation sociale de l'Antiquité avant le visionnage des extraits de péplum	291
4. La classification descendante hiérarchique de la représentation de l'Antiquité avant le visionnage des extraits de péplum	293
5. La construction des stéréotypes de la représentation sociale de l'Antiquité	
6. Détails de la représentation sociale de l'Antiquité après le visionnage des extraits de péplum	296
7. La classification descendante hiérarchique de la représentation de l'Antiquité après le visionnage des extraits de péplum	299
8. Exemples d'entretiens menés dans le contexte muséal et hors contexte muséal	300

TABLEAUX ET FIGURES

Tableaux

1. Analyse des évocations hiérarchisées	124
2. Caractérisation de l'Antiquité chez les étudiants	125
3. Analyse des évocations hiérarchisées avant visionnage des extraits de péplums	128
4. Analyse des évocations hiérarchisées après visionnage des extraits de péplums	129
5. Caractérisation de l'Antiquité	131
6. Origine géographique des sujets interrogés	152
7. Pratiques culturelles et culture de l'archéologie et/ou de l'Antiquité	
8. Analyses réalisées pour identifier les représentations sociales et les stéréotypes de l'Antiquité (contenus, noyau central et périphérie) aux temps 1 (avant le visionnage des extraits de péplums), temps 2 (pendant le visionnage) et temps 3 (après)	157
9. Structure de la représentation sociale de l'Antiquité avant le visionnage des extraits de péplum	185
10. Univers de références identifiés par le logiciel Tropes pour le groupe « musée » 1Univers de références identifiés par le logiciel Tropes pour le groupe « domicile »	215
11. Verbes utilisés par les répondants pour aborder l'Antiquité et le péplum pendant son visionnage	217
12. Structure de la représentation sociale de l'Antiquité après le visionnage des extraits de péplum	219

Figures

1. Jean-Léon Gérôme, <i>Pollice Verso</i> (1872)	22
2. Capture d'écran d'un plan extrait du film <i>Gladiator</i> de Ridley Scott	24
3. Vignette extraite des <i>Métamorphoses de Lucius</i> de Milo Manara (1999)	25
4. Dessin de restitution du Colisée par Louis- Joseph Duc (1830), encre de Chine et lavis sur papier toilé	32
5. Détails de la maquette de la Rome impériale à l'époque de Constantin (IV ^e siècle apr. J.-C.), reconstitution du Colisée, Musée de la civilisation romaine (Rome)	33
6. Reconstitution virtuelle du Colisée, vue générale (capture d'écran), au IV ^e siècle après J.-C. Réalisation : C. Morineau, N. Lefèvre. Documentation : S. Madeleine et P. Fleury, 2011. © Université de Caen Basse-Normandie	33
7. Capture d'écran d'un plan du Colisée au II ^e siècle, reconstitué dans le film <i>Gladiator</i> de R. Scott. © R. Scott, <i>Gladiator</i> (2000)	35
8. La maquette du cirque au MDAA. © C. Moulinier (2011)	41
9. Vue du cirque d'Arles (<i>Arelate</i>) à l'époque romaine, aquarelle de J.-C. Golvin. © J.-C. Golvin, MDAA (non daté)	42
10. Reproduction expérimentale, Photographie non datée	43
11. Le buste de César dans l'exposition. © CG13/MDAA (2010)	46
12. Bernard Latuner, <i>Peuple</i> , tableau de l'exposition <i>Péplum</i> , acrylique (2011). © Musée des Beaux-Arts de Mulhouse (non daté)	49

13. Unité thématique intitulée <i>Cléopâtre et l'Antiquité</i> . © Grimaldi Forum (2008)	50
14. Chars décoratifs. © Agence NC – Nathalie Crinière (2012)	53
15. Costumes du film <i>Astérix aux jeux olympiques</i> (2008) et affiches du film <i>Ben-Hur</i> projetée. © C. Moulinier (2013)	53
16. Écran projetant les extraits de péplums surplombant une mosaïque. © C. Moulinier, 2013	54
17. Présentation spatiale de l'exposition <i>Péplum</i> . © Musée gallo-romain de Saint-Romain-en-Gal (2013)	54
18. Entrée de l'unité d'exposition consacrée au cirque. © C. Moulinier (2011) ..	145
19. Détails de la maquette du cirque. © C. Moulinier (2011)	145
20. Installation du dispositif expérimental. © C. Moulinier (2011)	146
21. Panneau extrait de l'exposition temporaire <i>Jean-Claude Golvin, un architecte au cœur de l'histoire</i> , situé à droite de l'entrée de l'unité dédiée au cirque romain. © C. Moulinier (2011)	146
22. Projection des univers lexico-sémantiques des représentations sociales de l'Antiquité chez les sujets du groupe « musée » avant l'exposition au stimulus péplum	180
23. Projection des univers lexico-sémantiques des représentations sociales de l'Antiquité chez les sujets du groupe « hors musée » avant l'exposition au stimulus péplum	183
24. Projection des univers lexico-sémantiques des représentations sociales de l'Antiquité chez les sujets du groupe « musée » après l'exposition au stimulus péplum	237
25. Projection des univers lexico-sémantiques des représentations sociales de l'Antiquité chez les sujets du groupe « domicile » après l'exposition au stimulus péplum	240

NOTE LIMINAIRE

Plusieurs choix éditoriaux et typographiques ont été opérés pour faciliter la lecture de cette thèse. Sont présentés comme suit dans la thèse :

- les citations d'ouvrages et d'auteurs : « Un mélange d'étrange et de familier, voilà peut-être ce qu'est, dans notre mémoire culturelle, l'Antiquité qui se perpétue dans et sous le moderne » (Gaillard, 1993 : 332);
- les verbatim : *C'est Ben-Hur. C'est plus Ben-Hur? Ah mais je connais le film, attends, je vais te sortir le nom, c'est...comment...si je vais le retrouver parce que...je ne m'en rappelle plus. Il me paraît peut-être plus...plus près de la réalité celui-là. C'est Gladiator. Il est plus proche parce qu'en fait, avec machin comment il s'appelle lui? Russell Crowe.*
[Femme, voyageuse, Bourg-en-Bresse, 58 ans, hors contexte muséal]

Certains éléments sont mis en valeur dans les extraits choisis par un soulignement visant à illustrer le résultat développé dans le corps du texte.

Les notes accueillent, le cas échéant, pour alléger le corps du texte, satisfaire aux normes de la citation et de l'identification, et/ou aider à la compréhension :

- les liens hypertextes des publications en ligne évoquées et la date de leur dernière consultation;
- des précisions sur le sens attribué à tel terme employé, des exemples ou des explications qui illustrent, étayent et/ou mettent en perspective les propos;
- des références bibliographiques complémentaires le cas échéant.

Cette thèse renvoie le lecteur à différentes annexes. Elles sont identifiées par le numéro de la page de l'annexe.

INTRODUCTION GÉNÉRALE

La réflexion développée dans ce manuscrit de thèse s'est construite au terme d'une formation universitaire en Histoire et en Archéologie, poursuivie en Sciences de l'Information et de la Communication (SIC). Cette recherche doctorale participe à une réflexion, sur les représentations de l'Histoire et leur circulation dans l'environnement médiatique, initiée lors d'une recherche en Master d'histoire médiévale, au cours de laquelle j'ai étudié la sorcellerie et ses représentations médiévales prévalant encore aujourd'hui dans l'imaginaire collectif (Moulinier, 2007). Imaginaires et vérités historiques, croyances et suppositions historiques étaient au cœur de cette recherche en histoire médiévale. Cette réflexion sur la représentation d'une période historique et sa circulation médiatique s'est affinée au cours d'une Licence en archéologie durant laquelle j'ai pu pratiquer la fouille archéologique et me confronter à son aspect brut, sibyllin et, à la difficulté de se représenter ce que l'on gratte. C'est à l'Université d'Avignon, par une démarche exploratoire au croisement des SIC et de la muséologie, que j'ai façonné le questionnement de cette réflexion par un regard info-communicationnel sur des objets que j'avais auparavant abordés en apprenti-historien ou en apprenti-archéologue. Et c'est devant un péplum, *Gladiator*, que la question de recherche s'est formulée : La foule dans l'amphithéâtre réclame à l'Empereur la mort du gladiateur en baissant ou en levant le pouce. Pourquoi cette image pourtant erronée d'un point de vue historique est-elle inscrite profondément dans l'imaginaire collectif? Reprise par les films de genre péplum, par la littérature, par les bandes dessinées, cette idée reçue circule et imprègne, ne serait-ce qu'inconsciemment, les représentations de l'Antiquité du public. C'est là, le point de départ de la recherche débutée lors du Master *Stratégies du développement culturel, mention études, recherches et prospectives*, au cours duquel j'ai mené une première étude sur le péplum, envisagé comme une médiation implicite de l'Antiquité (Moulinier, 2008).

1. Une démarche exploratoire au croisement des SIC et de la muséologie

Les thèmes de la recherche sont ancrés dans les domaines de l'archéologie, de l'histoire et du patrimoine, envisagés du point de vue de la communication et de la médiation culturelle. Je m'efforce d'interroger les notions de médiation et de circulation des objets d'histoire(s) dans l'espace médiatique, d'observer les représentations du patrimoine antique entre savoirs scientifiques, imaginaire social et industrie culturelle.

Les historiens, les archéologues et les professionnels du musée regrettent la circulation de légendes, de mythes, d'idées reçues, de poncifs, de clichés, de stéréotypes sur l'Antiquité.

Quelle place accorder à l'imaginaire ou à la fiction dans la fabrique de l'Histoire? Pourquoi l'Histoire scientifique ne se diffuse-t-elle pas aussi facilement dans les médias et est-elle tant concurrencée par la fiction?

2. Questionnement(s) de la recherche

Cette recherche de thèse vise à comprendre comment le genre cinématographique péplum, film divertissant qui n'a pas une intentionnalité éducative, influence les connaissances de l'Antiquité du spectateur. Autrement dit, comment le péplum contribue-t-il à la transmission et à l'appropriation de représentations sur l'Antiquité chez le spectateur?

Je m'intéresse à la fois à la forme des représentations fictives des réalités historiques antiques produites dans le péplum, ainsi qu'aux effets de ces représentations sur les connaissances du spectateur. Le péplum est envisagé dans une logique fictionnelle et dans une logique de médiation des savoirs. Comment s'intègrent l'imaginaire et la fiction dans le processus de construction des connaissances de l'Antiquité chez le spectateur de péplum?

Le péplum est également étudié dans sa relation entre la forme de médiation muséale et la forme fictionnelle. Comment le péplum acquiert-il une dimension éducative quand il est inséré comme objet de médiation dans une exposition d'archéologie? Que se passe-t-il lorsque le spectateur de péplum devient visiteur de musée d'archéologie antique? Et comment interagissent les représentations antiques du péplum et celles exposées dans le musée d'archéologie dans la construction d'un imaginaire historique antique, et de façon globale, dans la médiation de l'Antiquité?

Trois parties ont été constituées afin de répondre à ces questions. La première partie de ce manuscrit décrit un constat qui fonde les bases de la construction de la question autour du péplum et de sa représentation de l'Antiquité. Cette dernière est une période historique qui semble être constamment et partout représentée, que ce soit dans le domaine scientifique que dans le domaine artistique. Il existe une culture imagée de l'Antiquité partagée qui permet sa circulation par un jeu de reconnaissances, de références, d'anecdotes, de citations, qu'on imite ou qu'on transforme dans une intermédialité. La seconde partie est consacrée aux emprunts théoriques nécessaires à l'approche du péplum dans cette pluralité des images de l'Antiquité. La dernière partie du manuscrit s'applique à révéler l'influence de la représentation de l'Antiquité dans le péplum chez le visiteur du musée d'archéologie.

3. Parties de la thèse

3.1. Première partie. La circulation des représentations de l'antiquité, entre culture populaire et savante : la construction du questionnement de recherche.

Aujourd'hui, le musée d'archéologie utilise dans sa médiation du patrimoine antique l'imagerie de la discipline archéologique. Le visiteur regarde des objets archéologiques issus de fouilles dans une vitrine, mais il regarde également des dessins, des maquettes, des films documentaires, des images de synthèse ou assiste à des reconstitutions historiques, qui restituent ou reproduisent les gestes, les façons de faire, voire le mode de vie des civilisations antiques. La restitution se situe entre la recherche archéologique (elle est un outil scientifique pour confronter les hypothèses de recherche des archéologues) et le spectaculaire, dans le sens où l'image-restitution cherche à produire un effet visuel issu de l'imagination. L'image en archéologie peut être la représentation d'une réalité ou la représentation d'une fiction.

Bien que les images de l'Antiquité soient multiples, la reconstitution reproduit le plus souvent une vision de cette période conforme à celle que nous avons acquise et qui a été constituée chez chacun par un ensemble d'images faites de références scientifiques mais aussi d'imaginaires véhiculés à travers la fiction, les ouvrages de vulgarisation, l'appareil scolaire ou encore la publicité. Toutes ces images se combinent en jeu de miroirs. Cette facilité à créer des images et cette pluralité des images, par ce qu'elles représentent et par la manière dont elles le représentent, véhiculent et transforment la réalité historique et archéologique de l'Antiquité. Ces formes de transmission de l'Antiquité ont un impact sur l'idée que le public peut se faire de cette période historique et de ses objets.

Les représentations sociales de l'Antiquité ont une utilité dans la médiation muséale. En partie constituées de savoirs spontanés, ignorant leurs conditions de constitution et leur propre existence, les représentations sociales ne sont pas des obstacles à la diffusion des connaissances et le péplum participe à leur construction dans le sens où ses images constituent en partie la culture de l'Antiquité du visiteur de musée d'archéologie.

Les recherches dans le domaine de la muséologie ont montré que les visiteurs lorsqu'ils se rendent dans un musée apportent avec eux leur expérience antérieure, leurs connaissances et leurs intérêts, qui influencent profondément ce qu'ils font ou ce qu'ils ressentent pendant la visite (Falk, 2012). Avant d'entrer dans l'exposition du musée d'archéologie, d'être au contact des objets archéologiques et des médiations du musée, les visiteurs possèdent une culture de l'Antiquité acquise préalablement, par le biais de médias de nature et de fonction différentes. Le public se rend au musée avec certaines représentations de l'Antiquité déjà construites et constituées en partie de stéréotypes mais également d'idées reçues.

**3.2. Deuxième partie. De la psychologie sociale à la sociocognition implicite :
l'application au péplum. Les cadres théorique et méthodologique pour étudier
l'implicite dans la médiation de l'Antiquité dans le péplum en contexte muséal et
hors contexte muséal.**

S'intéresser à la médiation de l'Antiquité par le film péplum, c'est s'attacher à comprendre ce que fait le film, plutôt qu'à dire ce qu'il vaut ou ce qu'il signifie. La médiation est entendue ici comme étant cette « capacité d'influencer notre perception, de conditionner notre imaginaire, de mobiliser nos émotions et notre implication affective » (Caune, 1999). Le péplum provoque une acculturation dans la mesure où, par un contact répété et de façon continue, il laisse une trace dans la mémoire du spectateur, une empreinte mnésique, sans que ce dernier n'ait la volonté explicite de la mémoriser. Quelques chercheurs en psychologie cognitive et en neuropsychologie ont proposé d'appeler cette forme d'acculturation « l'apprentissage implicite ». Cette expression est utilisée par référence au paradigme de la mémoire implicite. À côté de la mémoire classique, activée de façon consciente par le sujet qui fait l'effort d'être attentif, pour apprendre et mémoriser, il existerait une autre mémoire, fonctionnant à l'insu du sujet et de façon incidente et continue, sans accaparer toute l'attention du sujet (Nicolas et Perruchet, 1998).

Comment observer les effets supposés implicites de la médiation de la représentation de l'Antiquité dans le péplum sur la culture de l'Antiquité du visiteur du musée d'archéologie? Comment montrer la dimension implicite, spontanée et non planifiée de l'appropriation de l'imagerie stéréotypée de l'Antiquité dans le péplum chez le spectateur. La relation du film au spectateur est à la fois la communication d'une fiction et la réinterprétation de la fiction par le spectateur. Il faut donc prendre en compte les codes et les compétences mis en jeu dans la communication, les circonstances de la communication, et les attentes du spectateur (Ethis, 2005 : 100-101). Pour étudier la globalité de ce processus, on emprunte théories et outils méthodologiques à la psychologie sociale et à la sociocognition implicite.

Pour construire de façon concrète l'outillage méthodologique de la recherche, j'ai croisé les méthodes de collecte de données en communication, notamment celles des chercheurs D. Coubert et M-P. Fourquet-Courbet dont les travaux portent sur l'influence de la télévision et de la publicité et précisément, sur l'étude de l'implicite dans leur réception, et celles de la psychologie sociale, construites pour l'étude des représentations sociales, en étudiant particulièrement les travaux de J.-C. Abric.

On construit notre objet de recherche sur le terrain que nous avons façonné de toutes pièces pour observer des faits particuliers. Concrètement, l'exposition permanente du Musée

départemental Arles antique (MDAA) est envisagée dans ma recherche comme une sorte de laboratoire expérimental dans lequel on projette des extraits de péplum, à l'aide d'une borne vidéo, située à proximité d'un dispositif de reconstitution du musée, la maquette du cirque romain. Il circule alors dans ce contexte d'exposition muséale plusieurs formes de représentation des objets de l'Antiquité. Ces extraits de péplums représentent des scènes relatives aux jeux antiques (course de chars et combat de gladiateurs), issues des films *Ben-Hur* (1959) et *Gladiator* (2000). Une série d'entretiens non directifs est réalisée auprès des visiteurs du musée. Avant et après le visionnage des séquences extraites des films péplums, les visiteurs sont interrogés avec l'objectif de mettre en évidence les effets d'acculturation des fragments de péplum qu'ils ont visionnés à côté de la maquette du cirque romain.

3.3. Troisième partie. Le péplum, opérateur de médiation implicite de l'Antiquité dans le musée d'archéologie : contributions empiriques. Le péplum, une médiation implicite de l'Antiquité dans le musée d'archéologie.

La médiation que nous qualifions d'implicite pour désigner l'influence du péplum sur les représentations sociales de l'Antiquité se déploie d'autant mieux que le péplum est un média régulier, c'est-à-dire toujours fabriqué selon les mêmes règles de l'art. Les récurrences de la représentation de l'Antiquité produites par le péplum constituent des univers de savoirs. Ces récurrences figuratives facilitent la production de sens, aident à la mise en questionnement, à la mise en relation des informations relatives à l'Antiquité au niveau temporel, spatial et causal. Par ces éléments structuraux et par le retour régulier de personnages clés ou de situations types, le film de genre péplum amuse et induit des connaissances chez le spectateur. Par-delà sa fonction de loisir, le péplum figure un rapport particulier à l'information, à la connaissance, au savoir et présente certaines modalités pour leur acquisition. Les modalités de reconnaissance mises en œuvre par les spectateurs sont acquises de façon spontanée, sans qu'elles ne réclament une méthode d'instruction planifiée. Le spectateur qui regarde un péplum le fait sans l'effort, sans l'intention particulière d'apprendre quelque chose sur l'Antiquité. Une scène de péplum est un médiateur qui (ré)active une vision stéréotypée de l'histoire antique.

Le péplum agit sur les mémoires du spectateur; sur la mémoire du film, c'est-à-dire que les motifs représentationnels de l'Antiquité dans le péplum sont connus et reconnus par le spectateur. Il est un genre cinématographique démontré qui en fait « un film attendu » par le spectateur. La mémoire du contexte de réception du péplum en fait un « film souvenir », que le spectateur utilise pour figurer l'Antiquité à travers des traces d'éléments audio-visuels de la mise en scène de l'Antiquité dans le péplum. Le péplum interprété par le spectateur relève de

processus sociocognitifs et affectifs, et opèrerait une « médiation affective » de l'Antiquité. Le péplum est comme un opérateur de médiatisation et de médiation de l'Antiquité qui laisse de façon implicite des traces mnésiques chez le spectateur et le visiteur de musée d'archéologie.

PREMIÈRE PARTIE

LA CONSTRUCTION DU QUESTIONNEMENT DE RECHERCHE

Introduction

Cette première partie présente les contextes théorique et empirique à travers lesquels nous avons construit notre objet de recherche, qui porte sur la médiation implicite de l'Antiquité dans le film de genre péplum, auprès des visiteurs de musée d'archéologie. Cette recherche s'interroge sur la culture préexistante de l'Antiquité des visiteurs de musée d'archéologie antique et comment se rencontrent et se mêlent cette culture antique des visiteurs dite populaire et, celle dite scientifique, du musée, au sein de l'exposition archéologique antique. Pour mener cette réflexion, nous avons étudié un média populaire, un genre de film divertissant et populaire comme le péplum, afin d'observer quelle peut être son influence dans la construction des représentations de l'Antiquité chez le visiteur de musée. En d'autres termes, par le biais du péplum, média d'un type populaire, destiné au plus grand nombre et surtout, d'un type divertissant, sans valeur documentaire ni éducative, nous interrogeons les rapports de la réalité historique, entendue comme scientifique et de l'imaginaire historique du public. Il s'agit d'observer la rencontre entre la réalité historique et la fiction historique qui construirait l'imaginaire historique de façon plus ou moins incidente, de manière implicite, des visiteurs de musée archéologique. Nous verrons que les aspects fictionnel et imaginatif jouent un rôle déterminant dans la circulation des savoirs archéologiques, et constituent en partie les attentes des visiteurs du musée d'archéologie, ou du moins laissent une empreinte ne serait-ce qu'implicite dans leur réception de l'exposition archéologique.

Pour reformuler ce questionnement de recherche de façon concrète, regarder *Gladiator* ou *Ben-Hur* ne serait pas une expérience secondaire, parallèle dans l'approche du savoir historique de l'Antiquité mais bien au contraire, serait une expérience par laquelle le visiteur peut approcher l'univers historique et savant du musée. Le film péplum donnerait une empreinte aux attentes des visiteurs de musées ou lieux archéologiques et leur permettrait d'être moins démunis face à la médiation des objets historiques antiques.

Plusieurs chercheurs ont travaillé sur la place du récit et de la narration dans la vulgarisation scientifique (Jacobi et Schiele, 1988; Triquet *et al.*, 2012; Flon, 2012), sur la place des images dans la diffusion des résultats des sciences historique et archéologique auprès des publics (Gouletquer, 1988; Schall, 2010; Flon, 2005) mais peu se sont intéressés aux films cinématographiques qui intègrent une représentation d'un objet scientifique, précisément historique, de manière détournée sans intention vulgarisatrice avouée. Approcher le péplum comme une médiation implicite de représentations de l'Antiquité est une façon originale d'aborder la science historique, la circulation des idées et des connaissances historiques et, de s'interroger sur les effets d'un traitement fictif de leurs représentations sur la réception par le

public. L'exposition de savoirs scientifiques complexes peut tenir à l'écart une partie du public, qui est dépourvue de connaissances préalables, alors que des savoirs plus anecdotiques ou plus simples peuvent faciliter la réception du discours du musée par tous.

1. Composition

Présentons dans le détail la composition de cette première partie. Nous l'avons découpé en deux chapitres : l'un est consacré à une étude empirique de l'Antiquité, le second est dédié à une étude historico-filmique du péplum.

1.1. Présentation du chapitre I

Le premier chapitre développe une réflexion autour de l'Antiquité et de ses représentations circulantes dans l'environnement médiatique non formel, en dehors de la sphère scolaire de l'individu, et interroge l'existence d'une culture populaire de l'Antiquité, dans laquelle s'est construit un réservoir d'images représentatives de cette période historique. Des images glanées ici et là par l'individu dans son environnement quotidien médiatique qui constituent en partie l'imaginaire historique des visiteurs de musée d'archéologie. Il s'agit d'une approche naïve de l'Antiquité et de ses représentations médiatiques. En effet, ce premier axe de chapitre retrace en quelque sorte l'intuition scientifique qui a fondé le questionnement de la recherche. On s'intéresse alors dans ce chapitre introductif à ce qui est préalable à notre cheminement scientifique, on décrit l'Antiquité à travers des représentations populaires, de façon spontanée, en les simplifiant, sans pour l'instant rechercher d'effet. Une seconde étude de l'Antiquité, celle-ci davantage experte, est réalisée dans le musée d'archéologie et interroge l'utilisation de l'image dans la vulgarisation de l'Antiquité. Ces discussions autour de la circulation des images de l'Antiquité nous mènent à la question de la médiation de cette période historique et à s'intéresser à un type de médiation en particulier, la reconstitution historique. Cette médiation muséale est débattue et examinée à l'aide d'autres notions corrélatives comme celles de la fiction et de la mise en scène dans l'exposition archéologique. Ceci nous amène enfin au film de genre péplum, étudié d'abord dans le musée d'archéologie. Concrètement, le péplum est-il exposé au musée et que peut-on dire de sa mise en exposition?

1.2. Présentation du chapitre II

Le second chapitre décrit le péplum, d'abord, d'un point de vue historico-cinématographique, puis par une analyse filmique d'extraits de péplum au cours de laquelle on s'attache à dégager les caractéristiques de fond et de forme du genre cinématographique. Ce dernier est discuté

selon des notions clés (la fiction, la reconstitution, l'éducation non formelle, la vulgarisation) qui nous permettent de dégager les enjeux de la médiation de l'Antiquité dans le péplum liés au domaine muséologique et à la médiation muséale de l'Antiquité.

CHAPITRE I

L'ANTIQUITÉ ENTRE CULTURE POPULAIRE ET CULTURE SAVANTE

Introduction

Les propos tenus dans ce chapitre ne sont pas une définition de ce qu'est l'Antiquité d'un point de vue historique, mais plutôt une réflexion autour des traitements médiatiques et scientifiques de cette période historique, autres que celle menée en histoire et en archéologie. Regarder de plus près les questions de recherche portées sur cette période historique permet de saisir les enjeux scientifiques qui s'en dégagent. Aussi notre regard se tourne-t-il vers l'Antiquité comme objet de recherche en études cinématographiques, en histoire des arts et représentations, en langues et littératures anciennes, en communication et chez les professionnels du patrimoine culturel et de sa médiation. Étudier le péplum et les représentations de l'Antiquité qu'il transmet au spectateur contraint le chercheur à s'intéresser à l'objet de la représentation, c'est-à-dire à l'Antiquité et ses images. Cependant, au risque de nous répéter, il ne s'agit de définir l'Antiquité selon les sciences historiques, mais d'un point de vue communicationnel, et précisément d'explorer les images de l'Antiquité que le public peut voir dans son environnement quotidien, en dehors de ce qu'il a pu apprendre à l'école, ce que les chercheurs désignent par l'expression « éducation non formelle » :

Dans notre société, il existe deux grandes formes d'acculturation (d'assimilation de la culture) : celle de l'école, celle de la formation initiale obligatoire. [...] Mais, il en existe un autre, que j'appellerai *éducation non formelle*, qui nous permet d'acquérir une culture, non pas de manière concurrente de l'école, mais de manière différente de l'école : en lisant les magazines, en regardant la télévision, en achetant des livres documentaires, en s'abonnant à des revues, en allant regarder des films. Et aujourd'hui, bien entendu, il faut mentionner le multimédia, la consultation de l'Internet (Jacobi, 1990 : n. p.).

La vulgarisation scientifique précisément appartient au domaine de l'éducation non formelle, c'est-à-dire à ces moyens qui permettent de se cultiver, par soi-même, en dehors de tout dispositif d'évaluation, pour le plaisir. Au-delà de cette question de vulgarisation, cette recherche discute de l'opposition entre le savant et le populaire, une question classique de la recherche en sciences humaines et sociales. Le savant peut-il se populariser et, au contraire, le populaire peut-il se rapprocher du savant. Dans quelle mesure la culture savante peut-elle devenir populaire et réciproquement le populaire devenir savant? Dans quelle mesure le péplum peut-il être une forme de vulgarisation de la période antique? Par-delà ses fonctions autres qu'éducatives (de loisirs, en particulier) le péplum et ses représentations de l'Antiquité préfigurent d'une certaine façon un nouveau rapport à l'information, à la connaissance, au savoir et offrent de nouvelles modalités pour leur acquisition. Ce qui frappe dans les relations avec le péplum, ce sont que les modalités de reconnaissance mises en œuvre par le public sont acquises

de façon apparemment spontanée, sans qu'elles ne réclament une méthode d'instruction planifiée. Le public qui regarde un péplum le fait sans effort, sans une intention particulière, du moins autre que celle de se divertir et, surtout pas celle d'apprendre.

Nous l'avons dit, la question sous-jacente à notre sujet de recherche est celle de la vulgarisation de l'Antiquité, une période historique très lointaine, incomplète de par ses traces et de ce fait, pouvant paraître aux yeux des non-initiés, obscure et sibylline. On s'intéresse à la transmission des résultats de la recherche archéologique de l'Antiquité dans le musée d'archéologie. Pour ce dernier, en charge de transmettre les connaissances scientifiques de cette histoire antique, l'enjeu n'est pas seulement de transmettre des certitudes souvent provisoires dans la recherche archéologique, il est aussi d'interroger sur la signification des images et peut-être intégrer les incertitudes de la recherche scientifique. Le musée est un lieu de valorisation des savoirs savants, l'exposition est un lieu où se croisent les savoirs scientifiques, des savoir-faire des médiateurs et l'expérience du visiteur :

Les significations que les gens attribuent à leur expérience de visite d'un musée s'étendent également au-delà des limites temporelles et spatiales du musée. Ce n'est que récemment que nous avons découvert combien un temps de latence est nécessaire pour que des souvenirs se fixent dans la mémoire [...]. Cela peut prendre des jours, parfois même des semaines pour qu'un souvenir se pérennise, et pendant ce temps-là d'autres expériences et d'autres événements interviennent qui peuvent modifier l'empreinte mnésique (Falk, 2012 : 6).

Il se mêle donc dans le musée différents registres de savoirs (formels et non formels). Sans oublier que l'une des règles du musée, c'est aussi de plaire. Inscrite en muséologie, notre recherche s'intéresse à ce que le visiteur apporte dans le musée et, en particulier son expérience antérieure, ses connaissances et ses propres intérêts, qui influencent profondément ce qu'il fait ou ce qu'il ressent pendant la visite. Il est difficile de dresser un panorama exhaustif et représentatif de ce qu'il est réalisé en termes de médiation dans les musées d'archéologie tant les situations sont diverses, selon leur type même, musées d'art et d'histoire comportant une section d'archéologie, musées de sites, ou musées spécialisés sur une période ou une région. Alors pour illustrer la réflexion développée dans cette thèse, l'exemple du Musée départemental Arles antique (MDAA) est choisi pour appuyer nos arguments.

Ce musée expose des collections dont la mise en valeur et la recherche scientifique sont renouvelées au fil des découvertes archéologiques réalisées dans la ville d'Arles. Les résultats de ces campagnes de fouilles ont un retentissement non seulement dans le domaine des professionnels de l'archéologie mais aussi auprès du grand public, par des reportages et documentaires télévisés, à forte audience¹. L'exposition temporaire du MDAA intitulée *Le*

¹ On pense notamment au reportage télévisé *Arles, le trésor retrouvé : fouilles et enquête sur le Rhône*. Diffusé en 2009, sur la chaîne France 3, dans l'émission *Des Racines & des Ailes*, il a été suivi par environ 3 590 000

Rhône pour mémoire a été fortement médiatisée du fait de l'importance scientifique et du caractère extraordinaire des objets découverts à Arles, dans le Rhône, lors d'une campagne de fouilles en 2008. La pièce « vedette » de l'exposition est un buste représentant Jules César, sculpté de son vivant et sans doute la plus ancienne représentation de l'homme connue à ce jour, est devenue un sujet de controverses dans le milieu archéologique dès sa sortie des eaux du Rhône et, relayé par les médias². Ce qui a permis au musée d'enregistrer une hausse importante de sa fréquentation, puisque le buste de Jules César a été contemplé par près de quatre cent mille visiteurs³. C'est dans ce contexte médiatique et de fréquentation du musée que nous avons réalisé notre terrain de recherche au sein de son exposition permanente du MDAA

1. L'Antiquité se donne à lire et à voir

Nous empruntons une citation à l'écrivain latiniste Jacques Gaillard qui propose la définition suivante de l'Antiquité : « Un mélange d'étrange et de familier, voilà peut-être ce qu'est, dans notre mémoire culturelle, l'Antiquité qui se perpétue dans et sous le moderne » (Gaillard, 1993 : 332). L'Antiquité a cela de particulier, c'est une période à la fois extrêmement lointaine, rapportée par des textes ou des objets qui sont peu nombreux, lacunaires, mais c'est aussi une période proche dans notre imaginaire collectif à travers les arts, de la littérature en passant par la peinture, le cinéma, mais également les jeux vidéo et même la publicité.

Pour qui cherche à étudier les sources de représentations de l'Antiquité, on pense bien évidemment aux discours des historiens transmis par l'École. En outre, dans une société imprégnée par le Christianisme, la religion et l'Église concourent aussi à la constitution de représentations de ce passé lointain. Ce à quoi s'ajoutent les discours tenus à travers les romans, les pièces de théâtre, les tableaux de maîtres, les réalisations architecturales, les films de cinéma, les bandes dessinées, les publicités télévisuelles et aujourd'hui les jeux vidéo. Au fil de ce questionnement autour de la représentation de cette période historique, un premier constat s'impose, l'Antiquité est surreprésentée dans notre environnement médiatique et elle est l'objet de nombreux discours transmis par des mots et des images. Face à cette multitude de sources de

télespectateurs (source : France télévision). Le buste a également fait la une du *Monde* dans son édition du 16 mai 2008. C'est principalement par la télévision et par l'émission *Des Racines & des Ailes* que les visiteurs ont été informés de la tenue de l'exposition. Près de 60% des visiteurs sont venus à l'exposition en étant informés par la télévision. Cette influence exceptionnelle place la télévision comme premier moyen de communication cité, loin devant les relations interpersonnelles habituellement première source d'information citée. (F. Chameroy, L. Véran. 2012. « César. Le Rhône pour mémoire » : une visite d'exposition entre raison et sentiment ». La Lettre de l'OCIM. 141. p. 35).

² Jean-Paul Demoule, ancien président de l'Institut national de recherches archéologiques préventives (INRAP)

³ En quinze mois, l'exposition a réuni 388 089 visiteurs, soit sur une base annuelle proportionnelle 310 471 personnes, situant le MDAA dans les 20 premières fréquentations de musées en France sur la période de octobre 2009 à janvier 2011. (F. Chameroy, L. Véran. 2012. « César. Le Rhône pour mémoire : une visite d'exposition entre raison et sentiment ». La Lettre de l'OCIM. 141. p. 33).

représentations de l'Antiquité, notre intérêt scientifique porte exclusivement sur l'une d'entre elles, le film de cinéma qui a pour discours l'Antiquité, le péplum. Comme d'autres médias, le péplum par ses modes de représentation de l'Antiquité crée ou renforce certains types de stéréotypes et d'attitudes à l'égard de l'objet représenté, l'Antiquité, et c'est précisément cela qui nous intéresse dans cette recherche.

1.1. L'Antiquité, un réservoir d'images

Si les expressions « sciences de l'Antiquité » ou « Histoire ancienne » correspondant aux intitulés des enseignements universitaires, semblent aller dans le sens de l'existence d'un domaine de recherche défini et objectif, dans sa définition, l'Antiquité présente une interprétation ambivalente. D'un point de vue des sciences historiques, l'Antiquité est définie dans l'espace et dans le temps. Les savoirs universitaires délimitent l'Antiquité dans l'espace, on spécifie à l'aide de l'adjectif « classique » qu'il s'agit de l'Antiquité grecque ou latine, sans ce qualificatif, l'Antiquité inclut aussi bien les civilisations égyptienne, hittite que mésopotamienne ou indienne. L'Antiquité en tant que période historique est évidemment délimitée dans le temps. Selon les savoirs enseignés à l'Université, l'Antiquité débute avec le développement de l'écriture. Le commencement de cette période historique n'est pas marqué par une date précise et le passage de la Préhistoire à l'Antiquité s'est donc produit à différentes périodes pour les différents peuples. Toutefois, on enseigne une date symbolique de fin de l'Antiquité, celle de la déposition du dernier empereur romain d'Occident en 476. Cette date est un repère conventionnel pour l'Europe occidentale, mais d'autres bornes peuvent être significatives de la fin du monde antique. Si l'Antiquité est un concept fabriqué, elle est aussi largement « interprétée » au fil des siècles. Chaque époque a recréé, réinterprété le monde gréco-romain. Et on peut se demander si actuellement nous connaissons les Anciens, ou si nous recevons seulement les multiples images que les siècles précédents ont transmises : « [C]ertaines périodes comme l'Antiquité, la Renaissance, ont été confisquées par l'Occident à d'autres civilisations telles que le Proche-Orient, l'Inde, la Chine, qui les ont pourtant aussi connues. À tous ces mots, et d'autres, l'Occident a mis des majuscules, comme s'il n'y avait qu'une seule Antiquité, qu'une seule Renaissance » (Bessières, 2012 : § 16). Du Moyen Âge au XXI^e siècle, les différentes époques ont perçu les Anciens, ont sans cesse modifié les images de l'Antiquité pour répondre aux besoins des idéologies du temps. Il existe une constante re-création de l'Antiquité. Il s'agit d'un héritage culturel qui s'est modifié et revivifié à chaque période historique, développant des multiples influences sur la civilisation occidentale (influences dans la pensée politique depuis la Renaissance; récupération idéologique de l'Antiquité, par exemple de la

Rome antique par l'Allemagne nazie; dans l'art, depuis l'égyptomanie, notamment post-napoléonienne, jusqu'au cinéma ou la bande dessinée actuels).

À l'évocation du mot « Antiquité » pense-t-on à une définition spatiale et temporelle de l'Antiquité? Spontanément ou presque, nous associons des mots, des notions ou encore des images selon nos connaissances glanées ici ou là. *A priori*, un archéologue, un historien de l'Antiquité, un visiteur de musée d'archéologie ou un spectateur de péplum n'ont pas les mêmes représentations de la période antique, ne développent pas le même imaginaire historique. Quand nous entendons aujourd'hui le mot « Antiquité », c'est peut-être d'abord à des images que nous pensons, que ce soit : – sous la forme culturelle du tourisme (des images de cartes postales, des voyages en Grèce, à Rome ou encore en Égypte, à des musées et certains objets de collections) – ou sous la forme artistique (la forme cinématographique, la peinture, la littérature ou la bande dessinée) – ou encore sous la forme strictement scolaire à travers les images des manuels d'École et les souvenirs de classe de latin. L'héritage gréco-latin nourrit l'imaginaire de nombreux créateurs, aussi bien des romanciers que des dessinateurs de BD ou des cinéastes. L'Antiquité constitue pour l'art occidental un fonds inépuisable de formes, d'objets, de figures, de récits. Elle est empruntée, imitée, citée, anecdotique et constitue des univers assez familiers du spectateur-lecteur : en effet, un temple à colonnes, un gladiateur dans l'arène, un homme qui tue son père et épouse sa mère, les mots *demokratia* et *respublica*, les noms de César, de Néron ou de Cléopâtre... Cela continue de nous évoquer et certains médias, comme la publicité en usent.

L'Histoire s'écrit mais sa représentation ne s'arrête ni aux travaux scientifiques des historiens et des archéologues, ni à leur apprentissage scolaire, ni aux traces écrites des auteurs antiques. L'Histoire quand elle est représentée, figurée, elle est aussi mise en scène : elle se donne à voir. Et c'est précisément la représentation à l'écran, la représentation cinématographique de l'Antiquité qui va nous intéresser bien sûr ici.

L'Antiquité est fortement représentée dans plusieurs arts et dans plusieurs médias. Par cette surreprésentation, le public a déjà une connaissance visuelle de cette période historique, qu'il a acquise dans son environnement quotidien et à l'École. Le public possède une culture préalable de l'Antiquité, constituée de représentations sociales ancrées et issues en partie de savoirs scolaires, de romans, de bandes dessinées, de films et de voyages, donc par le biais de médias de natures et de fonctions différentes. Le public qui se rend au musée possède certaines représentations de l'Antiquité déjà construites et constituées en partie de stéréotypes, d'idées reçues, d'images clichées issus de l'environnement médiatique.

Sur la base du dépouillement d'une année de programmes des chaînes de télévision françaises hertziennes, N. Aubert, chercheur en histoire, se questionne sur la présence de l'archéologie à la télévision. Elle développe une étude quantitative de la diffusion de programmes en lien avec l'archéologie à la télévision (Aubert, 2003). Durant l'année, un téléspectateur (très) assidu a ainsi pu voir 244 films, documentaires ou fictions ayant pour thème entre autres l'Antiquité ou la préhistoire. Sur les 244 titres retenus, 41 sont des fictions, dont 11 pour la série *Rome*, projetée en deux saisons à raison de deux épisodes consécutifs par semaine ; les 30 autres fictions sont pour moitié des péplums comme *Ben-Hur* ou des téléfilms. La majorité des œuvres de l'échantillon (183 titres sur 244) portait les thèmes suivants : Rome et son Empire (58 titres), les origines de l'Homme et les dinosaures (52), l'Égypte (32), la Grèce (26) et la Bible (15). Cette étude sur une année de la programmation d'œuvres audiovisuelles portant sur la préhistoire ou l'Antiquité sur les grandes chaînes françaises montre combien le sujet est populaire.

1.1.1. Quelques exemples d'emprunts à l'imaginaire historique antique dans les œuvres audiovisuelles

À travers de multiples et divers exemples, il s'agit de mettre en évidence la place de l'Antiquité, pour ne pas dire son omniprésence dans la culture populaire aujourd'hui et précisément dans l'environnement médiatique, notamment audiovisuel. Nous ne développons pas une analyse experte des représentations de l'Antiquité figurées dans différents médias, c'est donc plutôt sous la forme d'une énumération que nous présentons ces multiples images de l'Antiquité, un procédé qui nous permet de suggérer davantage l'idée d'une profusion d'images inspirées de l'Antiquité dans notre quotidien. Nous ne listons donc pas de façon exhaustive les films, les bandes dessinées ou autres publicités qui s'inspirent, représentent ou reproduisent des motifs de l'Antiquité. Étudier ces inspirations, représentations et reproductions artistiques de l'Antiquité dans la culture contemporaine est un champ d'études à lui seul⁴. Toutefois, nous présentons quelques exemples pour quelques types de médias comme les films de cinéma, les séries télévisées, les bandes dessinées et les publicités, mais nous pourrions aussi étudier les inspirations antiques dans la mode, l'art contemporain ou encore dans les jeux vidéo. Il s'agit souvent de supports médiatiques peu considérés par les chercheurs, liés à la culture qu'on appelle « de masse » qui constitue pourtant l'interface la plus accessible à l'Antiquité. Ce vivier d'images relatif à l'Antiquité montre, il ne fait pas de doute, que l'audiovisuel (films de cinéma,

⁴ Des chercheurs en histoire, archéologie et en langues et littératures anciennes ont étudié et répertorié ces inspirations antiques dans la création artistique contemporaine, lors d'un colloque intitulé *Antiquipop, l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine*, tenu à l'Université Lumière Lyon 2, en 2016.

de télévision et publicitaires) joue un rôle prépondérant dans la transmission de représentations de cette période historique auprès du public.

Au cinéma

Il y a bien évidemment le péplum qui est l'objet du chapitre suivant; arrêtons-nous d'abord un instant sur les films qui s'inspirent de l'Antiquité, sans que celle-ci ne constitue l'intrigue même des films. De nombreuses œuvres cinématographiques reprennent des éléments, des personnages, des faits historiques ou des structures mythiques liés à l'Antiquité.

Certains cinéastes se contentent de simples emprunts de créatures mythologiques : on croise quelques nymphes ou satyres dans la série des films *Le monde de Narnia* (2005-2010), des centaures dans la série des films *Harry Potter* (1997-2007). En outre, dans l'exemple d'*Harry Potter*, les langues anciennes, le latin et le grec, sont utilisées et traduisent un certain imaginaire populaire. Il est à noter d'abord la quasi-absence de ces référents linguistiques dans les objets de culture les plus directement inspirés de l'Antiquité, à savoir les péplums où le latin et le grec sont presque absents. Inversement, d'autres productions narratives (télévision, roman, cinéma) exploitent le latin et le grec seuls, en tant que langues détachées de leur contexte antique, et liées plutôt à l'univers de l'occulte, du livresque, sans référence chronologique précise, c'est le cas dans *Harry Potter* avec l'arsenal de mots latins employés dans les formules magiques récitées par les apprentis sorciers.

D'autres font des références implicites comme dans la série de films *Hunger Games* (sortis ponctuellement de 2012 à 2015). Les références à l'Antiquité gréco-romaine hantent l'ensemble de cette franchise de films, du point de vue du scénario (les jeux romains) comme de celui de l'image (les ruines, décors monumentaux, les chars de course). Ces références restent implicites et conventionnelles car la diégèse de ces films ne narre pas une histoire située dans le contexte spatio-temporel de l'Antiquité. Il s'agit de représenter de motifs conventionnels à l'Antiquité (comme les jeux du cirque) transposés dans un scénario dont les contextes spatio-temporels sont totalement imaginaires, dans le but d'aider le spectateur à se situer dans la diégèse filmique, grâce à des éléments scénaristiques qu'il connaît déjà parce qu'il les a déjà vus ailleurs, dans d'autres films, notamment dans les péplums. De façon explicite ou implicite, l'Antiquité est un ressort scénaristique inépuisable pour les cinéastes.

À la télévision : les cas des séries télévisées et des publicités

L'Antiquité n'épargne pas non plus les séries télévisées. On observe comme pour le cinéma, des inspirations scénaristiques explicites à cette période historique (par exemple la série américaine

Rome⁵), mais aussi implicites, de façon ponctuée, intéressons-nous ici à celles-ci. Des séries télévisées mobilisent un imaginaire antique de manière plus ou moins explicite et régulière dans des genres qui ne sont pas ceux de la fiction historique, mais plutôt du genre *fantasy*, comme dans la série *Game of Thrones* (2011). En effet, des motifs gréco-romains, égyptiens, comme le Titan de *Braavos* ou les pyramides de *Meereen* qui viennent régulièrement émailler la série qui, comme les romans dont elle est adaptée, passe pourtant pour relever de la *medieval fantasy*. On y voit des motifs conventionnels de l'Antiquité ci-et-là, qui parfois se mélangent à ceux de l'époque médiévale, à une mythologie impliquant magie et monstres. L'Antiquité est présente de façon ponctuelle, anecdotique et dans une moindre mesure le sujet même du scénario.

Dans la publicité, l'utilisation de l'Antiquité fonctionne selon plusieurs schémas. Comme pour le cinéma et les séries télévisées, le recours à l'Antiquité pour transmettre le message publicitaire est de nature différente : il y a d'abord la déformation volontaire mais suffisamment claire pour être comprise par tout un chacun. Ensuite, l'utilisation de personnages, d'œuvres antiques ou de dieux illustres. Enfin, la mise en valeur de figures anonymes mais symbolisant un type de personnages antiques⁶⁷.

Dans l'héritage antique, certaines périodes et thèmes ont les faveurs des publicitaires : l'Égypte, les Gaulois, la mythologie, la civilisation gréco-romaine. Le monde gréco-romain – ses sculptures, son architecture et ses nombreuses divinités – est largement mis à contribution et les dénominations à consonance grecque ou latine sont largement représentées dans la publicité. Les marques adoptent le nom de guerriers antiques célèbres pour leur puissance : *Ajax*, guerrier combattant les Troyens, devient un antibactérien ménager. La langue grecque est aussi une source inépuisable : l'eau minérale Hépar du grec *hêpar*, signifiant « foie » traduit les bienfaits digestifs de ce produit, le chocolat Galak de *galaktos*, se traduit par « lait », et indique au consommateur l'ingrédient phare du produit. Les publicitaires s'inspirent de la mythologie (les dieux de l'Olympe convoqués à un banquet dans un temple avec colonnes, par la marque *Ferrero Rocher* dans ses publicités télévisuelles) et de l'étymologie gréco-latine pour traduire et symboliser les qualités de leurs produits. Dans les années 1920, avec les découvertes scientifiques, comme celle du tombeau de *Toutankhamon*, l'Égypte des pharaons devient synonyme de résistance au temps, symbolisée par les colles *Cléopâtre* ou par la marque

⁵ La série télévisée *Rome* (2005-2007) est produite par la chaîne américaine télévisée *HBO* avec un budget de réalisation considérable pour une série télévisée, du fait de l'important travail de reconstitution des décors pour reproduire la Rome antique de Jules César et d'Auguste, narre les intrigues politiques et la vie quotidienne de cette époque.

⁶ L'exposition *Archéopub* au musée archéologique de Strasbourg (octobre 2006 – décembre 2007) invite ainsi à explorer les rapports qu'entretiennent la publicité et l'Antiquité.

Enobiol à travers une visite au musée, dans la salle des momies, destinée à vanter les bienfaits pour la peau des produits.

1.1.2. Les images de l'Antiquité dans la bande dessinée

Comme pour le cinéma ou la télévision, il existe différents types d'usages de l'Antiquité dans la bande dessinée : l'intégration d'un élément antique dans le titre de l'œuvre, la bande dessinée où l'Histoire est au cœur de l'intrigue, ou la mise en place d'un arrière-plan antique pour une intrigue qui s'éloigne des thèmes historiques.

La bande dessinée à inspiration antique peut être à elle seule l'objet d'études de nombreuses recherches sur la circulation des motifs de l'Antiquité et leur traitement. Plusieurs chercheurs (Thiébaud, 1998; Teyssier, 2012; Gallego, dir., 2015) qui sont d'ailleurs nombreux à être archéologues⁷ traitent de ces enjeux représentationnels de l'Antiquité, et traitent notamment les enjeux esthétiques, littéraires et historiques qui sont à l'œuvre dans la construction d'un imaginaire historique. Par exemple, selon A. Rodriguez et son étude sur les couvertures de bandes dessinées relatives à l'Antiquité, il existe une différenciation dans l'utilisation des Antiquités grecque ou romaine; en effet, « à la Grèce antique vont les occurrences mythologiques et les légendes, à Rome les personnages historiques et la vraisemblance » (2015 : 94).

La bande dessinée à sujet antique a souffert d'une mauvaise réputation dans les années 1960 à cause de ses images réputées infantiles et vulgaires. L'intérêt du public pour la série *Alix* de Jacques Martin a contribué à modifier cette perception négative de la bande dessinée à thème antique. Les sources d'inspiration antique des auteurs de bande dessinée, tels que ceux d'*Astérix* ou d'*Alix* sont en partie issues des manuels scolaires, ne bénéficiant pas de sources d'information aussi vastes qu'aujourd'hui (les fouilles archéologiques, les musées d'archéologie, les docufictions, l'archéologie expérimentale et la restitution infographique). Les manuels scolaires, depuis la fin du XIX^e siècle jusqu'aux années 1970, ont joué un rôle déterminant dans la vision du monde antique présente notamment chez Goscinny (*Astérix*) ou Martin (*Alix*). Les œuvres sources de l'imaginaire antique goscinnien et uderzien ou de Martin ne sont pas que les manuels scolaires, il y a également les textes antiques ou les peintures du XIX^e siècle, qui ont dessiné certaines images d'Épinal; par exemple, celle du sanglier, animal associé aux Gaulois depuis le sanglier si cher à Obélix, qui est pourtant absent des restes

⁷ L'un d'entre eux, A. Genot, archéologue au MDAA est l'auteur d'une bande dessinée sur l'Antiquité, *Arelate*, déclinée en plusieurs tomes depuis sa parution en 2009. À la fin du premier siècle de notre ère, dans la cité d'*Arelate* (Arles), le lecteur suit les aventures quotidiennes d'un adolescent Neiko qui veut devenir marin et de son ami, tailleur de pierre, Vitalis.

exhumés des sites de fouilles par les archéologues. *Astérix* a largement diffusé une certaine vision du monde antique. La bande dessinée *Astérix* est révélatrice d'une certaine construction collective de la mémoire historique. Le recours à la parodie, qui apporte une charge caricaturale au motif antique, n'est pas sans effet dans la construction de l'imaginaire antique collectif et l'acculturation à l'Antiquité.

À la vue de l'énumération d'exemples d'œuvres à inspiration antique répertoriés, un constat fondamental pour notre recherche se dresse : il semble que la culture contemporaine entretient des rapports avec l'Antiquité de nature diverse et variée; en effet, l'Antiquité présente d'abord une première caractéristique, celle de l'intermédialité, elle est présente dans différents médias, du cinéma à la télévision en passant par la bande dessinée. En outre, elle est utilisée par ces médias de plusieurs façons pour signifier et transmettre leur message, en tant que citation et référence, et de façon anecdotique. Pour aller plus loin, nous avons listé des exemples qui présentent des relations implicites à l'égard de l'Antiquité (c'est-à-dire des œuvres dont l'Antiquité n'est pas l'objet principal de la représentation) et ce, dans le but de renforcer l'idée que l'Antiquité est très largement représentée dans l'environnement médiatique quotidien de l'individu, ce dernier étant en quelque sorte soumis à des images de l'Antiquité, sans qu'il n'ait la volonté de les voir. Et ces traitements médiatiques de l'Antiquité influencent la construction des représentations sociales de l'Antiquité chez le visiteur de musée d'archéologie.

En somme, il y a un réinvestissement de motifs antiques dans les œuvres artistiques, dans les œuvres de l'imaginaire, qui laisse penser qu'il existe une iconographie de l'Antiquité. On constate une mobilisation de la culture antique lorsqu'il s'agit de traiter d'objets qui parlent de l'Antiquité (un niveau thématique) ou qui font antique (un niveau imaginaire). On élabore parfois une déformation volontaire du motif antique mais suffisamment claire pour être comprise par tout un chacun. On utilise des personnages historiques ou mythiques, des œuvres antiques illustres ou on met en valeur des figures anonymes mais symbolisant un type de personnages antiques. Il se met en place des jeux référentiels aisément identifiables, on convoque des types d'imaginaires pour une réception plus aisée du message transmis. Ces différents exemples montrent que certaines images de l'Antiquité, des images stéréotypées, circulent et permettent la réception d'un type de message, tout en imprégnant ne seraient-ce qu'implicitement l'imaginaire collectif de l'Antiquité. Par la réappropriation et la répétition des images de l'Antiquité d'un média à l'autre, se constitue une mémoire figurative de l'Antiquité collective.

1.2. Circulation des motifs de représentation de l'Antiquité : l'exemple du combat de gladiateurs dans la peinture, la bande dessinée et le péplum

Après avoir effleuré plusieurs exemples de circulation, d'adaptation et de transposition des motifs représentationnels de l'Antiquité, on développe ici un cas d'étude, le motif du combat de gladiateurs, dans la peinture, la bande dessinée et le cinéma, avec l'objectif de saisir au mieux ses circulations et adaptations de contenus et de formes relatifs à ce motif de l'Antiquité. Nous entendons par motif, des unités de contenu correspondant à des constantes de la symbolique et de l'imaginaire de l'Antiquité, qui sont susceptibles de se retrouver dans plusieurs médias, selon une tradition représentationnelle.

Il s'agit d'établir le répertoire de l'ensemble des éléments formels caractéristiques transposés d'un média à l'autre, autrement dit, l'adaptation de propriétés formelles de l'Antiquité d'un média à l'autre, de la peinture au cinéma, en passant par la bande dessinée. Sans aller jusqu'à parler d'une « sémiotique de l'adaptation » de l'Antiquité, il se dresse à l'analyse, un répertoire imagier de l'allégorie antique.

Depuis plus de soixante ans, les gladiateurs apparaissent souvent dans des bandes dessinées aussi célèbres qu'*Alix*, *Astérix* ou *Murena*. Ces héros et leurs aventures antiques sont influencés et inspirés dans leurs représentations par d'autres arts, comme le cinéma et la peinture. Pendant longtemps, les peintures de Jean-Léon Gérôme et le cinéma péplum ont joué un rôle fondamental, en colportant des images souvent très éloignées des réalités historiques.

S'il est un élément de choix de notre vision stéréotypée de l'Antiquité, ce sont bien les combats de gladiateurs. Le déroulement du combat est lui-même ponctué de scènes et de gestes stéréotypés, dont le plus fameux est sans doute, depuis le célèbre tableau de Gérôme, *Pollice Verso*, le pouce tourné vers le bas, par le public ou par le commanditaire des jeux, pour indiquer la mise à mort d'un gladiateur blessé, et son contraire, le pouce vers le haut en signe de grâce. On a retrouvé jusqu'à encore récemment ce fameux pouce dans la plupart des ouvrages de vulgarisation et autres manuels scolaires sur la vie quotidienne de l'Antiquité. Des cohortes d'élèves ont appris à l'école ce geste symbolique caractéristique des jeux antiques, alors qu'aujourd'hui ce motif antique est désormais présenté comme faux dans les cahiers des écoliers. Notons cependant qu'il est toujours notifié dans les manuels scolaires et donc attaché dans la représentation des jeux d'arène antiques même s'il est considéré comme faux et imaginaire. Alors que ce geste n'apparaît dans aucune des représentations figurées des combats de gladiateurs retrouvées à ce jour, qu'il s'agisse de bas-reliefs, de mosaïques ou de graffiti, pourquoi avons-nous donc en tête cette image? Pendant les jeux antiques, la foule dans l'amphithéâtre réclame à l'Empereur, la mort du gladiateur, en baissant ou en levant le pouce.

Cette image, pourtant erronée, est inscrite profondément dans l’imaginaire collectif, depuis le XIX^e siècle. Reprise par les films de genre péplum, par la littérature, par les bandes dessinées, cette idée reçue circule et imprègne l’imaginaire du public.

1.2.1. La représentation du combat de gladiateurs dans le tableau *Pollice Verso* (1872)

Bien que les jeux romains aient été peints avant Gérôme, et ils le seront également ensuite, c’est le tableau *Pollice Verso*, que l’on peut traduire par l’expression « le pouce renversé » qui reste dans la culture populaire de la fin du XIX^e et du XX^e siècle. L’historicité est bien entendue celle des connaissances du XIX^e siècle, même si le peintre montre une volonté de reconstruire une Antiquité la plus vraisemblable possible, en s’appuyant sur les connaissances scientifiques de son temps, notamment des objets archéologiques exposés dans des musées et des sources littéraires⁸. Gérôme connaît les textes classiques et s’inspire notamment pour ce tableau d’un texte du poète Prudence, du IV^e siècle. Gérôme s’est renseigné; il aurait pu piocher également dans d’autres sources qui évoquent d’autres pratiques annexes, comme le geste d’agiter une étoffe en début de course de chars, mais c’est le seul pouce qu’il a retenu, et qu’à sa suite on a diffusé.



Figure 1. Jean-Léon Gérôme, *Pollice Verso* (1872)

Décrivons brièvement la scène que représente ce tableau : nous sommes dans un amphithéâtre romain, au pied de la tribune impériale. De nombreux détails confirment la nature du lieu peint : tribunes, forme ovale, spectateurs, gradins, vomitoire, statues en arrière-plan et bien sûr les gladiateurs. Au premier plan, un gladiateur s’adresse à la foule pour connaître le sort réserver au gladiateur qu’il vient de mettre au sol et sur lequel il a posé son pied. À l’image de

⁸ Lors d’un voyage initiatique en Italie, chose courante à cette époque pour les peintres académiques, Jean-Léon Gérôme visite le musée de la ville de Naples et trouve l’inspiration en observant des sculptures de gladiateurs. Il s’intéresse également au débat qui a lieu à cette époque autour de la polychromie des architectures grecques et romaines. M. Soler, M. Scapin. 2011. « Jean-Léon Gérôme au musée d’Orsay, retour à Paris d’un bâtisseur d’images ». *Anabases*, 14. p. 241-245.

l'empereur, la majorité de la foule est impassible, mais sur la droite, le public semble demander la mort du vaincu, en tendant le pouce vers le bas, du moins, c'est l'interprétation qui a été faite du geste. Le pouce ainsi retourné peut suggérer de façon symbolique le mouvement vers le bas du glaive pour achever le gladiateur au sol.

À présent, décomposons ce qu'on voit dans ce tableau de façon schématique :

- la foule qui ovationne dans les gradins;
- la loge impériale habillée de tentures de couleur rouge et décorée d'architectures et de bas-reliefs;
- une tribune de femmes voilées de blanc;
- le gladiateur thrace victorieux;
- un gladiateur mort en arrière-plan, la tête d'un thrace mort au premier-plan;
- le rétiaire vaincu demandant grâce au public;
- l'arène.

Concernant la lumière et les couleurs, on peut déduire grâce aux fins rais de lumière et à la présence d'ombre, la présence d'un vélum pour protéger les spectateurs du soleil. Les rais de lumière horizontaux nous mènent au centre de l'arène et attirent notre œil sur les gladiateurs. Les reflets du soleil sur les éléments métalliques leur confèrent un aspect doré et attirent également notre regard. Le peintre insiste sur la luminosité de la scène par la redondance sur la couleur dorée

Le rouge et ses nuances. Il représente d'une part, le pouvoir et d'autre part, le sang versé par les gladiateurs. L'amphithéâtre est peint avec des couleurs sombres (noir, gris, bordeaux), ce qui donne à ce monument, de façon symbolique, une dimension sombre et sinistre. On peut observer l'aigle noir sur la tenture rouge de la tribune impériale. Il symbolise, par sa couleur et ses ailes rabattues, la mort. Avec les aigles dorés aux ailes déployées perchés au sommet des colonnes de la loge, le peintre évoque le symbole du pouvoir.

1.2.2. La représentation du combat de gladiateurs dans le péplum *Gladiator* (2000)

Pollice Verso est exposé à New York et va largement inspirer le cinéma. Les réalisateurs y ont puisé des sources d'inspiration et ont utilisé certains tableaux. On sait par ailleurs que Ridley Scott considère son film *Gladiator* comme un hommage rendu aux peintres pompieri, comme Gérôme (Dumont, 2009).

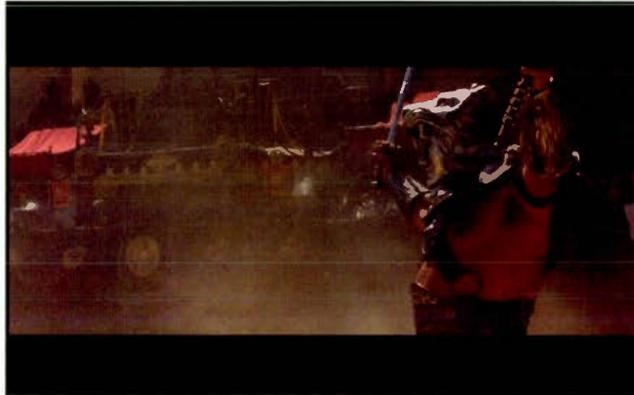


Figure 2. Capture d'écran d'un plan extrait du film *Gladiator* de Ridley Scott

Nous sommes au milieu du film *Gladiator*, le personnage principal *Maximus*, après avoir endossé le rôle d'un général d'armée dans la première partie du film, devient dans cette scène d'arène un gladiateur victorieux et adulé par le public du Colisée. Il s'apprête à combattre un autre gladiateur appartenant dans le jargon de la gladiature à la catégorie des thraces. On les reconnaît et les distingue des autres gladiateurs par leur casque, leur bouclier et leur dague. C'est donc sur ce thrace que nous avons décidé de l'arrêt sur image, puisque c'est celui-ci que l'on retrouve dans la peinture de Jean-Léon Gérôme. Dans la même position victorieuse que celui de Gérôme, le thrace attend les instructions de la foule et de l'empereur sur la mise à mort ou la vie sauve de son adversaire.

Quels autres motifs retrouve-t-on dans ce plan? Pour les lister, nous retrouvons le peuple acclamant dans les gradins, la loge impériale, les architectures et bas-reliefs sur lesquels les aigles impériaux se déploient, le gladiateur thrace victorieux, les tentures de la tribune, le sable, les couleurs rouge et dorée.

Concernant l'atmosphère reconstruite, celle du plan extrait du film *Gladiator* reflète une lumière davantage naturelle que celle de la peinture du Gérôme, même si on retrouve les mêmes couleurs (le rouge, le doré ainsi que la couleur sable). Le peintre Gérôme opte pour une luminosité solaire alors que le réalisateur Scott préfère une luminosité naturelle, plus réaliste. Ces deux traitements choisis signifient bien évidemment un sens que les deux auteurs souhaitent attribuer à leur œuvre.

1.2.3. La représentation du combat de gladiateurs dans la bande dessinée *Murena* (1999)

Contrairement à beaucoup d'auteurs de bande dessinée historique, Jean Dufaux et Philippe Delaby revendiquent l'influence du cinéma sur leur travail et parlent avec enthousiasme du péplum, genre par nature peu respectueux de la vérité historique (Dumont, 2009). Pourtant,

même s'ils ne cessent d'affirmer ne pas faire œuvre d'historiens, il n'en demeure pas moins que leur série *Murena* offre une image de l'Antiquité entre fiction et vérité historique.

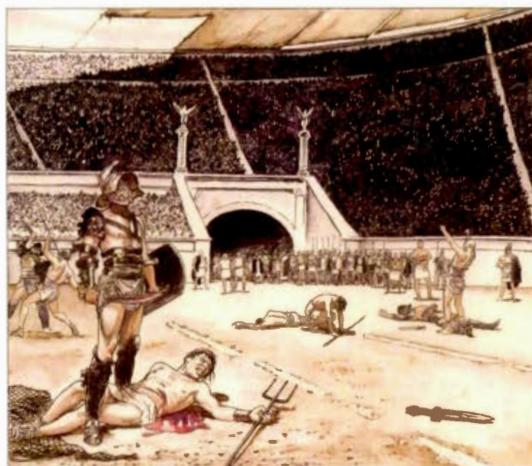


Figure 3. Vignette extraite des *Métamorphoses de Lucius* de Milo Manara (1999)

On retrouve dans cette vignette le motif du thrace vainqueur sur le rétiaire qui attend un verdict venant de plus haut, alors que sa victime agonise à ses pieds. La position des personnages est très semblable à celle que l'on observe dans la peinture de Gérôme : le thrace en victoire domine son adversaire à terre, une domination accentuée par la posture du gladiateur thrace qui maintient à ses pieds son concurrent, le rétiaire. La position de ce personnage est si semblable à celle du personnage de Gérôme, que s'il avait mis son pied sur le corps allongé du gladiateur battu, cette vignette serait une copie conforme à la mise en scène du gladiateur du peintre Gérôme.

On ne voit pas la scène ici sous le même angle que dans les deux autres exemples, la tribune impériale n'est pas représentée mais suggérée par la direction du regard du thrace. Toutefois, les autres unités de contenus sont bien présentes à l'image : le peuple acclamant dans les gradins, les architectures sur lesquels les aigles impériaux se déploient, le gladiateur thrace victorieux, le velum, l'arène et sa couleur sable, ainsi que la luminosité solaire. On note toutefois quelques différences de représentation; en effet, pour cette seule image, le sang des gladiateurs mis à mort est représenté. De plus, on regarde plusieurs groupes de gladiateurs combattre dans l'arène, ce qui semble être selon les savoirs archéologiques une représentation du déroulement des jeux proche de la réalité historique antique.

Nous pouvons également réaliser la même analyse et obtenir les mêmes résultats avec la figure de la course de chars. Revenons un temps vers la question de la circulation des images relatives à l'Antiquité en s'appuyant sur les travaux d'un chercheur qui s'est posé cette question à propos de la Préhistoire. Pierre Gouletquer, préhistorien et spécialiste du Mésolithique en

Bretagne s't aperçu qu'il était confronté aux images de l'Homme Préhistorique véhiculées dans les médias, notamment la presse enfantine, la publicité et le cinéma. L'un de ses articles, daté de 1986, est basé sur des entretiens avec des classes d'élèves d'écoles primaires destinés à comprendre la perception de la notion de Préhistoire et d'archéologie. Soulignons que l'étude a été effectuée quelques années après la sortie du film *La guerre du Feu* de Jean-Jacques Annaud (1981), film ayant eu une influence importante dans la représentation de la Préhistoire auprès du public. L'image que les enfants se font de la Préhistoire a plusieurs caractéristiques : la Préhistoire est lointaine et inaccessible; l'homme préhistorique représente une réalité symétrique à la nôtre (c'est-à-dire qu'il y a un rapport d'identité avec nous contemporains en dehors de tout repère spatial ou temporel). De façon concrète, la Préhistoire se représente dans l'esprit des élèves par des images de grotte, de caverne, d'ours des cavernes, de guerrier en pagne vivant dans un environnement hostile. P. Gouletquer désigne ces images de la Préhistoire transposées d'un média l'autre, véhiculées d'une époque à l'autre, d'un art à l'autre, sous l'expression d'« images réflexes » :

[S]i on cherche un tant soit peu les racines de ces principaux clichés, on s'aperçoit qu'elles remontent au plus profond de notre culture occidentale. [...] [C]es stéréotypes n'ont en aucune manière été affectés par les découvertes scientifiques. [...] Cela revient à dire que les images réflexes [...] font partie de notre culture de base; que lorsque nous commençons à nous intéresser à la Préhistoire scientifique nous en sommes déjà imprégnés et que nous intégrons tout naturellement *La guerre du feu*, *Tarzan* et la publicité (1986 : 180-181).

On observe cette règle du stéréotypage lors de l'analyse croisée des représentations du combat de gladiateurs dans la bande dessinée, la peinture et le péplum. Il existe un réseau de motifs récurrents de la représentation de l'Antiquité. On constate une organisation systémique des représentations de l'Antiquité : il existe un ensemble de motifs figurationnels soustraits à toute autre influence que celle qu'ils ont les uns sur les autres. On parle d'une organisation récursive et itérative, c'est-à-dire que les motifs de la représentation de l'Antiquité sont répétés d'un média à l'autre, du cinéma à la bande dessinée, en passant par la peinture. Ces représentations ont une fonction mémorielle réitérative sur l'imaginaire collectif de l'histoire antique.

Cette circulation d'un média à l'autre permet un renouvellement des formes de représentation de l'Antiquité et exerce un jeu d'imaginaires contemporains de l'Antiquité, qui contribue aussi à les fabriquer. É. Teyssier dans un article intitulé « Du mythe à la réalité, soixante ans de gladiature en BD » précise « [qu'] en s'appuyant sur de nouvelles ressources documentaires, telles que la reconstitution historique et l'archéologie expérimentale, une nouvelle image des gladiateurs semble apparaître aujourd'hui dans le monde de la BD historique » (2015 : 277).

Il y a donc des enjeux esthétique, littéraire et historique dans la construction de l'imaginaire de l'Antiquité. Étudier cette circulation des motifs représentationnels de l'Antiquité d'un média à l'autre, c'est aussi se pencher sur les façons dont les auteurs de films ou de bandes dessinées historiques utilisent les travaux des historiens, pour consolider leurs œuvres ou au contraire pour délimiter des vides de connaissances, dans lesquels la fiction peut alors se glisser. La bande dessinée ou le péplum permettent d'introduire des personnages, des concepts, des lieux ou des intrigues. Les restitutions étudiées par les chercheurs peuvent aider les auteurs de bandes dessinées historiques ou autres cinéastes à placer leurs personnages dans un cadre approprié. De même, lorsqu'il faut expliquer une activité vue de près, la représentation de personnages est nécessaire pour les chercheurs. Dans le contexte de la communication destinée au grand public les deux genres (fictif et scientifique) ne peuvent pas s'ignorer.

2. L'Antiquité au musée : la mise en scène des objets antiques

Dans cette section, on s'intéresse à la mise en exposition de l'Antiquité dans le musée d'archéologie et à la transmission de ses savoirs auprès des publics. Précisément, il s'agit de discuter de la problématique que rencontrent les musées d'archéologie ainsi que les archéologues, celle de l'usage d'images dans la médiation de l'archéologie et de ses objets. Comment représenter l'Antiquité? L. Marin a montré que la spécificité de la représentation est d'offrir une double présence, effective et indirecte : « "Représenter" signifie d'abord substituer quelque chose de présent à quelque chose d'absent. [...] Mais, par ailleurs, représenter signifie montrer, exhiber quelque chose de présent. C'est alors l'acte même de présenter qui construit l'identité de ce qui est représenté, qui l'identifie comme tel. [...] En d'autres termes, représenter signifie se présenter représentant quelque chose » (1987 : 342). C'est là un axe fondamental dans notre questionnement : l'institution muséale doit représenter l'Antiquité, époque passée et disparue, dans le sens de la rendre présente dans son exposition. Le musée doit l'exhiber, c'est-à-dire la montrer en la documentant. Le musée en tant qu'identité institutionnelle représente « une Antiquité » d'un point de vue scientifique. Mais que reste-t-il « des Antiquités » circulante dans la culture médiatique populaire, en particulier au sein d'une exposition muséale d'archéologie antique? Le musée d'archéologie doit apporter des informations objectives qui se mêlent à des représentations ancrées et issues de souvenirs d'école, de romans, de bandes dessinées ou de films.

2.1. Reconstituer l'Antiquité pour transmettre les savoirs de l'archéologie

Avant d'étudier la représentation de l'Antiquité et sa médiation dans le musée d'archéologie, on s'intéresse en amont à la science archéologique car c'est elle qui construit les premières images de l'Antiquité par l'utilisation de la reconstitution pour rendre compte des résultats de sa recherche scientifique. L'archéologie est elle-même médiatique, elle mène depuis quelques années une réflexion sur son image auprès du public et sur ses images de l'histoire qu'elle produit. L'archéologie et précisément l'archéologue sont populaires et ce dernier est également objet de représentation sociale dans la culture quotidienne.

L'objectif de l'archéologie est de comprendre une société par ses objets; mais comment garantir l'exactitude des résultats face à l'insuffisance des objets? Par le manque de repères et la remise en question incessante des hypothèses, l'archéologie est associée à l'imaginaire. Elle est, dans les représentations sociales, une science liée au rêve, au mystère et à l'aventure. Il est possible que l'image de l'archéologue la plus répandue est l'homme au chapeau muni d'un fouet, j'ai nommé *Indiana Jones*. Les quatre films de la série *Indiana Jones. Les aventuriers de l'arche perdue* (1981), *Indiana Jones et le temple maudit* (1984), *Indiana Jones et la dernière croisade* (1989) et *Indiana Jones et le royaume du crâne de cristal* (2008) – font de ce personnage fictif l'archéologue le plus connu et populaire; et rares sont les archéologues qui n'ont jamais été comparés à ce personnage. Lara Croft est une version féminine du même personnage qui est rapidement devenue célèbre dans les années 1990. L'héroïne dont la série de jeux vidéo porte le nom, est entre-temps devenue une star de cinéma avec *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) et *Lara Croft. Le berceau de la vie* (2003). À travers ces personnages de fiction, on retrouve les connotations de l'archéologie perçue comme une aventure dans laquelle le héros est à la recherche d'un trésor et affronte la mort dans un pays exotique. Outre l'aventure, l'archéologie relève de l'inconnu; il s'agit d'une science qui tente de répondre à des questions existentielles sur l'homme et sa nature.

Selon une étude réalisée en 2006 par Ipsos pour l'INRAP⁹, l'archéologie est fondamentalement rattachée dans l'esprit des personnes interrogées à la Préhistoire et à l'Antiquité (respectivement 80% et 90% (Égypte, Grèce et Rome), 56% à la période gauloise). L'archéologie peut être objet de fiction, suscitant un imaginaire fort de la part du public; entre bribes et traces, c'est en cela que réside la complexité de la transmission des résultats de cette science.

⁹ Étude conduite en janvier 2006 à la demande de l'INRAP, par P. Louichon et V. Derrien, sur les représentations de l'archéologie. (In « Pour un développement des études de public de l'archéologie ». In 2008. *Archeopages*. Hors séries. « Constructions de l'archéologie »).

De nombreux auteurs s'attachent depuis plusieurs années à montrer le lien entre l'archéologie, l'imaginaire, la fiction ou la mise en scène (Flon, 2005; Schall, 2010; Gouletquer, 1988; Collin, 2000; Montpetit, 2005). Selon Voisenat (dir., 2008, introduction), l'archéologie est une science de l'enquête et de la reconstitution, de la réécriture de l'Histoire, où les limites entre la réalité et la fiction demeurent floues, où le soupçon de la falsification est omniprésent, comme semble le prouver les controverses qui accompagnent souvent les découvertes. Il convient alors de définir ce qu'est la reconstitution et d'insister sur les dimensions fictionnelle, narrative et spectaculaire que peut revêtir ce type de transmission de savoirs. Tout en gardant à l'esprit que par ailleurs, les reconstitutions ne sont pas l'apanage du musée : elles sont aussi régulièrement produites pour la télévision, pour des documentaires, plus récemment pour les docufictions et bien sûr dans les films historiques, comme les péplums.

2.1.1. Définitions des termes de la reconstitution¹⁰

Pour commencer, il convient de donner une définition précise de plusieurs mots trop souvent employés l'un pour l'autre. Le terme de reconstitution suggère souvent d'autres notions comme celle de la restitution, de la simulation, de la recréation ou encore de l'évocation. Consultons les dictionnaires les plus usuels de la langue française pour discuter les différentes significations de ces mots.

Commençons par le terme de *reconstitution*, employé jusqu'ici dans cette thèse. Selon le Littré, il signifie « constituer de nouveau, former de nouveau. Constituer est à entendre dans le sens de former un tout, en associant des éléments, en les organisant. » Reconstituer vise donc à rétablir en état un édifice par exemple, en remettant en place des éléments authentiques qui ont été dispersés pour permettre la reconstitution de l'ensemble. À travers cette notion de reconstitution, il se développe les idées d'authenticité et de concret; c'est une fois qu'on a reconstruit l'édifice, qu'on a compris son processus de construction, qu'on parvient à le reconstituer.

Selon une autre définition du dictionnaire (*Le Robert*), la reconstitution historique est une évocation de l'Histoire « très précise et fidèle ». Elle est « l'action de reconstituer à l'aide d'éléments épars qui existent déjà, ou de refaire à l'aide d'éléments nouveaux, une chose

¹⁰ Ces définitions sont formulées en suivant un article de J. C. Golvin, architecte et archéologue attaché au CNRS. Il est également le dessinateur des reconstitutions en aquarelle de l'exposition temporaire du MDAA, *Jean-Claude Golvin, un architecte au cœur de l'Histoire* (octobre 2011-mai 2012), au cours de laquelle nous avons effectué notre terrain de recherche. Les visiteurs contemplaient des aquarelles représentant le théâtre, l'amphithéâtre ou le cirque de la ville d'Arles sous l'Antiquité, au I^{er} siècle de notre ère, disséminées tout au long du parcours de l'exposition permanente pour illustrer les unités thématiques d'exposition. restés en place. En archéologie, on emploie volontiers le terme *anastylose*, qui littéralement exprime « art de redresser les colonnes » et, par extension, « art de replacer tous les éléments épars dans leur position relative exacte » (Golvin, 2008 : 14).

disparue ». La reconstitution est une « reconstruction » dans laquelle les objets sont reproduits à l'identique des originaux, mais elle est également la reconstruction des objets manquants.

La reconstitution consiste, nous dit Jean-Claude Golvin, « à replacer après étude et en position pertinente les éléments épars dont un monument était fait (ou constitué) ». La reconstitution impose une recherche visant à identifier les éléments et à retrouver leur position relative, ce qui la différencie du simple remontage. Elle consiste en quelque sorte à se souvenir, à rassembler ce qui est épars, à réassocier les éléments dispersés après étude et si possible à les rattacher aux vestiges du monument d'origine

Le mot *restitution* signifie l'action de rétablir, de remettre une chose, dans son premier état, représentation d'un monument en ruine à partir de documents imparfaits (*Littré*), ou l'action de rendre à quelque chose sa forme primitive (*Larousse*). Restituer n'est pas seulement rétablir la forme d'origine d'un édifice mais, d'une manière générale, le contexte complet, l'environnement au sein duquel il existait. Restituer exprime donc, fondamentalement, d'après le dictionnaire, rendre l'idée d'une chose ancienne. La restitution est donc avant tout, celle de l'image qu'un édifice pourrait donner si l'on pouvait le revoir tel qu'il était à l'origine. Jean-Claude Golvin précise pour sa part :

Le verbe restituer exprime, avant tout, l'idée de « rendre ». [...] [I]l s'agit, bien entendu, de « redonner » l'idée d'un monument (d'un site, d'un objet) ancien. Or, restituer l'idée de ce monument consiste à en redonner l'image au sens large. Il est fondamental de comprendre que la restitution est essentiellement une image et qu'elle est donc de l'ordre des signes. [...] [L]a restitution n'est pas une simple juxtaposition d'éléments retrouvés mais elle tente de redonner l'idée (même hypothétique) d'un parti architectural d'origine. Elle tente ainsi de redonner cohérence et sens à une image que l'on ne saurait déduire des seuls éléments retrouvés. Elle traduit une compréhension de « l'intelligence de la conception » du monument, de son programme, des intentions de ses créateurs » (2008 : 15).

Simuler, c'est faire apparaître quelque chose comme réel bien que ne l'étant pas (*Littré*). Cependant, en termes d'image informatisée virtuelle, ceci consiste à reproduire un phénomène ou une action, ou encore à les préfigurer de façon expérimentale. Le mot simulation (au contraire de reconstitution) peut donc concerner une action ou une réalité future. On peut cependant simuler une action passée que l'on étudie, par exemple une course de chars dans le cirque romain. Il peut s'agir aussi d'une action et d'un cadre virtuel (jeux vidéo) qui n'auront pas forcément de traduction dans la réalité. Les actions et les espaces ne font, dans tous les cas, que ressembler à quelque chose de réel.

Lorsqu'un objet a entièrement disparu et que sa forme n'est plus connue que par des images (mosaïques, bas-reliefs) comme, par exemple, le petit monument dit « aux œufs » qui servait à indiquer au public le nombre de tours parcourus par les chars dans les cirques romains, il faut procéder à la construction d'une image théorique complète de l'édifice (Golvin, 2008). Celle-ci n'est pas une restitution puisqu'elle ne concerne pas un édifice particulier existant mais

un monument dont aucune partie réelle n'a été retrouvée. Il s'agit d'un monument théorique dont les caractéristiques essentielles correspondant à celle du plus grand nombre possible d'images analysées. L'image reconstruite ressemble à celle de toutes les représentations connues de l'objet, mais à aucune représentation en particulier. Elle est symbolique car elle est fondée sur des règles, des caractéristiques, issues de l'analyse de plusieurs représentations. Et c'est là toute l'ambiguïté de la reconstitution, entre fiction, réel et réalité.

2.1.2. Les enjeux et les limites de la vulgarisation des recherches archéologiques par la reconstitution

L'archéologie vise à comprendre une société passée et disparue par ses objets. Elle étudie notamment des documents matériels issus de fouilles qui occupent un volume dans l'espace, avec des formes, des couleurs, toutes choses qui peuvent être représentées en images. L'image est particulièrement utile pour la recherche archéologique. Elle tient en effet plusieurs rôles. Elle est un enregistrement des objets de la fouille qui au fur et à mesure de sa progression transforme l'état des objets découverts. L'image, sous les formes de dessins et de photographies, est un outil pour l'archéologue qui fixe, relève, ce qu'on ne verra plus. L'image joue donc un rôle de mémoire. L'image archéologique peut également tenir le rôle d'image de restitution (dessins, images de synthèse, maquettes), une image imaginée à partir de données conservées, c'est-à-dire qu'elle représente un objet qui n'existe plus. Elle est dans ce cas, un instrument qui permet à l'archéologue de tester ses hypothèses de recherche. L'image archéologique peut posséder, en outre, une dimension pédagogique, dans le fait qu'elle peut représenter un objet, en grossissant ses caractères, pour le rendre plus intelligible. Autrement dit, l'image en archéologie aide à comprendre et à illustrer une réalité, et offre un support de conservation de données. Elle permet aussi la transmission des connaissances archéologiques et historiques aux scientifiques, comme au public, elle est donc un support de communication.

Rappelons que la science archéologique construit les premières images de l'Antiquité. Dans le domaine de la représentation archéologique, il y a fondamentalement quatre types d'images, l'un est fixe et en deux dimensions (le dessin épuré et le dessin plastique), l'autre est fixe et en trois dimensions (la maquette, l'anastylose – c'est-à-dire un remontage des éléments effondrés avec ou sans remplacement des parties manquantes, ou reproduction à l'échelle ou en modèle réduit –, l'expérimentation) et, il y a l'imagerie virtuelle.

Prenons l'exemple du Colisée pour illustrer les différents types d'images archéologiques utilisés pour reconstituer un monument antique. La science archéologique mélange texte et graphisme, photographie et dessin, rendus à la main et par traitement numérique. Pourtant, au

XIX^e siècle, le dessin était la meilleure façon de représenter et de publier les objets archéologiques.

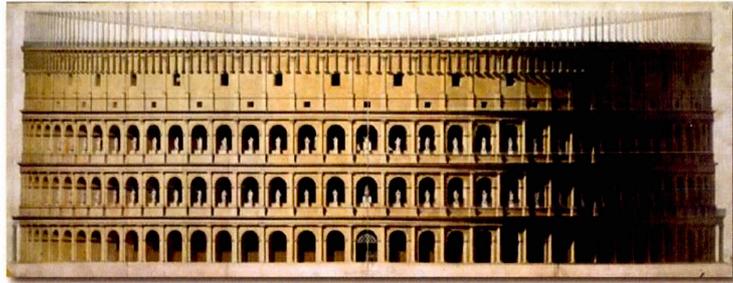


Figure 4. Dessin de restitution du Colisée par Louis- Joseph Duc (1830),
encre de Chine et lavis sur papier toilé

Le dessin de L.-J. Duc est une vue en géométral, c'est-à-dire une projection de tous les points de la façade sur un plan horizontal et sans déformation due à la perspective. Ce n'est bien évidemment pas une image naturelle du Colisée que le spectateur regarde mais il s'agit d'une image technique. On observe une schématisation dépouillée du Colisée, propre à l'étude architecturale et archéologique (une élévation en géométral d'une seule partie du monument, lui-même détaché de son environnement, où l'éclairage est frontal, plans sur des détails techniques). Pour une description précise de la façade dessinée du Colisée, celle-ci apparaît avec ses trois niveaux d'arcades et son étage attique comprenant de petites ouvertures ainsi que les mâts du *velum*; on pourrait même compte le nombre de statues et les arcades, le nombre des mâts du *velum*, etc. Concernant les couleurs, l'ocre domine la représentation; cette couleur est contrastée selon la perspective pour donner l'impression des rayons du soleil éclairant le Colisée. Le dessinateur figure donc ce monument de façon naturelle, du moins dans son éclairage. La texture des matériaux n'est pas rendue de façon réaliste dans le sens où par exemple la pierre de l'édifice présente une surface lisse et non rugueuse comme le laisserait penser ce type de matériau. L'impression d'un temps passé qui aurait marqué l'édifice n'est pas suggérée.



Figure 5. Détails de la maquette de la Rome impériale à l'époque de Constantin (IV^e siècle apr. J.-C.), reconstitution du Colisée, Musée de la civilisation romaine (Rome).

Ci-dessus, on regarde une autre image archéologique, celle de la maquette du Colisée, exposée au musée de la civilisation romaine, à Rome. Il ne s'agit pas d'une simple maquette en plâtre dont le rendu visuel est blanc ou gris mais d'un rendu expressif qui rend compte des typologies de matériaux composant l'ensemble architectural restitué. Dans cette restitution du Colisée, seuls la pierre et le bois sont figurés. D'un point de vue architectural, on retrouve les mêmes éléments déjà présents dans le dessin du Colisée : les trois niveaux, les arcades, les statues et les mâts du *velum*. À noter que contrairement à la représentation décrite précédemment le monument est ici figuré dans son contexte urbain; il est entouré d'habitations et autres monuments antiques, avec une végétation. Il s'agit d'une vue plus naturelle que celle présentée dans le dessin de L.-J. Duc.



Figure 6. Reconstitution virtuelle du Colisée, vue générale (capture d'écran), au IV^e siècle après J.-C.
Réalisation : C. Morineau, N. Lefèvre. Documentation : S. Madeleine et P. Fleury, 2011
© Université de Caen Basse-Normandie.

Avec ce dessin assisté par ordinateur (le DAO), le spectateur regarde la façade du Colisée. Ce dessin numérique exploite en un sens une convention, plus ou moins explicite, qui traduit d'une manière suggestive les diverses parties constitutives de l'architecture. Ainsi le bois est évoqué de couleur marron, la pierre est de couleur blanche, les voiles du *velum* sont en rouge, les statues sont en doré et de couleur sombre, etc. Cette convention est jugée suffisamment claire pour ne faire l'objet d'aucune légende. Cependant, si nous comparons cette représentation du Colisée à celles précédentes du dessin et de la maquette, il est à noter que l'édifice semble avoir été construit depuis peu de temps, une impression due notamment à l'utilisation des couleurs comme le blanc et le gris, qui ne laissent pas transparaître l'idée d'un temps passé.

À l'instar de la maquette, l'image numérique donne à voir les résultats obtenus en les présentant de manière attrayante et situe le monument dans son environnement urbain. Il s'agit d'une figuration expressive (mises en scène, présence de personnages, détails des matériaux, etc.); il est désormais possible par exemple de flâner dans des cités antiques reconstituées virtuellement. En effet, même si nous sommes ici contraints de fixer l'image pour un rendu descriptif, le spectateur peut sur l'écran déplacer le point de vue et contourner le monument, traverser les arcades du premier niveau du Colisée. La restitution instantanée des images virtuelles nécessaires à la simulation de l'environnement dans lequel évolue le spectateur lui permet de choisir le parcours de visite du monument. On donne aux objets un potentiel de réaction : un mur ne peut être traversé, une porte s'ouvre et offre une résistance en fonction de sa masse, etc.

Les publications scientifiques archéologiques réservent une place de premier plan à l'imagerie virtuelle. L'image de synthèse peut être entièrement produite sur et par l'ordinateur, sans transfert du réel, mais elle peut aussi provenir de la réalité qui a été numérisée, par scannérisation par exemple. Si elle ne subit pas de modification, elle reste une « image réelle ». En revanche, si elle est modifiée par ajout, suppression ou transformation d'éléments, elle devient une image virtuelle. L'imagerie virtuelle n'est pas une simple illustration mais elle est une synthèse des recherches des archéologues, des architectes et des ingénieurs. D'un côté, sont concernés les informaticiens et les spécialistes de l'image, de l'autre, ceux que l'on appelle communément les « antiquisants » : archéologues et historiens. Mais, à ce noyau, viennent aussi s'adjoindre d'autres disciplines comme la psychologie, l'anthropologie ou l'ethnologie (particulièrement active dans le domaine de l'étude et de l'expérimentation du comportement en milieu virtuel).

L'animation de synthèse est l'enregistrement et la restitution sur un support numérique d'une succession d'images virtuelles. Une même séquence peut mêler des images de synthèse et des images réelles numérisées sans que le spectateur puisse faire la différence (un principe couramment utilisé au cinéma, c'est le cas dans la restitution cinématographique du Colisée dans le film *Gladiator*, où une partie de l'édifice est construite réellement à l'échelle et le reste de l'édifice est construit de façon numérique). Il est donc à noter l'efficacité des techniques issues des studios de cinéma dans la représentation d'un monde disparu. L'utilisation de personnages et le recours aux rendus réalistes avec jeux d'ombres et de lumières qui confèrent des atmosphères si particulières à ces scènes sont autant de références, conscientes ou inconscientes, au langage cinématographique. La présence de sujets humains en particulier, si elle facilite la lecture des échelles et des fonctions des lieux, transporte du monde de la figuration à celui de la narration et donc en fin de compte dans un univers fictionnel. Daniel Jacobi explique :

C'est évidemment la présence de ces petits actants-personnages colorés et costumés qui confère à la maquette son attractivité et sa dimension irrémédiablement narrative. Les petits sujets, comme dans la crèche de Noël ou un jeu de Lego, focalisent l'attention des visiteurs. Leur présence humanise la scène. Elle active la projection personnelle et identificatoire des visiteurs (« ils étaient comme nous ») et le repérage des gestes et des postures contribuent à fictionnaliser l'instantanéité de la scène montrée. [...] Chercheurs et novices n'ont que peu d'efforts à faire pour retrouver, comme dans leur enfance, un plaisir partagé : concevoir et/ou découvrir des maquettes qui, de toute façon, ne sont que de fragiles et éphémères constructions archéologiques imaginaires (2009 : 18 et 23).

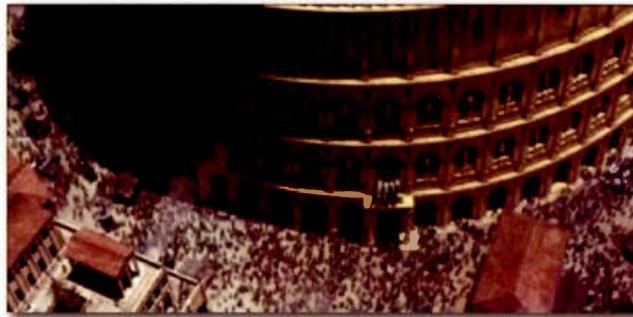


Figure 7. Capture d'écran d'un plan du Colisée au II^e siècle, reconstitué dans le film *Gladiator* de R. Scott (2000)

Ici, on regarde une scène extraite du film *Gladiator*. D'un angle de vue en plongée, le spectateur découvre le Colisée et sa monumentalité. On retrouve les trois niveaux pleins de statues et son étage attique, on devine également la présence du *velum*. Les couleurs sont semblables à celles utilisées dans le dessin et la maquette archéologiques; les tons d'ocre et de sable dominent l'image. Dans cette représentation cinématographique du Colisée, le monument est situé dans son environnement original, c'est-à-dire la cité antique comme on pourrait imaginer qu'elle était à l'époque, avec sa foule qui grouille dans des ruelles nombreuses et

étroites, avec ses odeurs que l'on peut imaginer et ses couleurs que l'on voit, ainsi que ses bruits que l'on entend. C'est une reconstitution avec son et image que réalise le cinéma à travers le film américain *Gladiator* : « Il faut restituer également, autant que possible, le contexte historique, technologique, urbain, au sein duquel l'édifice se trouvait à l'époque considérée. Il est important de comprendre quel était le cadre dans lequel les événements se sont déroulés. Des scènes de la vie quotidienne ressurgissent aussi et nous rapprochent des hommes du passé » (Golvin, 2005 : 18). L'impression de familiarité que nous éprouvons lorsque nous regardons ces images de nature et de fonction différentes s'explique par le fait que les motifs présents (couleurs utilisées, les trois niveaux d'arcades, les statues, le *velum*) désignent efficacement le référent, mais les règles de simplification et d'accentuation appliquées, en soulignant de façon caricaturale les caractéristiques de l'édifice, ont pour effet de faciliter la lecture du message.

La reconnaissance du Colisée ne peut se faire que parce que la structure générale de cette image et ses composantes correspondent à un modèle que nous avons déjà en mémoire. À ces formules iconographiques conventionnelles, un sens conventionnel est rattaché. Ceci signifie, par conséquent, que le sens attribué à l'image est de nature symbolique. Il suffit qu'une image par sa structure et ses motifs majeurs récurrents qu'elle contient ressemble à un modèle mémorisé pour que le référent soit désigné. Ainsi, très peu de motifs suffisent à identifier rapidement un exemple familier. Que ce soit une image archéologique ou une image cinématographique, on reconnaît le Colisée sans se poser la question de la véracité ou de l'authenticité de sa représentation.

On sait que trois catégories de ressources sont disponibles pour celui qui veut restituer une chose passée :

[L]es récits écrits recueillis, réunis, interprétés et complétés par les historiens. Les ruines ou les vestiges archéologiques, preuves objectives et fragments improbables, souvent très incomplets de l'édifice disparu que l'on peut interpréter en les comparant avec des édifices de même nature qui, par chance, ont échappé à la ruine ou à la destruction. Et enfin, la main de l'artiste qui imagine et figurabilise un monde. Chacune de ces catégories de ressources possède par elle-même des limites (ou des contraintes) qui compliquent le travail de figuration (Jacobi, 2011 : 39-40).

On pourrait comparer l'archéologue à un metteur en scène au cinéma. Il coordonne pour « mettre en image » le passé. À l'inverse du cinéaste, il ne dispose d'aucun scénario. L'archéologue préfère prendre appui sur les choses et les preuves attestées et concrètes. Il produit quelques images fixes sur ce qui s'est passé dans certains sites archéologiques et quelques bouts de séquences animées sur des périodes de temps particulièrement bien documentées. Les spectateurs peuvent être déçus du peu d'images effectivement réalisables. Si le public désire « en voir plus », il faut écrire un scénario, monter des images inventées qui,

même scientifiquement vraisemblables, font passer le film d'un statut documentaire et scientifique à celui de fictif. De fait, la fiction

habille des objets et des lieux avec quelque vraisemblance; [elle] choisit ses cadrages, ses acteurs et ses accessoires dans l'imaginaire collectif et dans nos fantasmes. [elle] obéit à des règles explicites ou implicites du genre, règles qui convergent vers une nécessité absolue : plaire au lecteur acheteur, c'est-à-dire en harmonie avec ce qu'évoquent les thèmes choisis dans l'inconscient collectif » (Gouletquer, 1988 : 168).

La discipline archéologique a recours également à la technique de l'expérimentation pour vérifier ses hypothèses. L'expérimentation conduit l'archéologue à une approche plus concrète des objets. Celui-ci se pose, en effet, davantage de questions sur le plan pratique lorsqu'il passe à la réalisation et qu'il n'est plus dans la description des objets. Concrètement, il s'agit d'expérimenter des modes de constructions avec des outils conformes à ceux que l'on pouvait utiliser à l'époque, ou de mimer des combats entre gladiateurs avec des armes reconstituées selon les savoirs archéologiques issus des fouilles.

Ces techniques de l'expérimentation et de l'imagerie virtuelle matérialisent les résultats archéologiques et permettent donc de les rendre tangibles. Toutefois, cette démarche expérimentale est soumise à certaines critiques, selon F. Giligny (2010) : « L'archéologie expérimentale est parfois décriée comme non scientifique, voire ludique » (§ 1); il poursuit plus loin :

Le principal problème des reconstitutions amenées à durer est qu'elles ont été élaborées à un moment précis de l'histoire des recherches, pour répondre à des questions posées en rapport avec l'état des connaissances au moment de leur réalisation. Une fois les réponses obtenues et les hypothèses validées ou invalidées, d'autres reconstitutions sont nécessaires à la poursuite de la démarche. Figé en quelque sorte, sous la forme d'un « produit fini », une reconstitution quelle qu'elle soit, pervertit entièrement cette démarche et donne une image fautive au public. (2010 : § 11-12).

Revenons vers la théorie des « images réflexes » de Gouletquer, développée autour du combat de gladiateurs dans la bande dessinée, la peinture et le péplum. Avec en corollaire l'idée que si la reconstitution archéologique de l'Antiquité échappe aux « images réflexes », c'est peut-être parce qu'elle est le résultat d'une simplification d'un message scientifique, alors que l'image réflexe appelle l'imaginaire et la passion dans la représentation, et de ce fait, on peut penser que la reconstitution n'attire pas le public :

Le public est demandeur de certaines évocations qui lui facilitent la compréhension [...]. L'exposé de nos connaissances pourrait se passer de mise en scène et que l'on peut éviter celle que réclame le public, mais nous avons besoin nous-mêmes de certaines constructions en partie imaginaires. [...] de l'archéologie expérimentale, en passant par l'image artificielle, l'animation ou les maquettes, il nous faut des supports qui nous permettent de visualiser [...] des faits qui nous échappent à l'observation directe (1988 : 182).

Faire la part entre la restitution acceptable et la construction imaginaire : « Agréable à regarder, satisfaisante à l'esprit superficiel, convaincante et envahissante, la reconstitution risque de masquer la problématique essentielle de l'archéologie. Ce n'est de toute façon jamais une

certitude, simplement une proposition, une approche pour tenter de matérialiser une réalité que l'archéologue ne saisit que partiellement » (*ibid.*).

Aucune restitution ne donnera une image exacte du passé. Toutes ces images se combinent en jeu de miroirs. Cette pluralité des images, par ce qu'elles représentent et par la manière dont elles le représentent, véhicule et transforme la réalité historique et archéologique. Ces formes de transmission de l'archéologie ont un impact sur l'idée que le public peut se faire de l'archéologie et de ses objets. Selon B.-J. Roy,

la reconstitution, au risque de trop de réalisme, exigence contemporaine à mettre sur le compte de notre imaginaire, beaucoup plus exigeant que les données scientifiques elles-mêmes. L'effet de réel recherché se traduit trop souvent par une imagerie conventionnelle : l'ambition scientifique de la restitution pourrait dans ce cas n'être qu'un leurre » (2005 : 44).

Même si elle est fondée sur des données scientifiques, la reconstitution offre une interprétation, il s'agit d'une proposition et non d'une vérité absolue. Si le caractère hypothétique de la reconstitution n'est le plus souvent pas mentionné, le musée est-il prêt pour autant à exposer ses doutes? Le public lui-même est-il prédisposé à recevoir un discours dont certaines questions restent sans réponses? En ce qui concerne les savoirs, « il n'est pas possible qu'ils soient seulement vraisemblables, ils doivent être vrais, fondés et établis. Enfreindre cette règle, [...] soulèvera immédiatement chez le visiteur le sentiment d'avoir été trompé » (Davallon; 1999 : 32).

Des thèmes entiers du passé échappent à la reconstitution, certains seraient dénaturés par une mise en scène exigée par la reconstitution ou alors leurs propos sont supposés ne pas intéresser les visiteurs. La reconstitution peut remédier aux lacunes des visiteurs mais c'est également en reconstituant qu'on se rend compte des lacunes de la recherche archéologique; les connaissances issues des fouilles archéologiques ne sont pas toujours suffisantes pour reconstituer.

Sont-elles amenées à durer? La reconstitution est amenée à vieillir et se démoder. Figée la reconstitution pervertit la démarche archéologique et donne une image fautive au public. La reconstitution est élaborée à un moment précis de l'état des connaissances archéologiques. Autre limite et sans doute la plus intéressante pour notre recherche est liée au stéréotype, le risque est de transformer les objets de la reconstitution en image d'Épinal d'un moment donné du passé.

2.2. La médiation de l'Antiquité dans le musée d'archéologie

L'archéologie est une discipline qui élabore un savoir avec des objets matériels, aussi cela construit-il une relation particulière avec la technique d'exposition. Dans leur pratique même,

lorsqu'ils réfléchissent à leurs objets et agissent sur eux, les archéologues ont souvent à l'esprit des techniques d'exposition, ou du moins de visualisation.

Les connaissances fragmentaires et souvent incertaines, dérivées du terrain de fouille, sont restituées et mises en scène dans un récit, notamment par un processus d'« imagination conditionnée », comme le nomme Wiktor Stoczkowski : « [L]a nouveauté ne trouve sa place qu'en s'inscrivant dans la vision traditionnelle et où les conceptions savantes, déterminées par les vieilles idées, [...] demeurent des formes limitées par tout un héritage qui résulte de leur longue histoire » (1994 : 44). La technicité de l'exposition, tangible, attrayante et efficace, provoque et confirme artificiellement la nature construite et interprétée du savoir archéologique « purement » scientifique, qui est confronté à la mise en vitrine, dans une logique narrative abrégée et un format esthétisé.

Selon l'archéologue J.-P. Demoule (2005), la communication de l'archéologie oscille entre deux extrêmes : une présentation « trop scientifique » de la discipline, diffusée par des archéologues trop spécialisés dans leur domaine, et par des musées où la tradition de l'histoire de l'art est encore vive; et une vision décalée, retardataire ou caricaturale de l'archéologie (Flon, 2006 : 36, se référant à Demoule *et al.*, 2002). Grossièrement, deux types de transmission du patrimoine archéologique se dégagent dans le musée. Un premier, que l'on pourrait qualifier de traditionnel, use de l'exposition classique. Ce type de diffusion est davantage marqué par un souci esthétique que par un effort pédagogique. Le recours à l'exposition de « trésors » est le reflet d'une vision réductrice de l'archéologie; l'archéologie n'étant que la collecte et la contemplation des chefs-d'œuvre de l'Antiquité :

Dans une vision élitiste, certains conservateurs de musée revendiquent un « contact brut » avec l'objet ancien, soigneusement mis en valeur dans une vitrine bien éclairée et si possible dépourvue d'explications qui viendraient s'intercaler entre le regard et l'objet. Cette conception est erronée et, sans un minimum d'informations, personne ne peut percevoir si un objet quelconque est important ou banal (*id.*).

Le contact brut avec l'objet, dénué d'explications, n'est plus recherché. Le musée d'archéologie offre désormais des outils de compréhension. Il n'est plus un musée de collection, il ne se contente pas d'exposer les objets issus des fouilles, mais il tend à devenir un musée de culture scientifique et technique. La place prépondérante des objets et des collections tend donc à disparaître au profit de leur contextualisation et des méthodes de la recherche en archéologie. Aussi, pour matérialiser et rendre vivant le patrimoine archéologique le musée fonde sa médiation sur un dispositif en particulier, la reconstitution. Apparue dans les musées d'Histoire naturelle puis d'Ethnographie, la reconstitution occupe une place importante dans le dispositif muséographique des musées d'archéologie.

2.2.1. Les formes de reconstitution au musée d'archéologie

On sait que l'exposition archéologique se heurte à des difficultés : d'une part, la discrétion des vestiges et d'autre part, la décontextualisation qu'opère la mise en exposition des objets archéologiques rendent particulièrement ardue son accessibilité par le public novice. C'est pourquoi les concepteurs d'expositions archéologiques essaient, par tous les moyens, de renouveler les modes de restitution des résultats de la recherche. Ils ont recours dans ce but à toute une panoplie de dispositifs dits de reconstitution.

Aujourd'hui, le musée d'archéologie utilise dans sa médiation du patrimoine antique l'imagerie de la discipline archéologique. La diversité des reconstitutions utilisées (diorama, dessins, maquette, reconstitution virtuelle ou expérimentale) témoigne de l'importance de l'utilisation de ce dispositif muséographique dans les musées d'archéologie. L'intérêt de la reconstitution réside dans sa possibilité à proposer et à montrer une synthèse de résultats scientifiques issus des recherches archéologiques, toutes les connaissances que l'on peut savoir sur un sujet donné et ce, dans un espace restreint et, à disposer les objets d'une manière attractive et en faire des objets de savoir. Restitués dans un contexte, les objets sont plus parlants et trouvent une signification. La reconstitution présente plusieurs intérêts éducatifs : d'abord un intérêt scientifique, elle est par définition une synthèse des hypothèses scientifiques. Elle est pédagogique, elle amène le visiteur à comparer, à réfléchir comme un archéologue. C'est notamment le cas des reconstitutions dites expérimentales. Et elle présente également un intérêt ludique, à travers les scénettes qui mettent en scène la vie quotidienne de personnages.

À l'heure où se multiplient les représentations infographiques d'un passé mis en scène et reconstruit et où les images de synthèse circulent au sein de l'espace public, il peut être utile d'analyser ces figurations archéologiques à la lumière d'une autre forme de récit graphique et médiatique que constitue le dessin historique. Images de restitution infographique et dessins historiques visent en effet, chacun à sa manière, la vraisemblance. Le motif médiatique est le même : un passé recomposé dans lequel le monument est restitué et peuplé des hommes qui l'ont construit et habité. Tout comme la forme de documentaire appelée docufiction, notamment produite par la télévision, mêle une intrigue dans laquelle le spectateur suit les histoires de personnages inscrites dans l'Histoire. Ce genre de reconstitution allie à la fois la forme cinématographique et un aspect divertissant et la forme didactique et un aspect pédagogique et scientifique du documentaire.

En dehors de l'image graphique, par ailleurs et parallèlement à leurs expositions, plusieurs musées s'appuient sur le courant dit de l'expérimentation, directement issu des méthodes scientifiques de l'archéologie. Il s'agit de reproduire les gestes, les tours de main et les

façons de faire, voire le mode de vie des peuples antiques. On s'habille en romain, on mime les combats de gladiateurs et on reconstruit des chars aussi semblables que possible aux « originaux » anciens que l'on fait ensuite concourir dans des courses en costumes... La reconstitution humaine, mi-recherche, mi-spectacle, passionne de plus en plus des archéologues amateurs qui suivant les travaux des chercheurs professionnels reproduisent l'artisanat antique, la cuisine, les costumes et les principaux métiers.

Nous proposons ici un examen non exhaustif des différents types de reconstitution présents dans le musée archéologique mais nous décrivons les dispositifs de reconstitution présents dans l'exposition permanente du MDAA (dessin, maquette, expérimentation) lors de notre terrain de recherche

Commençons par la maquette, qui est un outil pédagogique de première importance dans la transmission du patrimoine archéologique. Plusieurs maquettes représentant les monuments d'Arles (l'amphithéâtre et le cirque par exemple) ont été réalisées afin de compléter les collections.



Figure 8. La maquette du cirque au MDAA. © C. Moulinier (2011)

La maquette permet de rendre présent, en trois dimensions, un élément absent du musée qui est primordial dans la signification des objets archéologiques présentés dans l'exposition. La maquette visualise, en effet, de façon synthétique, des lieux, des bâtiments, des structures dont les plans sont connus par les recherches archéologiques. Nous insistons ici sur le fait que les maquettes sont utilisées en complément des objets archéologiques exposés. Elles représentent l'architecture, qui ne peut être esquissée habituellement dans les musées que par quelques éléments, tels des chapiteaux, des colonnes ou des fragments de corniche. La maquette montre au spectateur l'architecture antique dans sa totalité : « Ce qui fait de la maquette un dispositif non savant tient à deux principes très goûtés par les visiteurs les moins cultivés. Du principe de

ressemblance (la fidélité à l'original et le réalisme dans le rendu des détails) naît une esthétique de la copie, du « comme si ». » (Jacobi, 2009 : § 25).



Figure 9. Vue du cirque d'Arles (*Arelate*) à l'époque romaine, aquarelle de J.-C. Golvin. © J.-C. Golvin, MDAA (non daté)

Le dessin de reconstitution développe une esthétique particulière de l'image de restitution, qui est dessinée à grande échelle, ombrée de façon subtile et colorée. Il met en avant la dimension esthétique sur les plans graphique et plastique. Les relevés sont précis et le souci de vraisemblance fondé sur les conseils d'archéologues est évident, bien que les architectes aient cherché avant tout à réaliser une « belle image » :

Les restitutions sont destinées à redonner au public avec évidence l'aspect du cadre des événements évoqués. Leur lecture doit être facile, leur contenu cognitif riche et leur esthétique séduisante, car nous estimons que le public doit aimer les voir; elles doivent l'inciter à pénétrer dans les lieux, guider un voyage imaginaire attractif, au cours duquel l'information est fournie sans rebuter (Golvin, 2008 :16).

Les dessins à l'aquarelle de Jean-Claude Golvin tiennent un rôle ambivalent au sein de l'exposition permanente du MDAA; sont-ils des outils de médiation ou deviennent-ils des objets d'exposition?

Il reste un dernier type de reconstitution qu'on désigne par le terme d'expérimentation. Le musée d'archéologie antique pour transmettre les résultats de la recherche en archéologie utilise des dispositifs de médiation tels que le dessin, la maquette, le diorama ou des vidéos documentaires. Par ailleurs et parallèlement à leurs expositions, plusieurs musées s'appuient sur le courant dit de l'expérimentation. Nous réunissons sous ce terme, l'expérimentation telle qu'on l'entend dans la discipline archéologique et les reconstitutions humaines. En effet, toutes les deux visent à reproduire les gestes et les techniques du passé. L'expérimentation permet aux archéologues de vérifier leurs hypothèses et au visiteur du musée d'assister à une animation ou de participer à une activité. Le MDAA organise avec l'aide d'autres partenaires des journées thématiques au cours desquelles Arles revit les jours antiques de la ville, dans la cadre du

festival annuel *Arelate. Journées romaines de la ville d'Arles*. Dans la ville et au musée, le public peut assister à des reconstitutions de jeux du cirque, campements romains, démonstrations de gladiature, projections de films de genre péplum, visites théâtralisées, spectacles de rue, taverne romaine, etc.



Figure 10. Reconstitution expérimentale, photographie non datée

La reconstitution expérimentale présente souvent un aspect ludique par ses effets spectaculaires. Il s'agit de reproduire les gestes, les tours de main et les façons de faire, voire le mode de vie des peuples antiques. On s'habille en romain, on mime les combats de gladiateurs et on reconstruit des chars aussi semblables que possible aux « originaux » anciens que l'on fait ensuite concourir dans des courses en costumes... La reconstitution humaine, mi- recherche, mi-spectacle, passionne de plus en plus des archéologues amateurs qui suivant les travaux des chercheurs professionnels reproduisent l'artisanat antique, la cuisine, les costumes et les principaux métiers. L'expérimentation permet aux archéologues et aux médiateurs d'expliquer les objets en les replaçant dans leur contexte historique et sociologique. Elle plonge, en effet, le visiteur dans la vie quotidienne d'une société locale, lointaine et disparue ou fait *revivre* un événement historique. Cependant, les animations expérimentales sont encore souvent juxtaposées les unes aux autres, sans lien chronologique et culturel évident.

Le visiteur regarde des objets archéologiques issus de fouilles dans une vitrine, mais il regarde également des dessins, des maquettes, des films documentaires, des images de synthèse ou assiste à des reconstitutions historiques, qui restituent ou reproduisent les gestes, les façons de faire, voire le mode de vie des civilisations antiques. La reconstitution se situe entre la recherche archéologique (elle est un outil scientifique pour confronter les hypothèses de recherche des archéologues) et le spectaculaire, dans le sens où l'image-restitution cherche à produire un effet visuel issu de l'imagination. L'image en archéologie peut être la représentation d'une réalité ou la représentation d'une fiction. Ce décalage entre une réalité représentée et la

conjecture sur le passé est une contrainte permanente de l'archéologie, science inexacte, avec lequel les chercheurs ont l'habitude de jouer. Cette facilité à créer des images ne doit toutefois pas empêcher de garder à l'esprit une question : la distance entre le « faux vrai » et le « vrai faux ». Les musées et les sites archéologiques rencontrent la difficulté suivante : être fidèles à la discipline archéologique tout en répondant aux demandes du public. Mais qu'est-ce qu'une bonne reconstitution? Est-ce son caractère hyperréaliste ou son aspect illusionniste qui séduit?

2.2.2. Cognition et émotion dans la réception des objets antiques mis en scène dans l'exposition archéologique

Comment transmettre l'archéologie sans abuser de vitrines chargées d'objets ou de reconstitution spectaculaire? (Chaumier : 2005). Il est intéressant de saisir la position du visiteur face à ce dispositif de médiation; le sait depuis plusieurs études de publics notamment menées au MDAA^{11 12} que les dimensions émotionnelle et distractive sont importantes dans la visite de l'exposition d'archéologie. Les visiteurs ressentent beaucoup de plaisir à la découvrir et à vivre une expérience unique. Ils apprécient particulièrement les éléments de mise en scène des œuvres et objets de l'exposition. Dans une approche plus technique de la visite, les visiteurs s'intéressent surtout au contenu informatif de l'exposition. Ils portent un fort intérêt sur les éléments de stimulation cognitive (comme les maquettes). Le public désire prendre du plaisir, celui de la connaissance, mais aussi celui du dépaysement.

À partir de cette expérience de visite, la déambulation autour des maquettes, la contemplation des dessins et assister aux scénettes de reconstitution expérimentale, ce que le visiteur ressent réveille ou fait écho à des souvenirs enfouis dans son imaginaire : souvenirs d'autres visites ailleurs, de lectures, de films ou de bandes dessinées. Des souvenirs cohérents, allant dans le même sens de ce qu'il contemple dans l'exposition du musée, ou contradictoires.

Flon (2006), Montpetit (1996) et Chaumier (2005) ont montré la mise en scène des objets patrimoniaux dans l'exposition d'archéologie et son caractère spectaculaire. Selon la définition donnée par le Dictionnaire de langue classique, *Le Robert*, en 2010, l'adjectif spectaculaire signifie « qui frappe la vue, l'imagination par son caractère remarquable, les

¹¹ Parallèlement à mes travaux de recherche présentés dans cette thèse, j'ai travaillé à de nombreuses reprises pour le MDAA et l'office de tourisme de la ville d'Arles et son service du patrimoine; j'ai notamment mené plusieurs études de publics et d'évaluation de dispositif culturel, qui m'ont permises d'acquérir une certaine connaissance du terrain touristique et muséologique de cette ville; pour n'en citer que quelques-unes : *Évaluation d'un dispositif de médiation : la table tactile de l'exposition temporaire Jean-Claude Golvin, un architecte au cœur de l'histoire*, Musée départemental Arles antique (2012), *Évaluation d'un plan de ville touristique*, office de tourisme et service du patrimoine de la ville d'Arles, (2013), *Étude des publics*, office de tourisme et service du patrimoine de la ville d'Arles (2012), ou encore *La visite touristique d'Arles est-elle dépendante d'un équipement vedette*, office de tourisme et service du patrimoine de la ville d'Arles (2014).

émotions, les réflexions suscitées. ». Issu du mot spectacle, il s'agit d'un « ensemble de choses, de faits, qui offre au regard une vue remarquable, capable d'éveiller des sentiments, de provoquer des réactions. ». Des liens puissants avec l'imaginaire, ce qui lui donne une certaine propension à la spectacularisation.

Selon É. Flon (2006), dans une exposition d'archéologie fondée sur des reconstitutions, l'expérience produite par le simulacre du réel pourrait l'emporter sur l'attrait de l'authenticité de l'objet. La reconstitution imaginaire de la réalité deviendrait plus réelle et plus signifiante que la réalité du patrimoine (le vestige authentique), qui apparaîtrait soudain dénuée d'intérêt. Cette possibilité de remplacer le réel par sa représentation au moyen de la scénographie ou de dispositifs techniques (des dispositifs d'exposition) apparaît « comme une nouvelle façon de vivre le patrimoine, mais contient le risque de faire glisser le caractère patrimonial de l'authenticité des objets, à l'expérience (ludique, émotive, didactique, etc.) que le public en fait » (*ibid.* : 33). Il a ainsi été démontré (Flon, 2005) que la présence de mises en scène, simulacres ou reconstitutions, et leur association à des vestiges authentiques dans les expositions ne suffisent pas à introduire une dévalorisation patrimoniale des objets au profit de l'expérience proposée par les différents dispositifs d'exposition. Pour créer l'illusion de l'authenticité, la rigueur scientifique n'est pas appliquée; la citation suivante illustre bien cette idée : « Les uns et les autres nous rêvons d'Herculanum. Mais c'est un rêve généralement impossible sans de nombreuses tricheries. » (Barruol et Poinssot, 1987 : 110). Une cohérence spatiale doit exister entre vestiges authentiques et éléments de mise en scène représentant le passé, et que les objets patrimoniaux sont clairement identifiables.

Il y a mise en scène lorsqu'on introduit des personnages pour positionner les objets témoins (comme on peut les voir sur la maquette du cirque). Certains dispositifs, telle que la maquette ou la reconstitution humaine, sont animés par des personnages et deviennent des véritables scènes développant une narration. Le visiteur bascule alors dans un univers fictionnel dans lequel il a le droit d'imaginer et rêver. La fiction donne la possibilité au visiteur ou au spectateur d'habiter le monde réel et fictif à la fois. En effet, il est censé vivre des émotions issues d'événements fictifs. L'auteur S. Chaumier souligne le fait qu'une distanciation face au dispositif de médiation est nécessaire pour ne pas plonger le visiteur dans une spectacularisation. La distanciation instaure une critique de la part du visiteur et une incertitude quant à la capacité à reconstituer le réel. Recréer le réel pose le problème de l'authenticité de l'objet.

Des muséographies mettent en scène les objets archéologiques au moyen d'outils divers (éclairages, habillages sonores, mises en espace singulières, etc.). La principale tendance de cette « mise en scène » du patrimoine est à la « fictionnalisation », c'est-à-dire à la restitution

des objets patrimoniaux fondée sur des éléments de fiction (personnages, narrations et effets de récits, etc.). Dans l'exposition du MDAA, *Le Rhône pour mémoire*, le buste de Jules César est mis en scène par sa mise en éclairage et sa mise en espace.



Figure 11. Le buste de César dans l'exposition. © CG13/MDAA (2010)

Cette mise en scène de l'objet, isolé par son socle et sa hauteur, mais également par sa mise en lumière qui assombrit et laisse dans la pénombre les autres objets situés à proximité, influence bien évidemment sa réception. Tout ceci lui accorde un statut particulier dans le parcours de l'exposition et donc par-là, accentue son statut patrimonial. Cette mise en scène du buste de César suggère l'incarnation du personnage historique, grâce d'abord au réalisme de la sculpture même du buste mais aussi par son éclairage qui met en lumière la finesse des traits du visage de César et apporte alors un certain réalisme au buste de pierre.

Quelle muséographie pour exposer l'archéologie? Raymond Montpetit s'interroge sur la « muséographie analogique » et propose la définition suivante :

La muséographie analogique est un procédé de mise en exposition qui offre à la vue des visiteurs des objets originaux ou reproduits, en les disposant dans un espace précis, de manière à ce que leur articulation en un tout forme une image, c'est-à-dire fasse référence, par ressemblance, à un certain lieu et état du réel hors du musée (1996 : 58).

Ce type de muséographie fondé sur l'image présente l'avantage d'être lisible et explicite pour le visiteur. Ce dernier interprète, en effet, plus aisément ce qu'il voit. La particularité de cette muséographie se trouve dans la volonté de « faire éprouver », de « faire vivre » le contenu d'une exposition. Il s'agit pour le visiteur de revivre un environnement. Cependant, l'auteur pointe une limite à cette muséographie; en effet, il met en évidence que le contenu du discours ne relève pas de l'objet exposé mais du contexte dans lequel l'objet est exposé. Toujours selon Montpetit (1996, 2005), une telle muséographie analogique a pour objectif « d'exposer et de s'adresser aux

visiteurs ordinaires, dotés de peu de connaissances préalables » et de « faire référence (à) une situation que le visiteur est susceptible de reconnaître ».

Reconstituer, c'est schématiser en éliminant ou renforçant certaines parties de discours. La reconstitution propose à son spectateur des repères visuels, que constituent les costumes et les décors par exemple qui sont censés être d'époque. Ces repères visuels permettent une incarnation, que le cinéma et la bande dessinée ont perpétrée. Ces traditions visuelles témoignent d'une nécessité de signifier l'incarnation. Il y a là, un spectacle. Les techniques de la reconstitution sont en partie issues du domaine du spectacle, d'abord par l'aspect esthétique, par la mise en scène d'un décor, le souci des détails que ces éléments accrochent le regard, et par l'aspect dramatisant, et la scène de la vie quotidienne à l'intérieur du décor. On retrouve dans la reconstitution des éléments appartenant au récit – l'intrigue, les personnages, un cadre spatio-temporel défini – cette mise en récit de l'objet reconstitué présente l'atout de donner une nouvelle existence spatiale et temporelle aux objets.

Le musée d'archéologie antique s'efforce d'apporter des informations scientifiques objectives aux visiteurs. Quoi qu'il en soit, cependant, ces dernières se mêlent à leurs représentations sociales de l'Antiquité. Ces représentations ancrées et issues en partie de souvenirs d'école s'associent petit à petit à des épisodes de romans, à de célèbres bandes dessinées et bien sûr à des films vus au cinéma ou à la télévision. Comme l'archéologue restituteur d'une période passée, le visiteur d'archéologie procède de la même façon que lui pour donner une image à l'Antiquité :

L'un des ressorts essentiels de cette quête difficile et aventureuse qu'est toute reconstitution lorsqu'on ne dispose pas de sources documentaires écrites qui peuvent témoigner et attester de ce qu'était le monde disparu est de procéder par comparaison avec la vie contemporaine ou par analogie avec des civilisations archaïques déjà connues et décrites par des sources attestées (Jacobi, 2009 : § 14).

Par ailleurs, les reconstitutions ne sont pas l'apanage du musée : elles sont aussi régulièrement produites pour la télévision, pour des documentaires et plus récemment pour les docufictions et bien sûr dans les films historiques, comme le péplum. Le genre cinématographique péplum paraît proche de la démarche de reconstitution dans une certaine mesure, puisque pour représenter ses décors, outre les maquettes, le péplum a également recours aux images de synthèse. Tout comme l'archéologie expérimentale, le péplum reconstitue des batailles antiques qu'il chorégraphie. Tout comme un diorama, le péplum place l'objet dans son environnement, le héros déambule dans des décors antiques.

3. Le péplum dans le musée d'archéologie?

Concrètement, pour réaliser notre recherche et surtout, pour répondre à la question qui nous préoccupe, celle d'une médiation de l'Antiquité agissant de façon implicite chez le spectateur de péplum, nous devons d'abord évaluer la place du péplum dans la médiation de l'Antiquité au sein d'une exposition muséale : le péplum est-il exposé dans le musée d'archéologie et comment l'est-il? « Sociologiquement parlant, les objets sont ou deviennent "objets de musée" parce qu'il en est décidé ainsi à un moment ou à un autre par une instance ou une personne fondée à le faire » (Davallon, 1992 : 104). Quel est son statut dans la muséologie des expositions passées en revue dans cette section? Est-il un objet exposé en vitrine, ou est-il un outil de communication qui optimise la prise d'informations et l'interprétation par le visiteur ou encore est-il un point de vue sur l'Antiquité proposé au visiteur?

Nous avons répertorié cinq exemples d'utilisation du péplum ou du moins, de sa présence au sein d'un musée. À la vue de liste des exemples répertoriés, nous pouvons d'ores et déjà établir un premier constat : un seul exemple se situe dans un musée d'archéologie, dans les quatre autres cas le péplum se trouve en marge du musée d'archéologie ou dans des musées ou expositions de Beaux-Arts. Nous présentons chacun des exemples d'un point de vue muséologique, à travers une analyse certes sommaire mais experte. Il est à préciser que toutes les expositions et manifestations muséales décrites n'ont pas fait l'objet de visite experte, c'est pourquoi certaines analyses sont compendieuses.

Les expositions sont étudiées selon plusieurs niveaux d'analyse : d'abord, de façon générale afin de déterminer le type de muséologie (d'objet, de savoir ou de point de vue) et, les caractéristiques de mise en exposition, notamment formelles (les ambiances créées par les éclairages et l'utilisation de couleurs et/ou de sonorisations, ainsi que les formes produites par les outils d'exposition (vitrines, panneaux), mais aussi la topologie, c'est-à-dire la logique d'organisation de l'espace et sa distribution). Un second niveau d'analyse est étudié, celui du découpage thématique de l'exposition et les moyens déployés pour faire sens auprès du visiteur. Le dernier niveau concerne l'organisation des unités thématiques et l'examen des composants les uns par rapport aux autres qui permettent au visiteur d'interpréter le scénario de l'exposition. On sait que la tradition d'interprétation de l'exposition repose sur : « le sensible pour aller vers l'intelligible. [qu'] il faut mobiliser le visiteur, le faire sentir ou éprouver pour l'intéresser et l'amener à se questionner avant de lui donner des connaissances ou des informations » (Davallon, 2006 : 123). Y a-t-il un traitement spécifique des savoirs transmis avec la présence du péplum dans l'exposition? Quelle est la trame discursive tissée pour mettre en scène le

péplum dans l'exposition de beaux-arts ou d'archéologie (narrative, argumentative ou documentaire)?

3.1. Le péplum exposé : objet de vitrine, objet de savoir ou un point de vue sur l'Antiquité?

Commençons notre réflexion par l'exemple du peintre Bernard Latuner, dont le travail n'est pas sans rappeler la réflexion menée au début de ce chapitre sur la circulation des motifs figuratifs et significatifs de l'Antiquité, puisque ce dernier représente l'Antiquité avec des inspirations non pas seulement antiques mais explicitement issues du genre cinématographique péplum.

En 2011, ses œuvres exposées au musée des Beaux-Arts de Mulhouse développent une réflexion autour du « péplum », écho au genre cinématographique populaire, mettant en scène l'Antiquité dans ses acceptions les plus diverses, autant qu'un prétexte à dépeindre une société à travers le prisme de la mise en scène de l'Histoire. Ses toiles, format grand écran, reconstituent des scènes fameuses de péplum : Charlton Heston dans la course de chars de *Ben-Hur*, Marlon Brando dans *Jules César* ou encore Brad Pitt dans *Troie*.



Figure 12. Bernard Latuner, *People*, tableau de l'exposition *Péplum*, acrylique (2011).

© Musée des Beaux-Arts de Mulhouse (non daté)

La guerre, le pain et les jeux, la mégalomanie, les jeux de pouvoir, l'érotisme, le corps masculin sculpté et la couleur pourpre impériale sont parmi d'autres les codes visuels du genre péplum pour représenter l'Antiquité repris par l'artiste pour transmettre un message sur la société contemporaine. De cette interrogation autour du genre cinématographique péplum, est née une réflexion analogique à la société contemporaine, qui a mené l'artiste à mettre en scène, à utiliser un décor, celui de l'Antiquité dans ses diverses déclinaisons : maquette, fragments de mosaïques ou tableaux. Il utilise des formes antiques visibles sous forme de traces aujourd'hui (comme les vestiges de mosaïques) mais aussi des outils de reconstitution utilisés par l'archéologie (comme la maquette) qu'il présente sous la forme d'œuvre d'art dans l'exposition muséale.

Dans ce contexte d'exposition de beaux-arts, le péplum est d'abord une inspiration artistique, il est le thème d'un travail réflexif réalisé sur de grandes toiles mêlant des personnages extraits des films péplums populaires et des faits sociaux contemporains. Dans cet exemple d'exposition muséale, le péplum est de façon indirecte un objet d'exposition, il n'est pas présent physiquement sous sa forme originale. Le péplum est ici mis en abyme. Par le biais du détournement de ses motifs figuratifs de l'Antiquité ainsi que celui des vestiges de l'Antiquité et des outils de reconstitution, le péplum est dans ce cas d'étude un moyen analogique et métonymique utilisé par l'artiste pour transmettre son message. Il est un point de vue par lequel l'artiste compare et établit un rapport de ressemblances entre les réalités antiques et contemporaines, il est un prisme par lequel l'artiste regarde la société contemporaine qu'il représente au moyen des motifs de représentations de l'Antiquité du péplum.

En 2008, l'exposition *Reines d'Égypte* au centre culturel Grimaldi Forum, à Monaco, fait appel au genre péplum dans son exposition. Organisée par thématiques, l'exposition met en scène les personnages des Reines d'Égypte, le statut des femmes, de la famille royale, leur cadre de vie, leur rôle religieux, les emblèmes attachés à leur représentation. De la Cléopâtre mythique, dont l'image est aujourd'hui véhiculée en partie par les films et la publicité, le visiteur passe au personnage historique tel que le dévoilent les documents.



Figure 13. Unité thématique intitulée *Cléopâtre et l'Antiquité*. © Grimaldi Forum (2008)

C'est par la représentation hollywoodienne de Cléopâtre que débute l'exposition. Le film *Cleopatra* de J.-L. Mankiewicz (1963) avec Elisabeth Taylor et Richard Burton est projeté sur un grand écran (constitué par un rideau à franges que le visiteur regarde avec un effet de transparence) et il accompagne des objets reconstitués puisqu'il s'agit des parures et des bijoux du personnage fictif de Cléopâtre, accessoires fabriqués pour les costumes du film éponyme. Le

visiteur regarde le film projeté sur un écran rideau à franges qu'il ouvre et traverse pour se rendre dans la partie suivante, qui présente des objets authentiques et archéologiques relatifs à la vie de Cléopâtre. La scénographie de l'unité thématique présente un décor de couleurs rouge et doré évoquant un plateau de cinéma et un temple égyptien.

La topologie même de l'exposition accorde un statut particulier au péplum. Il est, en effet, cette fois-ci présent physiquement dans l'exposition, en étant projeté sur un écran. Toutefois, cet écran et particulièrement sa forme, un rideau à franges que l'on regarde par transparence et que le visiteur ouvre pour se déplacer dans la suite de l'exposition, fait du péplum un objet d'exposition évocateur et allusif d'une représentation de l'Antiquité. Sa mise en scène dans l'exposition, projeté sur un rideau à franges qu'on écarte pour voir au-delà, laisse penser que le péplum a une fonction allégorique. Il est le moyen de représenter l'idée abstraite de Cléopâtre par une image et un récit, par le péplum *Cleopatra*, dans lesquels les éléments de représentation correspondent trait pour trait aux éléments de l'idée représentée. La mise en scène formelle du péplum, par un rideau que le visiteur ouvre et franchit, fait que le péplum n'est pas expressément explicité mais qu'il est présenté en tant qu'allusion et évocation de l'Antiquité de Cléopâtre. Le film péplum est un élément attracteur pour le visiteur de par sa fonction dans la mise en scène de l'exposition. Il participe à une mise en ambiance entre réalité historique et fiction historique.

Après une utilisation métonymique et analogique du péplum dans le premier cas présenté, puis allégorique dans le second, les exemples suivant montrent le péplum non pas à l'intérieur du musée mais à l'extérieur, en complément de l'exposition ou manifestation à sujet antique, comme un élément nécessaire devant être intégré à l'ensemble pour former un tout complet. Le péplum est utilisé sous sa forme originale, en tant que film de cinéma, c'est-à-dire que contrairement aux exemples précédents, il est diffusé dans son intégralité et dans son contexte originel, la salle de cinéma; le visiteur de l'exposition sur l'Antiquité devient spectateur de péplum.

Le festival *Péplum* du Musée d'Orsay se déroule en parallèle de l'exposition *l'Histoire en spectacle* consacrée aux œuvres du peintre Jean-Léon Gérôme (octobre 2010-janvier 2011). Il s'agit d'une rétrospective du genre péplum, orientée vers des péplums très anciens (le plus ancien projeté date de 1912) et pour certains, rarement diffusés. Du fait que les films diffusés en complément de cette exposition sur le peintre pompier Gérôme sont rares et singuliers, par leur date de réalisation et leur faible diffusion publique, le péplum n'est pas envisagé dans ses dimensions populaire et divertissante; il est un objet spécifique réservé aux initiés du genre.

À Arles, pendant le festival *Arelate*, le visiteur peut assister à la projection d'un film péplum dans le théâtre antique de la ville; les festivaliers renouent avec le cinéma de plein air. Le film péplum est également placé comme complément à des manifestations (reconstitutions historiques, conférences thématiques, visites du Musée départemental Arles antique) organisées durant ce festival, qui aide à accroître la lisibilité des objets antiques présents sous forme de vestiges dans la ville; rappelons que les films sont projetés sur la scène du théâtre antique de la ville. La programmation des péplums de ce festival, contrairement à celle du Musée d'Orsay, est populaire et hétéroclite; en effet plusieurs types de péplums sont diffusés, allant du péplum humoristique (A. Chabat, *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre*, 2002) au péplum « métaphysique » avec le *Satyricon* de F. Fellini (1969), en passant par le péplum classique et historique (S. Kubrick, *Spartacus*, 1960).

3.2. Le péplum : objet de représentations de l'Antiquité pour le musée d'archéologie

À Lyon, en 2013, les musées gallo-romains de Fourvière et de Saint-Romain-en-Gal réalisent une exposition sur les péplums italiens et hollywoodiens. Le film péplum est le sujet même de l'exposition. L'exposition intitulée *Péplum, l'Antiquité spectacle* est constituée de deux volets : l'un au musée gallo-romain de Lyon Fourvière, au sein même de l'exposition permanente et l'autre, au musée de Saint-Romain-en-Gal à Vienne, dans un espace temporaire dédié.

Dans l'un des musées, celui de Lyon, les objets archéologiques côtoient éléments de décors, costumes, affiches, photographies et extraits de films afin de comparer les thèmes abordés dans les collections du musée et la façon dont le cinéma les exploite. Selon les mots du musée : « pour *donner vie* aux différents thèmes du parcours permanent », « entrelacer la vérité de la collection permanente rencontrant le faux et le semblable d'une Antiquité spectacle ». Concrètement, cinq points du parcours permanent du musée ont été retenus : le péplum y est intégré dans des « folies », pour reprendre au scénographe ce terme désignant les petits pavillons résidentiels édifiés au XVIII^e siècle à la campagne. Elles abritent des écrans diffusant des extraits de films en accord avec le thème de la collection ainsi que des vitrines proposant des affiches et des costumes.

Présentons en détail une unité thématique en particulier, celle consacrée aux jeux du cirque et à la course de chars. Chacun des thèmes développés, est associé un élément architectural emblématique inspiré de l'Antiquité sur un mode très contemporain, qui met en avant l'idée de décor, inhérente au cinéma. Chaque élément, monochrome, est peint en rouge impérial.

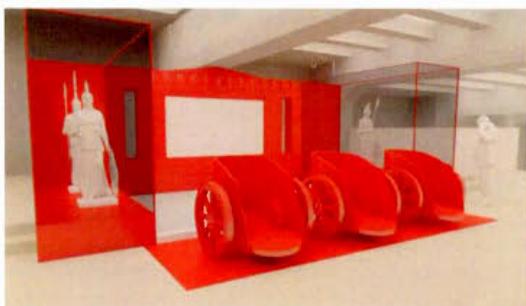


Figure 14. Chars décoratifs. © Agence NC – Nathalie Crinière (2012)

Plusieurs chars reconstruits en décor rappellent la scène fameuse du péplum, celle de la course de chars du film *Ben-Hur* conduite par l'acteur Charlton Heston. Dans ces éléments, trouvent place des vitrines réservées aux costumes, pièces de décors, scénarios ou photos, textes et affiches.



Figure 15. Costumes du film *Astérix aux jeux olympiques* (2008) et affiches du film *Ben-Hur* projetée. © C. Moulinier (2013)

Le visiteur regarde dans cette vitrine non pas des costumes d'époque, que des auriges auraient portés lors d'une course antique mais ceux du film *Astérix aux jeux olympiques*, péplum français réalisé en 2008 par Alain Chabat. Il ne s'agit donc pas d'objets authentiques, vestiges d'une époque.



Figure 16. Écran projetant les extraits de péplums surplombant une mosaïque. © C. Moulinier (2013)

Plusieurs extraits de différentes versions du film *Ben-Hur* (S. Olcott, 1907; F. Niblo, 1925; W. Wyler, 1959) sont projetés en regard d'une mosaïque de l'exposition permanente du musée gallo-romain représentant des auriges concourir. À proximité, le visiteur peut observer les affiches de ces films.

À Saint-Romain-en-Gal, pour débiter l'exposition *Péplum* (le titre est écrit en lettres de type Hollywood sur la façade du musée comme un clin d'œil aux films américains), le visiteur emprunte un couloir dont les murs exposent une dizaine d'affiches de cinéma à l'effigie de péplums réalisés dans les années soixante et soixante-dix. Le début de l'exposition présente des esquisses de peintres qui ont inspiré les réalisateurs. On y trouve d'ailleurs un dessin de Gérôme représentant le célèbre rituel du pouce levé ou baissé par les spectateurs pour condamner à mort les gladiateurs, repris dans le film *Quo Vadis* (1951), *Gladiator* (2000) et dans bon nombre de péplums ou de bandes dessinées.



Figure 17. Présentation spatiale de l'exposition *Péplum*.
© Musée gallo-romain de Saint-Romain-en-Gal (2013)

La représentation de l'Antiquité dans le péplum n'est pas la problématique de l'exposition. Il s'agit de montrer la production des films péplums et de décrire leurs contenus, qui en font un genre particulier dans l'histoire du cinéma. Il s'agit donc bel et bien d'une

exposition sur le péplum, entendu comme film de cinéma; le musée évoque « [u]n hommage rendu au péplum [qui] restitue une Antiquité fantasmée [et] un arrière-plan idéologique. [...] Derrière le rideau de notre mémoire d'une Antiquité imaginaire, le péplum nous séduit parce qu'il parle de nous » (Lafont-Couturier, 2012 : 13). Les questions de la reconstitution de l'Antiquité, de l'influence du péplum sur les représentations de l'Antiquité, de la réalité et la fiction historique ne sont pas traitées dans l'exposition. C'est une exposition de cinéma que le visiteur du musée d'archéologie vient visiter. Le péplum n'est pas mis en perspective avec les objets archéologiques de la collection permanente du musée; il n'est d'ailleurs pas exposé au sein de l'exposition permanente comme au musée gallo-romain de Lyon, mais dans un espace temporaire entièrement dédié.

On compte une répartition spatiale de l'exposition en dix unités. Chacune d'elles est consacrée à un thème relatif au genre péplum et illustrée par des extraits de films projetés sur des écrans, des affiches de cinéma ou des costumes de films par exemple. Le visiteur aborde donc les thèmes suivants : les batailles, terrestres et navales, les pastiches et publicités inspirés du péplum, les danses et festins, la religion, bien évidemment les jeux du cirque, les décors monumentaux et effets spéciaux, les superhéros, Cléopâtre, les catastrophes naturelles, et l'idéologie. Ce sont donc des thèmes caractéristiques du genre péplum, son histoire cinématographique, et dans une moindre mesure la circulation des images antiques du péplum à travers d'autres types de médias, comme la publicité ou la peinture.

Après avoir listé ces exemples de mise en exposition du péplum dans un musée d'archéologie ou de beaux-arts, en dehors de la salle de cinéma, il nous faut réfléchir selon quel statut contextuel allons-nous interroger le péplum pour répondre à notre questionnement? Ces différentes utilisations du péplum dans un contexte muséal ne placent pas le péplum dans une situation de médiation de l'Antiquité. Nous devons donc créer et construire nous-même le contexte dans lequel inscrire le péplum pour observer au mieux ses effets implicites et explicites sur les représentations sociales de l'Antiquité. Regardons d'abord le péplum en détail, dans le chapitre suivant, d'un point de vue historico-cinématographique et selon une approche sémiopragmatique.

Conclusion

Bien que les images de l'Antiquité soient multiples, la reconstitution reproduit le plus souvent une vision de cette période conforme à celle que nous avons acquise et qui a été constituée chez chacun par un ensemble d'images faites de références scientifiques mais aussi d'imaginaires véhiculés à travers la fiction, les ouvrages de vulgarisation, l'appareil scolaire ou encore la

publicité. Il existe une culture préalable de l'Antiquité partagée qui permet sa circulation par le jeu de reconnaissances, une sorte d'imagier de l'Antiquité dans lequel on puise des références, des anecdotes, des citations, qu'on imite ou qu'on transforme dans une intermédialité.

Des repères visuels pour vulgariser l'Antiquité : après avoir conduit une série d'études sur les sciences médiatisées, L. Boltanski et P. Malidier (voir Merhy, 2010 : 31) ont constaté que les connaissances scientifiques assimilables et accessibles proposées par les revues de culture moyenne créent un « phénomène de fausse reconnaissance culturelle ». Le public qui croit accéder à la culture savante ne s'approprie, en fait, qu'une culture « en simili » qui a une allure scientifique, mais dont le contenu serait imprécis (Jacobi, 1986). De son côté, Y. Jeanneret (1994 : 62) considère que « le discours de vulgarisation feint d'éclairer, mais ne propose que des mystifications logiques grâce à des procédés rhétoriques ». La vulgarisation insère la subjectivité dans le discours spécialisé, elle choisit des procédés énonciatifs qui facilitent la circulation du discours. La vulgarisation doit rendre la science accessible et cette accessibilité est construite sur une rhétorique qui recourt à des images, à des comparaisons avec la vie réelle, du quotidien.

La reconstitution traduit un certain imaginaire et restreint la représentation individuelle, si elle donne une vision imagée, la reconstitution ne traduit finalement qu'un certain imaginaire. Elle bloque l'imaginaire et fige les modèles. Illustrons nos propos par une anecdote et souvenons-nous d'une visite des journées gallo-romaines au Musée de Saint-romain-en-Gal, durant laquelle archéologues et visiteurs échangent autour d'objets reconstitués de façon expérimentale. Un archéologue-reconstituteur présente à un visiteur un bouclier gallo-romain constituant l'équipement armé d'un guerrier gaulois, lequel est surpris par la légèreté de ce bouclier construit simplement en bois et recouvert de métal. Le bouclier ne correspond à l'image que le visiteur avait de cet objet antique, il contrarie même l'imaginaire du visiteur qui voyait dans son esprit un bouclier lourd et imposant, brandi par le guerrier avec force. Le visiteur ne croit pas à cette reconstitution et il semble même déçu par ce qu'il voit dans le musée d'archéologie. L'objet reconstitué de façon scientifique exposé dans un musée d'archéologie n'est pas celui de l'imaginaire du visiteur.

Selon l'historien François Chappé, qui a travaillé sur les mises en scène patrimoniales et dans les lieux d'exposition, développe trois caractéristiques propres à celles-ci. La première désignée par l'expression « l'isolement des traces du passé » qui consiste à leur patrimonialisation, une autre caractéristique appelée « la recherche de l'effet » qui insiste sur l'aspect explicatif de la mise en scène et la dernière qu'il nomme « l'imaginaire de la reconnaissance », et c'est précisément cette caractéristique qui nous intéresse pour notre

recherche. En effet, selon É. Flon, Chappé précise que « [l]a mise en scène activerait une “mémoire de connivence” dans laquelle le récit de l’histoire est construit par l’imagination du spectateur. La mise en scène ferait une référence implicite à une sorte de mémoire sociale qui organiserait l’histoire, associée à un type d’imagination particulier proche du sentiment d’identité collective » (2010 : 115).

La vulgarisation repose sur le *drama*, le récit, la narration, plusieurs chercheurs l’ont démontré. Nous faisons l’hypothèse que le péplum, qui ne propose pas de contenu scientifique à vulgariser mais plutôt un sujet possible de récit, transmet de façon implicite (sans la volonté du concepteur ni celle du récepteur) des formes de connaissances sur l’objet mis en récit. Le film à travers le récit est à même de faire ressortir l’intrigue, la tension dramatique qui va interpeller le spectateur. Le film cinématographique acquiert la confiance du spectateur non par la simple exhibition de documents mais par la mise en œuvre d’une stratégie de récit et par la mise à contribution de toutes les ressources cinématographiques pour restituer une Antiquité.

Pourquoi l’Antiquité est-elle un sujet qui inspire ces médias et notamment le média de masse qu’est le cinéma? Pour nous donner une idée de réponse, on emprunte une citation du réalisateur américain Stanley Kubrick à propos de *Spartacus*, extraite de l’ouvrage encyclopédique *L’Antiquité au cinéma. Vérités, légendes et manipulations* de l’historien Hervé Dumont (2009). L’une des choses que le cinéma sait mieux faire que tout autre art, c’est de mettre en scène des sujets historiques,

c’est-à-dire de représenter le passé. [...] Créer l’illusion de remonter le temps, ce rêve vieux comme l’humanité, est un privilège que seul l’écran est à même d’offrir pleinement, par la symbiose parfaite de l’image en mouvement, des déplacements spatiaux et géographiques, du son, des couleurs, en conjuguant simultanément description, action, émotion et réflexion. [...] Ce défi faisait appel tant à l’érudition qu’à l’imagination et à la magie des trucages, implique de fabriquer des univers inexistantes (entretien de Stanley Kubrick avec Michel Ciment, cité dans Castle, dir., 2016 : 15).

CHAPITRE II

L'ANTIQUITÉ AU CINÉMA :

HISTOIRE(S) ET REPRÉSENTATIONS DANS LE PÉPLUM

Introduction

Débutons ce chapitre par une citation de Lucien Jerphagnon, historien de la Rome antique, à propos du péplum *Gladiator* et de sa scène introductive, une bataille contre les Germains :

Avec la musique, le noir de la salle glisse à la pénombre. [...] En cette fin du II^e siècle de notre ère, s'achèvent aussi les temps heureux de la *pax romana*. D'où cette bataille, une mêlée où nous voilà soudain pris. Ferraille des javelots, cuirasses et casques; hennissement interrompu d'un cheval renversé. [...] Une bataille entre bien d'autres – magnifiquement rendue – à ce moment précis de ce qui s'appellerait l'Histoire. Cet après-midi-là, j'y étais, ayant oublié mon siècle. Un bon point pour le cinéaste (Jerphagnon, 2012 : 353-354).

Ces mots évoquent la force du cinéma dans sa représentation fictive d'un passé historique. Prenons un autre exemple que celui de l'Antiquité; quelles sont les images qui viennent en tête lorsque nous pensons à Jeanne d'Arc, autre célèbre personnage historique, fortement représenté au cinéma, relatant une autre période historique, celle du Moyen Âge? Selon la génération à laquelle on appartient, on pensera au film de V. Fleming (1949), de J. Rivette (1994) ou à celui de L. Besson (1999), et le célèbre personnage historique revêt alors les traits des actrices comme Ingrid Bergman, Sandrine Bonnaire ou Milla Jovovich. Le cinéma participe à la construction de notre imaginaire et, dans le cas des films dits « historiques » à notre vision du passé et de l'Histoire.

Nous postulons que le péplum est un genre cinématographique, duquel on peut dégager des caractéristiques de fond et de forme de représentation de l'Antiquité, des motifs antiques répétés d'un film à l'autre, qui renforcent son caractère d'acculturation de l'Antiquité. Histoire, mémoire et fiction dans le péplum sont les notions à discuter dans notre approche du péplum. Ce chapitre-ci vise à saisir les motifs représentationnels de l'Antiquité dans le péplum qui participeraient à la construction d'un imaginaire collectif de l'Antiquité.

Précisons que l'étude du rapport entre l'Histoire et sa représentation cinématographique sans référence au spectateur, ne permet pas de cerner tous les tenants et les aboutissants du processus de médiation en jeu car elle occulte la problématique de la mémoire du spectateur et de sa position face aux images, c'est pourquoi la mémoire du spectateur sera centrale dans la troisième partie de ce manuscrit. Cette recherche se penche sur la question du rapport qu'entretiennent, d'un point de vue communicationnel, l'Antiquité et ses images, sa représentation au cinéma et le positionnement du spectateur au sein de ce processus médiatique circulaire, dont le péplum fait appel aux affects, aux souvenirs, et qui remédierait en apparence

ou en partie à l'oubli, à la transformation, à la sélection d'images de l'Antiquité, qui sont des caractéristiques de la mémoire.

Le péplum est l'objet de quelques travaux universitaires francophones, on en compte parmi les lettres classiques (Siarri, 1987; Aziza, 2008; Bessières, 2011), en études cinématographiques (Migniot, 2003; Aknin, 2007), chez les historiens du cinéma (Dumont, 2009; Serceau, 2009; Aubert, 2003) et de l'Antiquité (Gonzalès, 1990; de Baecque, 2008). Pour les latinistes, le péplum est examiné comme une réécriture des textes anciens, une réinterprétation des sources antiques, il est donc mis en regard avec la littérature gréco-latine. Même si les antiquisants se montrent de moins en moins distants vis-à-vis des images cinématographiques liées à leur objet d'étude, les films de genre péplum ne constituent pas pour autant leur thématique de recherche.

Les historiens du cinéma et de l'Antiquité centrent le péplum autour de l'articulation des représentations des mondes antiques et des mondes contemporains, l'histoire ancienne au regard de l'histoire contemporaine, et les regards que l'Antiquité peut apporter sur le monde contemporain. Le péplum est abordé selon une approche idéologique, parfois politique en s'appuyant sur les contextes de production des péplums étudiés. Bon nombre de péplums tournés dans les années 1960 sont regardés avec pour arrière-plan non pas les ruines antiques mais la guerre froide, non pas les barbares contre les Romains mais les Soviétiques contre les Américains. Le péplum est étudié par les chercheurs en cinéma ou en histoire selon plusieurs niveaux de lecture. Pour D. Bonvoisin, le niveau de lecture implicite est celui de l'idéologie contemporaine cachée derrière les intrigues de péplum qui traduisent les contextes politique et idéologique du moment (nationalisme, fascisme, guerre froide) :

Le péplum américain s'est aussi caractérisé par un investissement idéologique dans le passé. À de nombreux titres, Rome était la métaphore du totalitarisme soviétique, contre laquelle s'élevait un christianisme libéral ou des peuples d'esclaves. Souvent, les péplums américains se donnent à lire comme des discours idéologiques sur les USA, et sur les rapports entre les USA et le monde (2008 : n. p.).

Parallèlement, le péplum est évidemment étudié selon une perspective cinématographique, d'autant plus que celui-ci est né avec le cinéma, l'Antiquité constituant le thème d'un des premiers films produits par les frères Lumière, *Néron essayant des poisons sur des esclaves* (1896); même si à l'époque on ne qualifie pas ces films de péplums, les auteurs s'accordent à nommer ces prémices cinématographiques sous l'expression de « films à sujet antique » (Aziza, dir., 1998; Siarri, 1987). Les études cinématographiques s'intéressent au péplum et à ses techniques, à son adaptation aux nouvelles techniques cinématographiques, et ses formes renouvelées depuis le cinéma muet. Ce sont chez les critiques de cinéma que les articles et autres études sur le péplum sont les plus nombreux. Ce sont eux qui ont participé en

quelque en sorte à la définition de ce genre cinématographique dans les revues telles que *Les Cahiers du cinéma*, *Positif*, *Image et Son*, *CinémAction*, dans lesquelles plusieurs films appartenant du genre du péplum font l'objet d'études approfondies. Par ces dernières, les critiques de cinéma comme Jacques Siclier (1962), Gérard Legrand (1963) ou Alain Garel (1976) ont participé à définir et, par-là, à constituer le péplum en tant que genre cinématographique en s'appliquant à décrire et analyser les films qui ont pour sujet l'Antiquité sortis durant les années soixante, qui marquent ce que les spécialistes ont nommé plus tard « le second âge d'or » du péplum, qui fait suite au premier âge d'or des débuts du cinématographe. À l'étranger, on rencontre quelques auteurs américains qui se sont intéressés aux péplums, on pense à D. Elley (1984) ou, plus récemment, M. Winkler (2004). Du côté européen, on rencontre quelques travaux en Espagne, avec notamment les écrits de J. J. Alonso, E. A. Mastache et J. A. Menéndez; inscrits en philosophie et en histoire, ils étudient la représentation de l'Antiquité gréco-romaine au cinéma. Bref, pour beaucoup, le péplum est un « mauvais genre » et, de ce fait, il est peu étudié en tant qu'objet scientifique. Citons les propos d'un historien spécialiste de la Rome antique, P. Veyne, qui illustrent le désintérêt scientifique à l'égard du péplum : « [J]e ne connais aucun péplum, ni aucun roman historique sur l'Antiquité qui saisissent quelque chose. Aucun » (propos rapportés par Clarini, 2014 : 5).

Ce sont les passionnés et érudits tant en histoire antique qu'en histoire du cinéma qui sont les plus productifs dans les études sur le genre cinématographique péplum. On compte bon nombre de blogs et autres sites sur Internet consacrés à la critique de films de genre péplum ou à l'adaptation cinématographique de récits historico-mythologiques, cherchant à confronter la réalité historique et la réalité cinématographique, à dénicher le moindre anachronisme présent à l'image dans le péplum.

Les sujets des films de genre péplum sont empruntés à des épisodes réels ou imaginaires, à une Antiquité historique ou pseudo-historique. Sommairement, on distingue deux types de péplums. Le premier s'attache à restituer l'Antiquité à partir de documents en partie historiques que le réalisateur revisite avec l'aide parfois de spécialistes de cette période, dans le but de proposer au spectateur une restitution vraisemblable de l'Antiquité. Le second met l'accent sur les aventures de héros musclés se déroulant dans des pays plus ou moins fantasmagoriques (voir la série des films *Hercule* et des *Maciste* produite dans les années soixante). Bien sûr cette typologie binaire n'est pas exhaustive à la vue des mille péplums qui ont été réalisés. Cependant, pour répondre aux objectifs théoriques et méthodologiques de notre recherche, nous avons dû choisir, affiner et spécifier notre approche de l'étude du péplum. En effet, le choix des péplums étudiés répond à un triple besoin. Les exemples doivent être assez riches pour permettre

d'assister à l'émergence de tous les thèmes génériques du péplum, dont on fait l'hypothèse qu'ils participent à la médiation de l'Antiquité et à la construction des représentations sociales de cette période historique chez le spectateur. De plus, il doit s'agir d'exemples plus ou moins similaires pour être comparables et pour illustrer une donnée historique initiale et d'en dégager ses différents traitements possibles, dans l'idée supposée que le péplum véhicule par ses normes figuratives une Antiquité altérée qui conditionnerait en partie l'imaginaire historique du spectateur. Enfin, les péplums étudiés doivent représenter une Antiquité vraisemblable d'un point de vue historique, afin de rendre compte de la circulation de leurs représentations de l'Antiquité dans le musée d'archéologie, que l'on suppose préexistantes dans les représentations sociales de cette période historique des visiteurs.

Notre recherche porte essentiellement sur les péplums que nous qualifions par le terme « historiques », dans lesquels les thèmes des intrigues sont relatifs à la vie sociale sous l'Antiquité et à certains événements. Autrement dit, les personnages, les costumes et les décors restitués à l'image ont réellement existé ou s'inspirent de documents sources. Notre réflexion autour du péplum s'appuie sur deux films exemplaires du genre, il s'agit de *Ben-Hur* (1959) et *Gladiator* (2000). Ce type de péplum historique est étudié afin d'observer la représentation proposée de la vie quotidienne dans la Rome Antique. Le thème des séquences sélectionnées pour l'étude est centré sur les jeux de la Rome antique. Les séquences montrent les usages, les monuments et les acteurs des jeux antiques romains. La séquence extraite de *Ben-Hur* est consacrée à la course de chars pratiquée dans le cirque, tandis que la séquence de *Gladiator* concerne le combat de gladiateurs qui se déroule dans l'amphithéâtre. Les deux séquences mettent en scène le début de la cérémonie de la course de chars et du combat de gladiateurs. Précisons que l'action dans le film *Ben-Hur* se passe au début du I^{er} siècle de notre ère, alors que celle de *Gladiator* se situe à la fin du II^e siècle après Jésus Christ. Selon les films *Ben-Hur* et *Gladiator*, nous dégageons les codes représentationnels de l'Antiquité dans le péplum et leur circulation d'un film à l'autre, l'un réalisé en 1959 à l'autre beaucoup plus récent, datant des années 2000. Ce sont ces deux films, précisément ces deux extraits de film, que les sujets interrogés dans le cadre de notre étude ont regardé et autour desquels ils ont développé leur réflexion à propos de l'Antiquité, que ce soit dans le musée d'archéologie ou dans le cadre de leur domicile. C'est donc pour davantage de lisibilité et de précisions dans la lecture de cette thèse que le péplum est analysé par le prisme des films *Ben-Hur* et *Gladiator*¹².

¹² Pour une meilleure lisibilité de ce chapitre et de la description plan par plan des séquences extraites des deux films choisis pour l'étude, *Ben-Hur* et *Gladiator*, se reporter à la pièce jointe au courrier électronique contenant les scènes de péplum analysées et visionnées par les sujets de l'étude.

Il s'agit de saisir les motifs de l'Antiquité dans le péplum et de dégager les codes figuratifs qui renvoient à des univers de savoirs, selon une analyse filmique que l'on qualifie de « naïve », à ce stade de la recherche. En effet, nous en restons à une analyse descriptive des séquences de péplums dans leur mise en scène de l'Antiquité. Enfin, l'histoire stylisée que ces deux films mettent en images est discutée selon les sources historiques antiques, afin de saisir l'utilisation et la fonction des anachronismes dans la représentation de l'histoire antique au cinéma et par là, le rapport de l'image de l'Antiquité cinématographique à celle de la réalité historique.

1. Le péplum : une histoire stylisée de l'Antiquité

Aux temps du cinéma muet, déjà, réalisateurs comme scénaristes puisent abondamment dans l'Antiquité pour élaborer décors et intrigues de leurs films. Le cinéma s'est attelé dès son invention à recréer des situations inspirées du monde antique, imitant les autres arts comme la peinture ou la littérature et s'imitant les uns les autres, comme les cinéastes américains et les italiens. Par son mode de production et ses inspirations artistiques, le péplum a développé certaines formes figuratives de l'Antiquité, en les réduisant à leurs caractères les plus typiques, en leur donnant une configuration schématique, conventionnelle, à des fins esthétiques qui, nous le verrons, ont circulé et imprégné de façon implicite, sans volonté des cinéastes, les représentations sociales de l'Antiquité.

1.1. L'histoire du péplum : la constitution d'un genre cinématographique

Le péplum est né avec le cinéma. Selon les auteurs qui ont dressé l'historiographie de ce genre filmique, le péplum a connu trois périodes distinctes depuis sa naissance, à l'aube du XX^e siècle jusqu'à aujourd'hui (Aziza, dir., 1998; Aubert, 2003; Dumont, 2009; Eloy, 1997; Siarri, 1987). On parle d'un « premier âge d'or » pour décrire les péplums réalisés dès les années 1890 jusqu'aux années 1930. Un des premiers films de cinéma est un péplum; il s'agit de *Néron essayant des poisons sur un esclave*, qui est tourné par le cinéaste français Georges Hatot en 1896 et produit par les frères Lumière. À partir de 1898 se succèdent d'autres péplums réalisés par des pionniers du cinéma, comme les français Georges Méliès ou Louis Feuillade. Ces premiers films sont hétérogènes, ne peuvent pas s'appuyer sur une tradition existante comme le feront les suivants; cela change à partir de 1905, lorsque la production s'intensifie, et que se constitue une des caractéristiques du genre péplum, le film à grand spectacle (Siarri, 1987). L'un des premiers films à connaître une assez large diffusion en 1908 auprès du public est *Les derniers jours de Pompéi*, des cinéastes italiens Arturo Ambrosio et Luigi Maggi. C'est à partir

de 1912 que d'autres caractéristiques propres au péplum s'établissent et se répètent d'un film à l'autre, notamment celle de la monumentalité dans les décors mis en scène par le *Quo Vadis* de Guazzoni, et le *Cabiria* de Giovanni Pastrone. Cela vient du fait d'une part que les metteurs en scène s'inspirent volontiers des modèles littéraires déjà éprouvés, comme des pièces de théâtre, et surtout des romans (*The Last Days of Pompeii* de Edward Bulwer-Lytton paru en anglais en 1834, *Ben-Hur* de Lewis Wallace publié en 1880, ou *Quo Vadis?* en 1896, écrit par le polonais Henryk Sienkiewicz) qui présentent l'avantage de fournir une adaptation pratiquement prête au tournage. D'autre part, les cinéastes s'influencent fortement les uns les autres, puisqu'ils s'inspirent de films déjà tournés en faisant des variations sur les mêmes thèmes (Aubert; 2009). Ces films introduisent progressivement les caractéristiques de fond et de forme du genre péplum; on a parlé de la monumentalité des décors, il y a également les foules de figurants, filmés grâce à la technique du travelling qui connaît ses débuts pour le film *Cabiria* en 1914. Ce mouvement de caméra dans le cadre permet au réalisateur de filmer les personnages, parfois en nombre, dans l'ensemble du décor. Là aussi, les inventions technologiques cinématographiques sont une caractéristique du genre péplum.

Les films américains comme *Quo Vadis* (Mervyn Leroy, 1951), *The Robe* (ou pour la traduction française *La Tunique*, Henry Koster, 1953) et *Ben-Hur* (William Wyler, 1959), produits par de grosses sociétés de production cinématographique américaines comme la *Metro-Goldwyn-Mayer* (MGM) et la 20th-Century Fox, marquent « le second âge d'or » du péplum. Nombreux de ces péplums américains sont tournés dans les studios cinématographiques italiens de Cinecittà, près de Rome, dans lesquels plusieurs décors, notamment de la Rome antique sont reconstitués de façon permanente (le forum romain, des ruelles romaines, etc.) et réutilisés par d'autres productions. Les spectateurs regardent donc d'un film à l'autre, les mêmes décors monumentaux de l'Antiquité restitués. Au cours des années soixante, entre les films américains mais aussi les films italiens, ce type de production de péplums entraîne en quelque sorte une industrie cinématographique du péplum. C'est en partie dans cette production à la chaîne, que les péplums italiens et américains trouvent leur esthétique de représentation de l'Antiquité.

En Europe et particulièrement en Italie, sont réalisés des péplums de moindre envergure. Le genre connaît un développement très important en Italie à la fin des années soixante, auquel la plupart des œuvres produites relie le concept de péplum, même si elles se distinguent quelque peu des productions cinématographiques hollywoodiennes : les péplums italiens sont tournés à relativement peu de frais, avec des acteurs bodybuildés et des actrices lascives, dans des scénarios se rapportant surtout à la mythologie et, dans une moindre mesure, à des événements historiques. Les prototypes du péplum italien sont construits en partie par les films

de Pietro Francisci, *Le Fatiche di Ercole (Les travaux d'Hercule)* de 1958 et *Ercole e la Regina di Lidia (Hercule et la reine de Lydie)* de 1959, tous deux avec l'acteur Steve Reeves dans le rôle d'Hercule, et qui connaissent également un succès en Amérique. Selon la légende construite autour du péplum, c'est avec le film *Cléopâtre* en 1963, que Joseph Mankiewicz tourne le plus long et le plus monumental des films sur l'Antiquité. Cette production engloutit tellement d'argent qu'elle mène pratiquement à la ruine la 20th-Century Fox. C'est en 1964 que le péplum *The Fall of the Roman Empire (La Chute de l'Empire Romain)* d'Anthony Mann, connaît la fin de son « âge d'or ».

Il faut attendre les années 2000 pour connaître le « troisième âge d'or » du péplum, avec le film *Gladiator*, réalisé par le cinéaste américain Ridley Scott, même si les spécialistes du genre préfèrent plutôt évoquer cette nouvelle période du péplum, sous le terme d'un « renouveau » du genre péplum. Toutefois, précisons qu'au cours de la période transitoire, la réalisation de péplums n'a pas cessé mais s'est perpétuée sous des formes diverses qui ont produit d'autres types de péplums au sein du genre. Le péplum s'étend de l'épique au tragique, de l'aventure à l'horreur, du pastiche à la fantaisie, en passant par le pornographique. Il n'est pas seulement une variante du film d'aventures historiques, il peut mettre en scène des surhommes qui affrontent des vampires ou des fantômes. Le péplum peut également être une comédie burlesque avec par exemple *La Vie de Brian* des Monty Python, réalisée en 1979 ou encore *Deux heures moins le quart avant Jésus Christ* de Jean Yanne, en 1982.

Gladiator (2000) et son succès auprès du public américain et européen entraînent une troisième vague de péplums. En effet, depuis ces années 2000 jusqu'à aujourd'hui, plus d'une trentaine de péplums sont produits; ce qui fait une moyenne de deux péplums qui sortent sur les écrans de cinéma chaque année. Il s'agit principalement de productions américaines, mais aussi françaises (la série des adaptations cinématographiques de la bande dessinée *Astérix*) et espagnole (Alejandro Amenábar, *Agora*, 2010). Ce « troisième âge » du péplum est évidemment l'héritier du genre; on retrouve les mêmes héros, les mêmes histoires, les mêmes modes de production, que ceux relatés dans les péplums des années soixante, pour preuve, les nombreuses ré-adaptations des anciens péplums (*Pompéi*, 2014; *Ben-Hur*, 2016; *Troie*, 2004; etc.). Cette nouvelle vague de péplums s'accompagne, comme dans la précédente, d'inventions et de prouesses technologiques pour représenter l'Antiquité. Il s'agit de grosses productions cinématographiques américaines, avec un budget de réalisation pharaonique. Cependant, cette

nouvelle vague de péplums apporte des nouvelles traditions représentationnelles de l'Antiquité inspirées des anciennes mais revisitées¹³.

C'est à l'époque du « second âge d'or » du péplum en France (1949-1965) que celui-ci trouverait l'origine de son nom en le ciné-club *Nickel Odéon*, formé entre autres par le cinéaste et cinéphile Bertrand Tavernier (Aziza, 2009 : 16). Le ciné-club diffuse des films américains en version originale et contribue à la découverte de plusieurs réalisateurs américains mais aussi italiens jusque-là inconnus en France; B. Tavernier est un admirateur du cinéaste italien Riccardo Freda qui réalise en 1953 *Spartacus* et en 1954 *Théodora, impératrice de Byzance*, deux films diffusés les mêmes années en France et en Italie. Selon C. Aziza, ce n'est que quelques années plus tard, en 1959 ou 1960, que le péplum prend son nom, à la suite de la diffusion de trois autres films italiens qui ont pour thème l'Antiquité et notamment la mythologie gréco-latine. Le journaliste critique de cinéma et réalisateur, Bertrand Tavernier, lance l'expression « *péplum* » entre 1959 et 1960, date à laquelle trois films de genre péplum sortent sur les écrans français, *Le géant de la vallée des rois* de Carlo Campogalliani, *Le géant de Thessalie* de Riccardo Freda et *La reine des Amazones* de Vittorio Sala (Aziza, dir., 1998 : 10, introduction). C'est donc dans ce contexte singulier, dans les cercles de cinéphiles avertis, que serait née l'appellation péplum et par celle-ci, un genre cinématographique.

D'un point de vue étymologique, le mot *péplum* est emprunté au latin *peplum*, lui-même issu du grec *peplon*. Selon le dictionnaire latin-français *Félix Gaffiot*, ce terme désigne chez les Grecs puis chez les Romains un manteau féminin qui s'agrafe sur l'épaule. En Grèce, lors de la fête des Panathénées, des jeunes filles apportent un *péplos* à la statue de la déesse Athéna, lequel était promené à travers la ville. Plus tard chez les Grecs et les Romains, le péplum est un manteau de cérémonie, puis il désigne un vêtement de dessus un peu ample. L'appellation *péplum*, selon son étymologie, devrait s'appliquer aux seuls films ayant pour sujet l'Antiquité grecque. Or le péplum s'étend à l'Antiquité au sens large, il transporte le spectateur dans une civilisation lointaine et disparue, qu'elle soit romaine, grecque ou égyptienne. Selon la définition donnée par le Dictionnaire de langue classique, *Le Robert*, en 2008, « le péplum est un film à grand spectacle ayant pour sujet un épisode réel ou fictif de l'Antiquité ».

L'appellation *péplum* est utilisée pour la première fois en France dans les années 1960, alors qu'elle désigne un courant cinématographique venu d'Italie. Le nom péplum s'impose surtout en France. Les Anglo-Saxons préfèrent *sword and sandal* (« glaive et sandale », « film de sandales »), une appellation métonymique, pour désigner ce courant cinématographique,

¹³ La comparaison entre les péplums du « second âge d'or » et ceux plus récents est développée dans le paragraphe suivant qui s'attache à répertorier les motifs figuratifs de l'Antiquité dans le péplum, en prenant comme exemples les films *Ben-Hur* (1959) et *Gladiator* (2000).

comme les Allemands à travers l'expression *sandalenfilm*. Quant aux metteurs en scène italiens, ils qualifient leurs productions de « films storico-mitologico » (Dumont, 2009 : 21). À ses débuts, le terme *péplum* était réducteur et connoté – on peut lui préférer celui de « film à l'antique » (Aziza, dir., 1998) –, mais il est aujourd'hui passé dans le langage courant. Aussi, par commodité, choisissons-nous le mot *péplum* pour désigner toutes productions filmiques dont les scénarios placent l'action durant l'Antiquité.

La question qui se pose ici est celle de la définition d'un genre cinématographique. La plupart des spécialistes s'accordent à dire qu'aucun genre ne peut être défini de façon concise et définitive. Cependant, il semble que les genres cinématographiques soient fondés sur un accord tacite entre spectateurs et réalisateurs. Ce qui donne aux films d'un certain type une identité commune sont des conventions partagées qui reviennent de film en film (Bordwell, 2003 : 482). Peuvent être conventionnels certains éléments d'une intrigue, des techniques particulières (l'éclairage, le montage plus ou moins rapide, la musique) ou encore les accessoires, les décors et même les acteurs fournissent souvent l'iconographie d'un genre.

Le genre cinématographique peut être envisagé autrement que selon une logique catégorielle, il est, en effet, « un acte discursif, un outil de communication, une médiation culturelle, idéologique et sociale » (Moine, 2002 : 5). Par sa connaissance des conventions, le spectateur comprend plus facilement le film. Les conventions sont comme des repères qui permettent au film de genre de communiquer des informations rapidement et avec une certaine économie de moyens. Le péplum est un genre à part entière qui développe ses propres codes cinématographiques. Il est caractérisé par un répertoire de motifs figuratifs dans la mise en scène de l'Antiquité qui marquerait l'œil du spectateur et laisserait des traces en mémoire.

1.2. Les codes représentationnels de l'Antiquité dans le péplum¹⁴

La constitution d'un genre cinématographique est le résultat, d'une part, d'une structure héritée, d'autre part, d'une structure interne où l'articulation des différentes caractéristiques toujours identiques dans leur ensemble qui produit un sens :

Le péplum se constitue donc non pas comme un genre autonome mais comme genre hérité. Nous entendons par là qu'il n'est pas un style autogénéré mais le résultat d'influences aussi diverses que la peinture, la littérature, les Sciences prises à un moment donné, et qui figeront définitivement le péplum dans des archétypes. L'union de cet héritage synchronique, diachronique et isotopique (mythologie, fantastique, religion, catastrophe et guerrier) aboutit à un certain nombre de cheminements narratifs propres à un genre cinématographique (Gonzalès, 1990 : 140).

Les auteurs qui ont travaillé à définir le péplum en tant genre cinématographique désignent et interprètent ses codes comme des « *loci communes* » ou « *topoi* », des « myèmes » (Collognat,

¹⁴ Cette section est à lire en se reportant à l'annexe intitulée « Précis d'analyse filmique des séquences de *Ben-Hur* et *Gladiator* », p. 281-288.

1994; Gonzalès, 2007), des « signes » (Barthes, 1963) ou utilisent le néologisme de « péplumènes » (Bessières, 2012). Tout ceci reste une approche littéraire et quelque peu sémiotique du péplum et de ce fait, le péplum est étudié de façon globale, c'est-à-dire que ce sont essentiellement ces thématiques de représentation de l'Antiquité qui sont examinées et non ses techniques de représentation de l'Antiquité. Ce n'est pas seulement dans les thèmes de l'intrigue (la communauté chrétienne contre la classe dominante, les gladiateurs martyrs contre le pouvoir de l'Empereur, les valeurs morales du héros contre la décadence de l'Empire, etc.), ou dans quelques éléments visuels, signes de reconnaissance, tels que la tunique, la sandale ou le glaive, que le péplum agit sur la représentation de l'Antiquité du spectateur

Nous pensons que la médiation de l'Antiquité par le péplum se joue dans les détails, les marges ou pour résumer, dans le second plan de la représentation de l'Antiquité à l'écran; autrement dit, c'est dans les éléments, entendons en partie techniques, de mise en scène que le péplum induit une médiation implicite de l'Antiquité. Ce ne sont pas seulement les récits antiques (histoires narrées dans le péplum), ni même les objets qui font antiques (décors et accessoires du film) mais aussi les techniques cinématographiques de mise en scène de l'Antiquité qui agissent implicitement sur la construction des représentations sociales de cette période historique chez le spectateur. Autrement dit, ce sont par exemple les angles de prises de vue (la photographie de l'image cinématographique (lumière et cadrage), les acteurs (leur notoriété et leur jeu), les effets spéciaux, etc., tous ces aspects techniques propres au cinéma que le spectateur regarde sans les voir.

L'analyse thématique n'est pas suffisante pour saisir les effets du péplum sur les représentations sociales de l'Antiquité chez le spectateur, c'est pourquoi nous abordons le péplum de façon, certes, structuraliste, une façon déjà développée par quelques auteurs, mais c'est précisément l'analyse sémio-pragmatique que nous suivons pour étudier le péplum (Odin, 2000). On examine l'identification et la reconnaissance par le spectateur de l'histoire racontée par le cadrage, l'échelle des plans, les mouvements de caméra, l'agencement des plans et d'autres codifications filmiques qui contribuent à se révéler signifiants pour le spectateur, ce que Roger Odin appelle « l'effet de positionnement du spectateur » (*id.*). C'est-à-dire, comment par la mise en scène, les décors, les costumes, les dialogues et autres structures de l'image, le spectateur vient à sublimer l'histoire fictive de l'Antiquité dans le péplum.

C'est pourquoi on s'intéresse ici à décrire précisément, par une analyse filmique classique (Aumont et Marie, 1988; Vanoye et Goliot-Lété, 1992; Jullier, 2002), les ressorts du péplum dans sa mise en scène de l'Antiquité, dans le but d'observer et d'interpréter, dans un second temps, leurs effets sur la construction des représentations sociales de l'Antiquité chez le

spectateur. On s'applique à déconstruire le film en séquences, en unités narratives, dans lesquelles on peut observer les motifs figuratifs de l'Antiquité, en les comparant d'un film à l'autre. Nous découpons les séquences des films *Ben-Hur* et *Gladiator* plan par plan, afin de décrire au mieux ce que le spectateur regarde à l'écran. Les séquences de *Ben-Hur* et *Gladiator* sont étudiées plan par plan pour dégager les codes iconiques (costumes, décors, personnages et intrigues, musique etc.) et technologiques (qui permettent la construction mécanique de l'image (échelle de plan, angles de prise de vue, éclairage, composition, couleur, cadrage, bande sonore etc.).

1.2.1. Une production cinématographique spectaculaire et innovante

Le péplum présente avant toute chose un caractère spectaculaire qui se décline sous des formes variables pour chacun de ses codes. Il s'agit d'un film spectaculaire qui frappe à la vue du spectateur, à l'imagination, par son ampleur. Le péplum cherche à produire des effets évidemment visuels mais également affectifs et émotionnels. L'exigence du « spectaculaire » dans le péplum se traduit par l'utilisation des grandes foules constituées parfois de milliers de figurants, par le gigantisme des décors, par des scènes spectaculaires (course de chars, effondrement de temple, éruption volcanique), par la durée du film supérieure en moyenne à deux heures, mais également par les innovations technologiques mises en œuvre pour mettre en scène l'Antiquité. Le spectacle dans le spectacle est un des éléments récurrents dans le péplum. En effet, souvent le péplum comporte une scène de combat de gladiateurs ou une course de chars.

Si l'Antiquité est une importante source d'inspiration pour le cinéma, les péplums jouent aussi un rôle déterminant dans le développement de toute l'industrie cinématographique. Pas seulement parce qu'un des premiers films à grand spectacle est un péplum, pas seulement parce que les premiers films montrant des scènes de foule et d'impressionnants décors sont des péplums, mais c'est encore et toujours dans des péplums que sont mises au point de nouvelles techniques. Parmi les premiers films à utiliser le système technicolor à deux couleurs, on trouve deux péplums, *Les Dix Commandements* (1923) et *Ben-Hur* (1925); le *Ben-Hur* de W. Wyler (1969) utilisera un nouveau procédé de film en couleurs le *Technicolor* trichrome. Le premier film tourné en cinémascope est encore un péplum, *La Tunique*, en 1953. L'invention du cinémascope dans les années 1950 renforce l'aspect spectaculaire du genre. Le Cinémascope est un procédé de prise de vues qui consiste à comprimer l'image. À la projection, l'image est étirée ce qui permet de montrer une image panoramique. Cela montre que les progrès techniques concernant la couleur ou le format profitent à ce genre de film à grand spectacle, et

qu'inversement les recherches imposées par ce type de mise en scène entraînent des progrès techniques. Le genre et la technique se renforcent mutuellement pour faire du péplum un film avant tout spectaculaire.

Par exemple, le tournage de la séquence de la course de chars dans *Ben-Hur* a nécessité des moyens humains et techniques colossaux, un terme qualitatif et quantitatif que l'on peut attribuer au péplum pour décrire plusieurs de ses codes figuratifs de l'Antiquité. En effet, selon les recherches de H. Dumont : « La MGM [Metro-Goldwyn-Mayer, société de production cinématographique] met à disposition un terrain de huit hectares et une piste de 1 000 m pour l'hippodrome (40 000 tonnes de sable), où 9 000 figurants et 78 chevaux passent à l'action. [...] Deux ans de préparation et trois mois de prise de vue pour une séquence de 11 minutes » (2009 : 456). L'aspect spectaculaire du péplum est accentué par la masse de figurants présente à l'image. Le numérique rend possible la production de séquences monumentales. Aussi est-il possible de dupliquer des individus filmés dans le champ afin de donner l'illusion d'une foule gigantesque de dix personnes. Tel est le cas dans les séquences censées se dérouler au Colisée dans *Gladiator*. La société *Mill film* chargée des effets spéciaux sur le film *Gladiator* a tourné plusieurs prises de vues de diverses séquences cinématiques de figurants sous divers angles afin de les modéliser et de multiplier ces corps dans les tribunes du monument.

Dans les deux premiers plans de la séquence analysée et extraite de *Gladiator*, le spectateur accompagne (par un travelling avant) les gladiateurs qui entrent dans l'arène du Colisée. Le spectateur passe de l'obscurité des coulisses de l'arène à la lumière de sa piste, sous la clameur de la foule. Le spectateur voit sur le grand écran, plusieurs gladiateurs qui s'apprentent à combattre. Tournant autour des personnages, les caméras filment en contre-plongée ces gladiateurs qui regardent autour d'eux et découvrent l'intérieur de l'arène du Colisée, en même temps que le spectateur. Il s'agit d'un travelling panoramique appelé « le 360 » par son créateur Rob Harvey, l'un des fondateurs de la société d'effets spéciaux Mill Film, créée en partie par R. Scott et son frère Tony, société chargée des effets spéciaux sur le tournage et récompensée d'un oscar à la sortie du film aux États-Unis. Le plan part de l'intérieur de l'une des portes de l'arène pour faire un tour complet autour des personnages. C'est l'un des rares plans de ce type dans le film car, selon l'angle de vue, tout ce qu'il y avait au-dessus du sable de la piste devait être reconstitué de façon numérique. Ce plan est tourné à l'aide de plusieurs caméras, presque une dizaine, de type *Steadycam* ou *Dolly*, qui permettent de réaliser des travellings à prise de vue fluide grâce respectivement à leur système de harnais et de bras articulé et à leur support sur roues ou rails (Maksymowicz, 2000).

1.2.2. Une production cinématographique fondée sur le *remake* et l'adaptation

Le péplum, outre une production spectaculaire et innovante, est une production fondée en partie sur des *remake* (littéralement « reprise ») de films déjà existants et sur des adaptations, notamment littéraires. En effet, l'adaptation de roman est une caractéristique du genre péplum : « Chaque film ou presque peut être relié à une source littéraire antérieure : romans, pièces de théâtre, opéra, peinture, [la bande dessinée] etc. » (Aubert, 2009 : 49)

Par exemple, le film *Ben-Hur*, réalisé par W. Wyler en 1959, est adapté du roman de Lew Wallace publié en 1880, intitulé *Ben-Hur: A Tale of the Christ*. Le succès du livre conduit le cinéma à s'emparer du héros et de son épopée à plusieurs reprises : un premier film sorti en 1907 réalisé par S. Olcott, et plus tard, en 1925, un autre *Ben-Hur*, de F. Niblo. C'est en 1959 que le personnage de Ben-Hur devient célèbre et connu par le grand public sous les traits de Charlton Heston, grâce au péplum éponyme de William Wyler. Mais ça ne s'arrête pas là, sa transposition, sa reproduction d'un film à l'autre continue jusqu'à aujourd'hui, puisqu'en septembre 2016 sort sur les écrans français une nouvelle adaptation de *Ben-Hur*.

Ce procédé de reproduction s'observe pour d'autres péplums. En effet, certains épisodes historiques font l'objet d'un traitement similaire, par exemple l'épisode de la bataille des Thermopyles et les Spartiates sont représentés dans la bande dessinée *300* (1998), puis dans le film éponyme (2006), qui connaît également une suite (Dumont, 2009 : 221). On peut également citer l'épisode de l'éruption du Vésuve à Pompéi à travers le péplum, *Pompéi* (2016), pour le plus récent, ou encore *Les derniers jours de Pompéi* (1959) de Sergio Leone, et pour la version la plus ancienne, on peut citer celle de 1900, un court-métrage muet réalisé par le britannique Walter R. Booth. Une énième version est réalisée en 1935 par les cinéastes Ernest B. Schoedsack et Merian C. Cooper; ce sont ces mêmes réalisateurs qui ont tourné *King Kong* en 1933. Comme pour de nombreux autres péplums, cet épisode antique est encore une adaptation littéraire, issue du roman d'Edward Bulwer-Lytton écrit en 1834 (*ibid.* : 524).

Pour aller plus loin, le péplum dans sa production n'utilise pas seulement de l'adaptation littéraire mais de référentialité plurielle. Les références sollicitées sont à la fois antiques et contemporaines, c'est-à-dire que les réalisateurs puisent leur inspiration dans la mode du péplum qui traverse les années 1960. Par exemple, un précédent dont s'inspire directement *Gladiator* au point que l'on peut parler d'un *remake* du film d'Anthony Mann, *La Chute de l'Empire romain* (1964), qui relate les derniers moments de l'empereur et philosophe romain Marc Aurèle et la succession au pouvoir de son fils Commode, empereur fou et violent.

Le péplum est adaptation, reformulation et transposition d'autres œuvres. Il est une adaptation dans le sens où il modifie le canevas référentiel habituel de l'original par des

orientations plus conformes à l'esthétique de l'air du temps; c'est le cas pour *Ben-Hur* qui transpose le précédent *Ben-Hur* du cinéma muet (1925) avec les innovations techniques cinématographiques de son époque. Le péplum transforme et reformule l'œuvre originale en prenant des libertés à l'égard des sources références, même si la trame générale est respectée.

L'autre péplum étudié pour cette recherche, *Gladiator*, est également un film de reprises, puisqu'il s'inspire d'un point de vue narratif d'un péplum plus ancien, appartenant au second âge d'or du genre, *La chute de l'Empire romain*, réalisé en 1963 par Anthony Mann. *Gladiator* reprend par exemple les motifs narratifs de Marc Aurèle, l'empereur philosophe, et son fils, l'empereur fou Commode, et le gladiateur, le trio au sein duquel le pouvoir est disputé. À noter que dans ce péplum de 1959, on retrouve également certains acteurs habitués du genre, avec par exemple la présence au casting de Stephen Boyd, qui a été quelques années plus tôt le frère ennemi de Ben-Hur, héros du film éponyme, également étudié (*ibid.* : 533). R. Scott dans *Gladiator* s'inspire du film *Spartacus* (1960) pour construire la trame narrative de son film : on retrouve, en effet, les mêmes motifs scénaristiques : l'ascension sociale d'un héros intègre fondée sur la contestation du pouvoir de l'empereur fou. Le réalisateur de *Gladiator* bouleverse quelque peu la structure traditionnelle de l'histoire originale source de références en entremêlant certains éléments référentiels de l'œuvre source avec d'autres apports, le tout dans un cadre nouveau, et notamment d'un point de vue technologique.

1.2.3. Les scènes topiques de l'Antiquité mises en scène dans le péplum

La plupart des auteurs qui ont étudié le péplum en tant que genre cinématographique ont listé des thèmes d'intrigues narrant une Antiquité que l'on retrouve de film en film. Par exemple, A. Gonzalès (1990) établit une classification des thèmes du péplum basée sur le schéma traditionnel du bien *versus* le mal. Cependant, tout en s'inspirant des motifs déjà relevés notamment par A. Gonzalès il semble que l'approche dichotomique n'est pas suffisante pour rendre compte des thèmes mis en scène dans le péplum; il faut, en effet, regarder en détail les procédés de leur mise en scène. Nous présentons donc d'abord les thèmes généraux qui sont développés dans l'ensemble de l'intrigue des films *Ben-Hur* et *Gladiator* puis nous regardons en détail les thèmes filmés dans les séquences sélectionnées C'est-à-dire par quelles techniques cinématographiques les réalisateurs de *Gladiator* et de *Ben-Hur* mettent-ils en scène l'histoire antique? Comment les images sont-elles organisées? De quelle manière le cadrage joue-t-il sur l'échelle des plans, les angles de prise de vue, la profondeur de champ, les mouvements de caméra et la lumière, pour imposer au spectateur un point de vue sur ce qui est représenté?

On étudie la bande-image des deux séquences des films *Ben-Hur* et *Gladiator*, à savoir l'échelle des plans, les angles de prise de vue, les mouvements de caméra, les profondeurs de champ et les raccords. Cet examen de la bande-image est à la fois descriptif, par l'étude des personnages et des lieux, mais elle est avant tout une analyse des éléments techniques de mise en scène de l'Antiquité dans le péplum, autrement dit, une analyse du traitement de l'image de l'Antiquité cinématographique.

Dans une approche générale, on retrouve donc dans nos séquences de péplums, ou plus largement dans les films dont elles sont extraites, les thèmes caractéristiques du genre péplum, comme celui de la communauté chrétienne (le peuple) persécutée par la classe dominante (les dirigeants, l'empereur). C'est un thème abordé dans *Ben-Hur* à travers les personnages de Miriam, la mère de Ben-Hur, et Tirzah, sa sœur, toutes deux emprisonnées par Messala, symbole du pouvoir romain, puis chassées de la ville car devenues lépreuses. Dans *Gladiator*, les gladiateurs sont comme des martyrs adulés par la foule *versus* les gladiateurs barbares complices de la classe dominante, ennemie du héros. Un thème largement développé dans le film *Gladiator*, puisque le héros Maximus n'est autre qu'un général déchu de l'armée romaine soumis à l'arène par l'empereur Commode, contre lequel il livre un combat loyal pour venger de l'assassinat de sa famille. On retrouve également ce thème dans le film *Ben-Hur*, sauf que l'action ne se déroule pas dans l'arène du Colisée mais dans un cirque romain et que le combat à livrer est une course de chars. *Ben-Hur* est considéré comme un des monuments du genre parce qu'il a été nécessaire de créer des décors grandioses mais également parce que ce film a concentré en son sein la plupart des codes du péplum. En effet, pour les résumer, on assiste à la course de chars, à la bataille navale et à la persécution des chrétiens. Les deux héros de nos séquences, Maximus et Ben-Hur, suivent en quelque sorte un itinéraire particulier en suivant des étapes bien définies : la préparation, la mort initiatique (le héros est laissé pour mort) et la nouvelle vie. Ils mènent un combat pour venger l'injustice qu'ils ont subi. Le héros antique du péplum est plus fort, plus noble, plus intègre, il relève les défis qui l'entourent dans un monde antique violent. Il représente la morale face à ses ennemis amoraux. Ces derniers sont généralement des représentants du pouvoir; dans les deux films analysés, il s'agit de Commode l'empereur et de Messala, chef de garnison romaine en Judée. Au-delà de l'aspect politique et de la représentation de la lutte contre le pouvoir tyrannique, la relation des héros à leurs ennemis est intime; en effet, les personnages principaux Ben-Hur et Maximus entretiennent avec leur ennemi respectif un lien presque filial, puisque par exemple Maximus est considéré par Marc Aurèle (père de Commode) comme le fils qu'il aurait dû avoir et, Ben-Hur et Messala ont grandi ensemble et sont amis d'enfance, ayant partagé la même nourrice. Cette relation ambiguë à

l'ennemi marquée par la trahison, puis la vengeance, est un thème récurrent constituant les intrigues du péplum.

De façon plus précise et d'un point de vue strictement cinématographique, le thème narratif de la séquence extraite du film *Gladiator* est centré sur les jeux de la Rome antique. Elle met en scène les usages, les monuments et les acteurs des jeux antiques romains. L'action se situe à la fin du II^e siècle après Jésus Christ. La séquence de *Gladiator* concerne le combat de gladiateurs qui se déroule dans l'amphithéâtre. La séquence met en scène le début de la cérémonie d'un combat de gladiateurs. Quant au thème narratif de la séquence de *Ben-Hur*, il illustre un autre thème cher au péplum, celui de la course de chars. Précisons que l'action dans le film *Ben-Hur* se passe au début du I^{er} siècle de notre ère. L'action se concentre sur l'introduction de la course de chars, et se situe donc avant le départ des chars.

La séquence de *Gladiator* (R. Scott) comporte onze plans sur une durée de cinquante-deux secondes. La séquence extraite de *Ben-Hur* (W. Wyler) dure quarante-sept secondes et se compose de quatorze plans. Ce sont des séquences en temps réel, c'est-à-dire que la durée de la séquence est égale à la durée fictionnelle. Le montage de ces plans est chronologique; le spectateur regarde l'action dans l'ordre de son déroulement. Le montage de ces deux séquences assure une fluidité et une cohérence dans la construction du récit. Les plans s'enchaînent grâce à la bande-son (dialogues et/ou la musique) mais aussi par la composition du cadre, c'est-à-dire la nature des plans, les angles de vue et les champs de cadrage.

Concernant le champ (l'espace visible à l'écran), les réalisateurs, William Wyler et Ridley Scott privilégient la profondeur de champ qui permet de présenter les personnages et les décors simultanément (plans 3 et 5). C'est le cas également pour l'extrait de *Ben-Hur*, puisque sur les quinze plans constituant la séquence étudiée, un quart est cadré en profondeur de champ (plans 1 à 5). Ce sont les cinq premiers plans de la séquence qui présentent le lieu de l'action mais aussi le déroulement et son ambiance sonore : le spectateur voit à l'écran d'abord le lieu dans lequel se situe l'action, le cirque avec sa foule et les auriges au loin (au plan 1), les plans 2; 3 et 4 mettent à l'image les personnages de l'action, la foule avec ses femmes et les soldats romains, celui qui préside la course et les auriges. Le plan 5 montre le président de la course s'apprêtant à annoncer les concurrents participant à la course de chars. Les plans 3 et 5 de la scène de *Gladiator* usent également de la profondeur de champ pour les mêmes raisons narratives que ceux de *Ben-Hur* : il s'agit de l'arrivée de la famille impériale à la tribune de l'amphithéâtre, avec la foule acclamant et les gladiateurs au centre de l'arène. Le plan 3 de cette séquence permet au réalisateur de décrire en quelques secondes l'ambiance diégétique de l'action : la profondeur de champ permet d'introduire une partie plus ou moins nette ou floue à

l'image; par exemple le spectateur regarde ici au premier plan de l'image des joueurs de trompettes filmés de façon floue alors que l'arrière-plan dévoile de façon nette un soldat romain. Autre que la profondeur de champ, Ridley Scott utilise également le champ contre champ dans presque la moitié des plans de la séquence afin d'instaurer la relation entre le personnage l'Empereur et les gladiateurs. R. Scott raccorde ses plans par le champ contre champ. William Wyler applique également le raccord dit plastique dans la séquence de *Ben-Hur*; d'une image à l'autre les éléments filmés sont presque identiques (plan 6 à 13). Ce raccord est adopté pour présenter les auriges qui vont s'affronter dans le cirque romain.

Pour imposer un point de vue diégétique au spectateur, les réalisateurs usent des angles de prise de vue de natures différentes. Concernant les séquences analysées, on constate ici une réelle différence entre les deux films sélectionnés. En effet, *Ben-Hur*, péplum plus ancien appartenant au second âge d'or du genre (1959) utilise presque que des plans à angle plat (12 plans sur les 15 constituant la séquence). La prise de vue à angle plat est faite d'un point d'observation situé au même niveau que le sujet, il s'agit de la plus courante et de la moins expressive et porteuse de sens. À la différence des prises de vues en plongée et contre-plongée largement utilisées dans la séquence de *Gladiator*. En effet, pour apporter de l'expressivité aux plans, le réalisateur de *Gladiator* utilise la contre-plongée qui est une prise de vue faite d'un point d'observation plus bas que le sujet filmé. Un tel angle de prise de vue, en plaçant la caméra en contrebas du sujet filmé, entraîne un effet de supériorité de ce dernier. Le sujet paraît dominé et écrasé l'écran. C'est le cas dans les plans où apparaît l'Empereur (plans 7 et 10) ou pour exprimer la monumentalité du Colisée (plans 1 et 2). La plongée est peu utilisée dans les séquences étudiées. En effet, l'angle de vue du plan 5 de la séquence de *Gladiator* est en plongée; il s'agit de l'arrivée de la famille impériale à la tribune du Colisée, face aux gladiateurs au centre de l'arène. Le plan 3 de l'extrait de *Ben-Hur* est lui aussi en plongée et met en scène les personnages de l'action, celui qui préside la course, la foule et les auriges. Ce type d'angle, en plongée, d'un point d'observation plus haut que le sujet filmé, est utilisé pour que le regard du spectateur domine l'écran. Ainsi, la prise de vue en plongée permet aux deux cinéastes de montrer l'ensemble des personnages dans le lieu de l'action et de suggérer d'un point de vue spatial les relations entre les personnages et ce, dans un même plan.

Le cadrage de l'image joue avec l'échelle des plans, les angles de prise de vue, la profondeur de champ, mais aussi avec les mouvements de caméra pour faire sens dans la mise en scène auprès du spectateur. Les mouvements à l'intérieur du cadre soutiennent le point de vue sur ce qui est représenté. Là encore, on note une différence dans les mises de l'Antiquité datant de 1959 et celle, plus récente, des années 2000; en effet dans *Ben-Hur*, les mouvements

de caméra à l'intérieur du cadre sont absents (on ne dénombre que des plans fixes) alors que la séquence de *Gladiator* compte 7 travellings contre 4 plans fixes. Ce film, plus récent, use largement des mouvements de caméra à l'intérieur du cadre de l'image; on observe son déplacement dans le cadre de façon latérale, ascendant ou encore descendant. En effet, dans le plan 1 par exemple, le réalisateur utilise un travelling avant qui permet d'accompagner l'action, en suivant les personnages. La caméra se rapprochant des personnages donne l'impression visuelle au spectateur de suivre les gladiateurs qui entrent dans l'arène du Colisée. Utilisés pour renforcer l'impression de grandeur du monument, la contre-plongée, le travelling avant et la musique de fosse laissent entrevoir au spectateur que l'on s'approche du centre de l'action (au sens spatial comme narratif), c'est-à-dire au cœur de l'arène et du combat. Les effets scéniques (le travelling, la contre-plongée, le plan américain, la lumière) laissent au spectateur l'impression d'une attente angoissée, tout comme les gladiateurs semblent la ressentir sur la piste de l'arène. Plusieurs gladiateurs, dont le personnage principal, regardent autour d'eux et découvrent l'intérieur du Colisée, ses gradins et la foule les acclamant. Les effets sont également renforcés par d'autres éléments comme la musique de fosse et les sons d'ambiance qui animent la foule du Colisée. Plongé dans cette ambiance, le spectateur voit à l'écran, plusieurs gladiateurs qui s'apprêtent à combattre. Tournant autour des personnages, les caméras filment en contre-plongée ces gladiateurs qui regardent autour d'eux et découvrent l'intérieur de l'arène du Colisée, en même temps que le spectateur.

Autre exemple de travelling, dans les plans 5, 6 et 7, dans lesquels la caméra accompagne l'action et parcourt le décor, généralement de gauche à droite, afin de présenter l'ensemble des personnages de l'action (ici les membres de la famille impériale à la tribune et les gladiateurs sur la piste de l'arène). Autre exemple de mouvement de caméra, dans le plan 10, on observe un travelling descendant, la caméra descend par rapport aux sujets filmés, ici l'empereur et son neveu qui saluent la foule et les gladiateurs du haut de la tribune impériale. La position et le mouvement de la caméra indiquent au spectateur la supériorité sociale des deux personnages filmés par rapport aux gladiateurs en contrebas, debout sur le sable de l'arène. Pour mettre en scène cette introduction au combat de gladiateurs ou le début de la course de chars dans *Ben-Hur*, les réalisateurs ont recours à des plans de natures différentes : le plan américain, le gros plan ou encore le plan large.

Dans le plan 1 de la séquence analysée, R. Scott adopte un plan moyen qui présente les gladiateurs en pied. Pour présenter les protagonistes, le metteur en scène a recours au plan américain et au gros plan. Dans les deux séquences étudiées, c'est le plan américain qui est le plus utilisé. La mise en scène par le plan américain permet de visualiser les personnages aux

deux tiers de leur hauteur. Ainsi, les gladiateurs sont visibles à l'écran dans leur équipement de combat, à savoir un casque, un bouclier et une lance. W. Wyler utilise le gros plan (cadre le personnage au visage) ou le plan rapproché (cadre le personnage à la ceinture ou à la poitrine) à plusieurs reprises (plans 6 à 13) pour présenter chaque concurrent de la course de chars. Dans le dernier plan de la séquence (plan 11) de *Gladiator*, le réalisateur utilise également le plan rapproché qui apporte une force dramatique à la scène en évoquant par ce point de mise en scène la volonté de vengeance du personnage principal, Maximus sur l'empereur Commode qui a fait assassiner sa famille.

Un dernier élément à prendre en compte dans l'analyse du travail de l'image cinématographique est la lumière et les couleurs qui peuvent également avoir une fonction symbolique. Afin de dramatiser les scènes, la lumière et les couleurs des images sont plus ou moins sophistiquées. Dans la séquence de *Ben-Hur*, la lumière est sans effet particulier, à entendre comme symbolique, et reproduit le plus possible la lumière naturelle. On observe un chromatisme général marqué par une dominante de couleurs lumineuses comme le beige et l'ocre dans la séquence de *Ben-Hur*, des couleurs proches des éléments naturels du sable de la piste du cirque et de la pierre de l'édifice. Cependant, on note dans cet extrait du film *Gladiator* que les couleurs froides dominent : la présence du gris utilisé pour figurer la pierre du Colisée contraste avec la couleur du sable de la piste de l'arène et apporte une charge dramatique à la scène, en donnant au monument une dimension sombre et inquiétante.

La bande-image, c'est-à-dire la composition du cadre, l'échelle du plan, l'angle de prise de vue, la profondeur du champ ou le mouvement de caméra, sont nombre d'indications tacites au spectateur pour comprendre l'Antiquité mise en scène. Grâce à l'emplacement de la caméra, les réalisateurs parviennent à transmettre au spectateur les différentes classes de la société romaine antique et leur rapport entre elles. Le spectateur saisit le rôle des gladiateurs dans les jeux du cirque et dans la société romaine antique. Outre les costumes, la position de ces personnages dans la société antique est accentuée par la mise en scène. En effet, lorsque l'Empereur est à l'image, l'angle de prise de vue est la contre-plongée. Cette dernière suggère la puissance de ces protagonistes qui dominent l'écran. Cette impression de supériorité est renforcée par la confrontation des gladiateurs qui sont filmés en plongée et paraissent alors, écrasés par la position supérieure de leurs interlocuteurs. La position de ces personnages dans la société antique est accentuée par la mise en scène. En effet, lorsque l'Empereur ou Ponce Pilate sont à l'image, l'angle de prise de vue est la contre-plongée. Cette dernière suggère la puissance de ces protagonistes qui dominent l'écran. Ces séquences sont l'occasion pour le réalisateur de décrire deux monuments éminents dans la vie quotidienne et culturelle des Romains pendant

l'Antiquité, le cirque et l'amphithéâtre. La grandeur de ces deux édifices est restituée grâce à la mise en scène. Cette dernière use de la plongée et de la contre-plongée, ainsi que des plans larges ou moyens, pour faire découvrir aux spectateurs ces monuments dans leur globalité.

1.2.4. Des personnages typiques

Le film péplum narre généralement les tragédies et les aventures d'hommes au destin exceptionnel, issus de la mythologie gréco-latine ou de faits historiques (Spartacus ou Hercule par exemple). Le dessein de ces héros est de transformer la société dans laquelle ils vivent, par sa force physique et morale. Dans les extraits de péplum sélectionnés, cette image de héros est reconnaissable dans les personnages de Ben-Hur et de Maximus.

Une typologie des personnages, certes caricaturale, peut être esquissée, que l'on retrouve dans bon nombre de péplums américains et italiens. Les caractéristiques morales des héros de péplum correspondent à leur physique. Le personnage de Ben-Hur interprété par l'acteur Charlton Heston, est grand, blond et d'une silhouette aérienne et athlétique; le personnage du gladiateur dans le film *Gladiator* est incarné par l'acteur australien Russel Crowe, dont le physique est tout en muscles. Maximus est châtain, à la peau tannée par le soleil et marquée par les cicatrices des nombreuses batailles subies dans sa vie précédente, celle d'un général de l'armée romaine. Il est à noter pour ce péplum des années 2000 que le physique des personnages est davantage ambigu que celui des péplums des années soixante. En effet, le film *Gladiator* présente un casting d'acteurs dont le physique est moins significatif selon la dichotomie du bien *versus* le mal. Le personnage de Maximus présente des traits de caractère plus ambigus que ceux du personnage de Ben-Hur. En effet, même si Maximus fait preuve de morale et est vertueux, il est gladiateur au sein de l'arène violente du Colisée, il est général d'armée au cœur de batailles sanglantes, tandis que le personnage de Ben-Hur paraît davantage lisse et pur dans ses actions.

À présent, prenons l'exemple des personnages féminins dans ces deux péplums. Il faut savoir que dans le péplum, le héros jeune, beau et musclé, est souvent accompagné d'une jeune femme au regard pur, à la tenue décente, effacée. C'est le cas dans le film *Ben-Hur* dans lequel la féminité est incarnée par trois personnages, la mère, la sœur et Esther, la femme éprise de Judah Ben-Hur; ces femmes sont peu visibles à l'écran même si dans le récit du film, elles sont des moteurs narratifs. Soumises aux hommes, tour à tour esclaves, victimes de mariage forcé, emprisonnées, malades lépreuses, chassées et persécutées, les personnages féminins de *Ben-Hur* sont secondaires et passés au second plan, même si leurs rôles sont des éléments narratifs structurant le récit. On retrouve le même dessein pour les personnages féminins dans le film *Gladiator*, à travers les personnages de Lucilla, sœur et fille des empereurs Commode et Marc

Aurèle, et de l'épouse du héros Maximus. Cette dernière est assassinée avec son fils par le pouvoir en place, sous les ordres de l'Empereur Commode. Elle est présente dans le récit diégétique par des plans en forme de *flash-back*, pour retracer les événements chronologiquement antérieurs de la vie de Maximus, pour signifier les souvenirs du héros ou à l'action en cours. Le personnage de Lucilla tient un rôle plus important et ambigu dans l'intrigue du film *Gladiator*. En effet, même si cette dernière est soumise à la volonté de son père empereur Marc Aurèle et, à sa condition féminine, qui font qu'elle ne peut pas accéder au pouvoir, et à la perversion de son frère Commode, Lucilla tient un rôle complexe et équivoque. C'est elle qui fomenté un complot pour retourner l'empereur, c'est elle qui trahit son frère Commode; le complot et la trahison sont deux thèmes chers au péplum.

Les traîtres et les ennemis, personnages emblématiques du genre péplum, ont un physique qui contraste avec celui des héros. En effet, par leurs caractéristiques physiques, le rôle des personnages dans le récit est facilement identifiable (Barthes, 1963). R. Barthes, dans son ouvrage *Mythologies* prend l'exemple de la frange de cheveux de Marlon Brando dans le péplum *Jules César* de Mankiewicz, à travers laquelle le spectateur voit l'expression de la romanité du personnage : « On voit donc opérer ici à découvert le ressort capital du spectacle qui est le signe. La mèche frontale inonde d'évidence, nul ne peut douter d'être à Rome autrefois » (*ibid.* : 27). Le réalisateur de péplum ne se soucie guère de l'aspect psychologique des personnages, l'objectif étant que le spectateur reconnaisse la fonction dramatique de ceux-ci à travers des images clichées et des motifs figuratifs récurrents. Une fonction qui repose généralement sur la dichotomie du bien et mal. Il s'agit d'un recours systématique à certaines intrigues dramatiques et aux personnages archétypaux, qui en sont les acteurs. Ce recours produit des significations plus accessibles. Chacun des deux péplums étudiés pour cette thèse met en scène évidemment des traîtres et ennemis. On note d'ailleurs pour les deux exemples analysés une spécificité du thème de la trahison. En effet, les personnages de Judah Ben-Hur et Maximus ont pour ennemis des personnages qui sont dans le récit présentés comme leur frère. Judah Ben-Hur a grandi aux côtés de Messala, lequel deviendra son adversaire au cours d'une course de chars. On constate le même rapport filial entre les personnages ennemis de *Gladiator*, puisque Maximus est considéré par l'empereur Marc Aurèle comme son fils, comparé à Commode avec lequel il a été en concurrence pour l'accès au pouvoir. Ces frères ennemis sont bruns, l'un est marqué par une cicatrice sur le visage, un défaut physique. Le héros et plus précisément la sobriété du héros fait face à l'exubérance du pouvoir incarné par les ennemis.

Autre personnage typique du genre péplum est celui de l'empereur fou. Ici, il s'agit de l'empereur Commode dans *Gladiator*, incarné par l'acteur Joaquim Phoenix. Ce type de

personnage correspond à une idée populaire de l'Histoire; en effet la liste d'empereurs présentés comme fous peut être longue, entre ceux violents, sanguinaires et pervers (Néron, Caligula) ou ceux aliénés, incapables de gouverner (Tibère). Les péplums étudiés respectent donc la mise en scène de l'empereur fou, puisque dans *Gladiator*, Commode est présenté comme un personnage pervers, notamment à travers une relation presque incestueuse avec sa sœur Lucilla, un personnage également violent qui raffole des jeux pour le côté sanguinolent, et un personnage incompetent dans la gestion du pouvoir. Dans le film *Ben-Hur*, l'action se déroule sous le règne de Tibère; toutefois, l'aspect décadent du pouvoir politique est moins présent que dans *Gladiator*. Le pouvoir, sa décadence et sa perversion, est presque essentiellement incarné par le personnage de Messala, ennemi de Ben-Hur.

1.2.5. Des décors et costumes reconnaissables

Ce genre cinématographique cherche également à impressionner le public par les architectures monumentales reconstituées. Le péplum reconstruit également des monuments célèbres des civilisations gréco-romaines, tels que le Colisée dans *Gladiator* ou le cirque *Maximus* (il s'agit d'une réplique dans *Ben-Hur*, l'action ne situant pas à Rome). Le péplum moderne reproduit avec minutie grâce à l'imagerie virtuelle ces édifices connus par les archéologues. La reconstitution de l'architecture dans les péplums des années soixante est fabriquée de moulages en plâtre, qu'il s'agisse du simple péplum à la grosse production.

Passons désormais en revue les décors reconstitués dans les deux séquences des films sélectionnés pour notre étude du genre péplum. La séquence tirée du péplum *Gladiator* présente au spectateur une reconstitution par imagerie virtuelle du Colisée. Seul un quart de la circonférence de l'édifice est reconstruit dans une moindre mesure (Pintea, 2003). Les trois étages supérieurs sont rajoutés par infographie. Dans le premier plan de *Gladiator*, le réalisateur utilise la contre-plongée pour renforcer l'impression de grandeur du monument. Et, c'est par un travelling panoramique, en contre-plongée, que le spectateur découvre du point de vue des gladiateurs l'ensemble de l'édifice, dans le plan 2 de la séquence. On regarde l'intérieur du Colisée, ses gradins et la foule les acclamant.

Dans le premier plan de la séquence de *Ben-Hur*, le spectateur découvre des temples identifiables par leurs colonnes, leurs statues et leurs frontons triangulaires ainsi que leur escalier monumental devant lesquels s'accumule une foule de figurants. Le film *Ben-Hur* offre une reconstitution du *Circus Maximus* de Rome¹⁵. Le cirque romain, reconstruit en plâtre et en bois,

¹⁵ L'action ne se passe pas à Rome mais les textes anciens précisent que les édifices de provinces reproduisent, avec des proportions moindres, l'architecture de ceux de Rome.

est constitué d'une piste oblongue tournant autour d'un mur bas central appelé *spina* et entourée de gradins dans lesquels s'accumule la foule de spectateurs. À l'une des extrémités du cirque, une façade, constituée de colonnes surmontées de frontons triangulaires ressemblant à celle d'un temple, abrite sans doute les écuries. Ces deux séquences sont l'occasion pour les réalisateurs de décrire deux monuments éminents dans la vie quotidienne et culturelle des Romains pendant l'Antiquité, le cirque et l'amphithéâtre. La grandeur de ces deux édifices est restituée grâce à la mise en scène. Cette dernière use de la plongée et de la contre-plongée, ainsi que des plans d'ensemble, pour faire montrer aux spectateurs ces monuments dans leur globalité.

Le péplum utilise des dominantes chromatiques à fonction symbolique afin de signifier certains éléments du récit de l'Antiquité mise en scène : certaines chromatiques se trouvent-elles insérées au sein d'un chromatisme général. On en prendra pour exemple la célèbre course de chars de *Ben-Hur*. Le héros éponyme conduit un attelage de chevaux blancs. On devine vite quelle est la couleur des chevaux noirs de Messala, le méchant. Ce dernier est joué par Stephen Boyd, qui retournera sa veste cinq ans plus tard : il jouera le bon Livius dans *La Chute de l'Empire Romain*, et il aura droit à une nouvelle course de chars, mais avec jaquette et chevaux blancs cette fois le noir échouant à Commode, le nouveau méchant.

Dans *Gladiator*, bien plus tard, les valeurs se retournent : Maximus, dans le combat final contre Commode, dans l'arène du Colisée, est de noir vêtu, et Commode de blanc immaculé. Avec le temps, et notamment grâce aux films antérieurs de Ridley Scott, le noir se charge d'une positivité symbolique qui renvoie parfois le blanc à une certaine immaturité et folie typiques du Commode de *Gladiator*. L'utilisation de la couleur contribue à la confection rigide des personnages grâce à la couleur et à la forme de leurs vêtements. On peut en général distinguer les héros des personnages négatifs : chez Scott, le réalisme raffiné des costumes le dispute à un symbolisme traditionnel, avec inversion des valeurs du blanc et du noir – Maximus, le « gentil », étant tout de noir vêtu tandis que Commode, le « méchant », est en blanc. Cela contribue à caractériser la psychologie des deux personnages.

Fidèle au genre péplum, la séquence de *Gladiator* présente une foule de figurants. Parmi cette foule, on distingue des soldats, des femmes de l'aristocratie et le peuple romain dans les gradins. Les personnages principaux de cette séquence sont : les gladiateurs et l'Empereur Commode

On aperçoit les soldats romains à l'arrière-plan, en position figurative. Le spectateur découvre le costume du soldat romain. Ce dernier est vêtu d'une tunique, laquelle le couvre jusqu'au coude et ne descend pas en deçà des genoux. Par-dessus cette tunique, le soldat porte une cuirasse en métal. Celle-ci est une partie d'armure protégeant les épaules jusqu'à la ceinture.

Le soldat est chaussé de *caligae*, des sandales de cuir. Concernant l'équipement du soldat, celui-ci est muni d'un glaive accroché au *balteus*, une ceinture. Il est également armé d'un *pilus*, une lance à pointe de fer. Le costume des soldats est assez semblable d'une séquence à l'autre. Dans le plan 3 de la scène de *Gladiator*, le spectateur regarde à l'arrière-plan le soldat qui se distingue par la profondeur de champ d'une façon très nette. Outre la cuirasse, le soldat présenté dans le film *Gladiator*, est harnaché d'une épaulière.

La femme figurant dans une scène de *Gladiator*, sœur de l'Empereur Commode, porte un habit somptueux qui marque son rang social. Son vêtement de couleur bleue, sans doute en soie, est brodé de fils d'or. Elle est coiffée de boucles tenues par un diadème. Elle porte également des boucles d'oreilles, un collier et un bracelet. Lucilla porte un habit somptueux qui marque son rang social. Son vêtement de couleur bleue, sans doute en soie, est brodé de fils d'or. Elle est coiffée de boucles tenues par un diadème. Elle porte également des boucles d'oreilles, un collier et un bracelet. Ces éléments visuels attirent l'œil du spectateur et lui indiquent l'importance de ce personnage dans le récit et/ou dans l'Histoire.

Examinons à présent le costume masculin à travers les personnages qui animent les cérémonies et l'Empereur Commode présent dans l'extrait de *Gladiator*. Ces personnages sont vêtus luxueusement. On le remarque, en effet, aux couleurs des vêtements : l'or et le pourpre. Ponce Pilate dans *Ben-Hur* porte une toge pourpre brodée d'or, appelée *toga picta* ou *palmata*. La couleur pourpre est dans la Rome antique une marque de pouvoir. L'animateur du combat de gladiateurs est lui aussi habillé de la *palmata*, la tunique brodée que l'on porte pour les fêtes. Il est également coiffé d'une couronne de lauriers de couleur or, symbole de la victoire. L'Empereur porte également cette couronne. Cependant, Commode revêt une cuirasse, une tenue de combat; la couronne célèbre alors son rôle de chef de guerre.

Voyons à présent les héros de ces deux séquences : les auriges et les gladiateurs. Dans le plan 2 de la séquence extraite de *Gladiator*, la mise en scène par le plan américain permet de visualiser les personnages aux deux tiers de leur hauteur. Ainsi, les costumes des gladiateurs, leur équipement de combat, à savoir un casque en métal, un bouclier et une lance. Filmés en contre-plongée, ils sont vêtus d'une tenue de combat

Dans la séquence de *Ben-Hur*, chaque aurige représente une province de l'Empire Romain. Dans les plans 6 à 13 de la séquence de *Ben-Hur*, le réalisateur monte les plans présentant les auriges selon un raccord plastique, c'est-à-dire que d'une image à l'autre, les éléments filmés sont presque identiques. Les auriges portent des tuniques sans manches de couleurs différentes ainsi qu'un casque. Le char de course, semblable au char de guerre, est constitué d'une simple caisse montée sur deux roues. Il est attelé de deux ou quatre chevaux.

Les auriges enroulent les rênes autour de leur ceinture pour conduire le char. La course de chars filmée dans le *Ben-Hur* W. Wyler, par le simple portrait de chaque concurrent, révèle au public le déroulement et les enjeux de la course de chars. Chaque concurrent défend sa couleur et le prestige de sa cité ou de sa province. Les enjeux de la course sont donc à la fois politiques et individuels. Ponce Pilate rappelle la gloire de l'Empereur Tibère avant de donner le signal du départ de la course, en jetant d'un balcon une pièce de tissu blanc, appelé *mappa*.

1.2.6. La bande sonore de l'Antiquité dans le péplum

Comment, du point de vue sonore, les metteurs en scène ont-ils animé ces séquences? La bande sonore de ces deux séquences est composée de plusieurs niveaux d'écoute : en effet, elle est composite puisque le spectateur écoute des dialogues, du bruit et de la musique. La bande sonore de ces séquences est en fait chargée d'une partie de la narration. On peut également se demander s'il existe une musique spécifique au péplum. Les images sont accompagnées d'une musique dite de fosse. Il s'agit d'une source sonore extra-diégétique. Elle colle à l'image et apporte certaines informations au spectateur. Les trompettes qui composent la musique des deux extraits sont, effectivement, la marque de l'époque filmée et la caractéristique du genre péplum. De plus, la musique selon sa rythmique met en relief le rythme diégétique

Dans *Gladiator*, nous entendons des chœurs qui font penser à ceux wagnériens, d'une certaine grandiloquence. La séquence de *Gladiator* a recours à la musique de scène. La musique prend sa source " dans " la séquence; le spectateur regarde des musiciens jouer de la trompette. La musique intradiégétique renvoie au contexte qu'elle permet de caractériser. Les scènes de *Gladiator* plongent le spectateur dans une ambiance sonore grâce aux cris et aux applaudissements de la foule. De plus, lorsque les gladiateurs sont à l'image, la bande sonore est composée des cris et des applaudissements de la foule présente dans les gradins, ce qui laisse entendre au spectateur que les gladiateurs sont les vedettes des jeux. Celui-ci est plongé, aux côtés des personnages, dans l'atmosphère du Colisée. Au plan 1, par exemple, on entend la musique de fosse et une mise en relief du rythme diégétique par l'accélération et la rapidité du rythme musical qui accompagne l'entrée en scène si l'on peut dire des gladiateurs, qui s'apprêtent à combattre dans l'arène du Colisée. Dans le plan 3, on voit à l'écran, filmées en gros plan, des trompettes alignées, une marque de l'époque antique et du péplum. Il s'agit là d'une musique diégétique, c'est-à-dire qu'elle fait partie de l'action de la scène, le spectateur mais aussi la foule et les gladiateurs entendent cette musique. Dans le plan 5 de cette séquence, intervient le bruit de la foule qui accueille l'arrivée de la famille impériale.

Pour la séquence de *Ben-Hur*, dans le plan 1, le spectateur entend une musique de scène, marquée par les trompettes qu'il voit à l'écran (comme pour la séquence de *Gladiator*), instrument caractéristique du genre péplum. La suite de la séquence contient une musique de fosse et des dialogues (plans 2 à 14), pour se terminer par une musique de fosse et la clameur de la foule. Les dialogues sont en quelque sorte un monologue puisqu'il s'agit de la présentation des auriges par Ponce Pilate, déclamant d'un ton solennel les identités de chaque concurrent et leur origine provinciale.

Pour faire partie du genre péplum, il faut respecter un certain nombre de caractéristiques de mise en scène (espace-temps, types de scènes, effets techniques de mise en image, bande sonore), insérer des thèmes habituels et récurrents qui donnent au péplum un ton familier. Ses caractéristiques ne sont pas uniquement historiquement spatio-temporelles, mais aussi stylistiques, liées à des types de récits, de valeurs, de costumes, de décors, d'éclairages, de musiques, qui font que souvent il suffit de voir une image ou quelques secondes du film pour comprendre qu'il s'agit d'un péplum.

Qu'en est-il de la recherche de l'authenticité historique dans le péplum? Les cinéastes répondent aux attentes divertissantes du public mais s'écartent-ils pour autant des sources antiques ou des connaissances archéologiques?

2. Histoire et histoires dans les péplums *Ben-Hur* et *Gladiator*

Dans son article « Y a-t-il une vision filmique de l'Histoire? », paru dans le recueil *Cinéma et histoire* en 1977, l'historien du cinéma Marc Ferro indique qu'il existe plusieurs façons de considérer un film historique. La plus courante, écrit-il, est « de vérifier si la reconstitution est précise », et « d'observer si les décors et les extérieurs sont fidèles et les dialogues authentiques », autrement dit, il s'agit d'examiner le savoir-faire du cinéaste dans le domaine de la reconstitution historique. Une autre approche consiste à étudier l'idéologie contemporaine du film ou bien le discours historique produit par celui-ci. Ce qui nous intéresse particulièrement dans cette partie est la question de l'authenticité de la reconstitution de l'Antiquité dans le péplum, et précisément dans les films étudiés *Ben-Hur* et *Gladiator*. Il est évidemment pertinent pour nous de réfléchir à la notion de fiction, notamment à la fiction cinématographique et, de saisir ses enjeux dans la représentation d'objets et de concepts liés à une époque historique telle que l'Antiquité et par là, à sa médiation. Notre réflexion porte évidemment sur la fiction cinématographique, mais également sur la mise en récit de l'Histoire.

2.1. Le péplum, une fiction historique

Commençons par une brève explication du terme fiction, une notion équivoque. D'un point de vue étymologique, le mot fiction est issu du latin *fictio, fictus*, du verbe *fingere* signifie feindre et exprime l'action de façonner. Ce terme évoque également un autre sens, celui d'une construction imaginaire afin de modifier la réalité. Selon Pierre Sorlin, le film historique présente plusieurs caractères : « [I]l met au présent des événements passés, il emploie des stéréotypes et des images codées, il propose une vue générale sur les caractères dominants d'une époque » (1974 : 255). On suppose une reconnaissance instinctive des codes représentationnels signifiants l'Antiquité dans le péplum et ce, parce qu'il est un genre cinématographique avec des motifs représentationnels récurrents que le spectateur a acquis au fil des visionnages de films. En d'autres termes, et pour reprendre ceux notamment de J.-M. Schaeffer, on présume « une compétence fictionnelle » que l'on qualifie d'implicite chez les spectateurs de péplum. Il s'agit également de suggérer le caractère ludique dans l'appropriation de cette compétence fictionnelle implicite.

2.1.1. La compétence fictionnelle du spectateur

Pour J. M. Schaeffer, dans l'ouvrage *Pourquoi la fiction?*, la compétence fictionnelle joue un rôle fondamental dans le processus de la connaissance. Notre compétence fictionnelle prendrait naissance dans « les activités mimétiques ludiques de l'enfance [...] C'est par immersion mimétique que le spectateur de fiction peut avoir accès à l'univers fictionnel, et, en l'intériorisant, s'exercer ludiquement à un rôle narratif, l'expérimenter sans avoir « à subir la sanction immédiate de l'expérience réelle » (1999 : 79). Pour rappel, Jean-Marie Schaeffer définit les vecteurs d'immersion comme suit : « Les feintises ludiques, les amorces mimétiques, que les créateurs de fiction utilisent pour donner naissance à un univers fictionnel et qui permettent aux récepteurs de réactiver mimétiquement cet univers. Un vecteur d'immersion est en quelque sorte la clef d'accès grâce à laquelle nous pouvons entrer dans cet univers. » (*ibid.* : 244).

Ainsi lorsque je regarde *Gladiator* de Ridley Scott, je suis projetée dans un temps et un espace imprégnés d'objets et de concepts bien lointains de mon ancrage actuel. Des gladiateurs combattent à coups de glaives dans une arène, des conspirations sont déjouées, des batailles funestes entre Romains et barbares... Les référents des représentations qui m'habitent pendant l'acte de visionnage ne sont pas directement disponibles dans mon environnement présent. Ceux-ci me sont toutefois immédiatement accessibles, en appui sur des leurres – les décors, les acteurs et les dialogues, la mise en scène de Scott – qui les « représentent ». Ou plutôt ces

leurres sollicitent une représentation conforme à celle qui aurait été le cas en présence des référents originaux. Tel est le premier mécanisme mimétique mobilisé par la fiction selon Schaeffer. La fiction apparaît donc comme telle dans une situation qui, à l'aide de marqueurs spécifiques, culturellement déterminés, se présente explicitement comme fictionnelle (*ibid.* : 12). Les « marqueurs spécifiques culturellement déterminés » sont envisagés entre autres à travers les codes génériques représentationnels de l'Antiquité dans le péplum. Selon les mots de Schaeffer,

on ne peut pas comprendre ce qu'est la fiction si on ne part pas des mécanismes fondamentaux du « faire comme si » – de la feintise ludique – et de la simulation imaginative dont la genèse s'observe dans les jeux de rôles et les rêveries de la petite enfance. [...] C'est seulement parce qu'à un âge plus précoce nous avons acquis la compétence de la feintise ludique que nous sommes capables, plus tard, d'apprécier des fictions artistiques plus complexes (*ibid.* : 11 et 18).

La réception de représentations fictionnelles peut être qualifiée de ludique en deux sens. L'immersion opère au sein du jeu dans lequel on entre et sort librement pour un temps et une activité donnés. Et, l'immersion s'appuie sur des leurres, des « vecteurs d'immersion » qui induisent des expériences déconnectées de l'ancrage immédiat, des expériences qui comptent donc « pour de faux ». Toutefois compter pour du faux ne signifie pas que l'expérience n'ait aucun contenu cognitif ou émotionnel. En effet, ce n'est pas parce que le processus d'immersion est de nature ludique qu'il n'est pas susceptible d'actualiser et de générer des compétences et des connaissances.

Selon le *Petit Robert* (1996), représenter quelque chose, c'est « mettre devant les yeux ou devant l'esprit de quelqu'un », « rendre sensible (un objet absent) au moyen d'une image, d'une figure, d'un signe ». L'existence ou la non-existence de ce que nous représentons n'a pas d'incidence sur la constitution des représentations qui, dès lors qu'elles posent une relation de référence à un objet, ne peuvent que le considérer comme existant. Selon Schaeffer, il y a un niveau des croyances, celui où peut s'amorcer un traitement réflexif des représentations, un retour sur le contenu cognitif de l'expérience originelle via l'immersion, qu'elle soit réelle ou fictive. C'est le statut de la croyance construite en situation d'immersion qui change selon que le cadre pragmatique est sérieux (dans une situation d'apprentissage, par exemple dans le musée d'archéologie) ou divertissant (dans la simple réception de la fiction péplum par exemple) (voir Schaeffer, 1999 : 152-153).

La proximité du présent travail avec l'ouvrage de Schaeffer tient ainsi principalement à deux éléments :

- la reconnaissance de la fiction comme compétence intellectuelle, celle de « feintise ludique partagée » et la prise en compte du fonctionnement du dispositif fictionnel, ici le péplum et des postures immersives qu'il engendre. Le péplum est en soi une représentation de l'Antiquité, qui génère et alimente, nous le supposons, d'autres

représentations mais cette fois-ci non plus seulement sur le plan cinématographique mais sur le plan collectif (ce qui appelle les représentations sociales). Cette représentation qui est codée et conventionnelle permet la reconnaissance, la remémoration du spectateur, et favoriserait la transmission de connaissances sur l'Antiquité chez le spectateur. Nous considérons, que le genre péplum, par ses codes et conventions, autrement dit, plus largement, la production fictionnelle, participerait à la construction de connaissances partagées sur l'Antiquité;

- la recherche se tient plus ou moins éloignée de l'approche liée à la psychologie cognitive et à l'anthropologie proposée par l'auteur. En effet, même s'il est question en partie de comprendre les mécanismes psychologiques à l'œuvre dans les appropriations des médiations de l'Antiquité dans le péplum qui aboutiraient à une conclusion sur la transformation ou non d'une représentation sociale de l'Antiquité ou la façon qu'auraient les spectateurs d'assimiler ces compétences fictionnelles, notre recherche se tourne vers la psychologie sociale et les sciences de l'information et de la communication pour étudier les mécanismes d'appropriation des représentations de l'Antiquité.

2.1.2. De l'écran de la salle de cinéma à la diégèse de l'Antiquité dans le péplum

Dans l'ouvrage *Pourquoi la fiction?*, Jean-Marie Schaeffer définit ce qu'il appelle « l'immersion fictionnelle ». Pour illustrer ce phénomène, J.-M. Schaeffer se réfère aux travaux de Christian Metz sur la position du spectateur au cinéma. Selon C. Metz (2002), la fiction cinématographique met le spectateur dans un état de « leurre perceptif ». Le spectateur sait qu'il regarde un écran et qu'il ne voit qu'une image fabriquée artificiellement. Il n'est pas dupe de l'illusion diégétique. Pourtant, il croit ce qu'il perçoit le temps du film. D'autres auteurs ont défini ce phénomène sous les expressions telles que « le pacte fictionnel » pour Umberto Eco, ou la « suspension consentie d'incrédulité » selon Samuel Coleridge.

Par quels moyens le spectateur croit-il à ce qu'il voit sur l'écran? Roger Odin¹⁶ s'appuyant sur les réflexions de Christian Metz s'interroge également sur le positionnement du spectateur. Selon lui, le spectateur se transpose dans la diégèse grâce aux artifices suivants : les mouvements de caméra, les costumes des personnages ou les dialogues pour ne citer qu'eux. Dans son ouvrage consacré à la fiction, Odin s'intéresse à la diégétisation en tant qu'opération d'interprétation du spectateur face à une fiction consistant à « considère[r] ce qu'on me donne à voir comme représentant des éléments d'un monde, que j'aie ou non la possibilité (ou la curiosité) de vérifier la ressemblance avec ces éléments » (Odin, 2000 :19). La diégétisation dépend donc de la logique du monde fictionnel. Roger Odin formule l'hypothèse selon laquelle

¹⁶ Professeur de Sciences de l'Information et de la Communication (Cinéma et Audiovisuel) à l'Université de Paris III Sorbonne Nouvelle. Roger Odin travaille depuis de nombreuses années à une approche théorique du cinéma qu'il appelle la sémio-pragmatique; celle-ci repose sur l'étude des compétences des spectateurs. Cette approche sémio-pragmatique est détaillée dans le chapitre suivant dédié aux emprunts théoriques nécessaires à la construction du cadre méthodologique de la recherche.

cette opération d'interprétation du spectateur de fiction repose sur la « potentialité narrative » que l'on reconnaît à un espace (*ibid.* : 22). La diégèse n'est pas un cadre vide, mais un espace partagé par les sujets en situation, elle prend sens parce que nous sommes en mesure d'imaginer les personnages dans cet espace :

De très nombreux films de fiction commencent par quelques plans de nature vides de personnages, et dès ces premiers plans, il n'y a pas de doute, l'effet de monde est déjà là. Ce qui compte est que j'envisage la possibilité qu'un ou des personnages puissent entrer et vivre dans cet espace : une diégèse sans personnage est toujours une diégèse en attente de personnages. L'un des personnages attendu n'est d'ailleurs autre que le spectateur : si j'ai le sentiment d'être face à un espace dans lequel je pourrais avoir ma place, alors que je suis en train de diégétiser (*ibid.* : 23).

Odin poursuit :

[M]es réactions affectives et morales aux actions et aux valeurs que les personnages proposent à ma sympathie ou à mon antipathie, à mon adhésion ou à mon refus. [...] un même système structure à la fois les relations diégétiques et les relations qui s'instaurent entre le film et son spectateur : les relations filmiques. [...] La mise en phase narrative est un formidable opérateur pour me faire adhérer aux valeurs exprimées par le récit. Il arrive même parfois qu'elle joue le rôle de producteur de valeurs (*ibid.* : 39 et 44-45).

Les représentations vécues en état d'*immersion fictionnelle* sont chargées d'affectivité. Dans le cas du cinéma, cette affectivité peut prendre la forme d'une empathie envers les personnages. Cependant, l'*immersion affective* ne relève pas d'une croyance erronée; nous ne pensons pas réellement lorsque nous regardons *Gladiator* que le général Maximus combat et tue un fauve dans l'arène du Colisée. Dans le cas de l'*immersion fictionnelle*, le spectateur ou le lecteur sait qu'il a affaire à des simulacres. La fiction doit donc créer une impression de réel. L'individu à qui la fiction s'adresse doit pouvoir croire, pendant un temps limité, que ces faits sont possibles. Le spectateur perçoit des représentations mais son regard critique navigue entre le vrai, le faux ou le possible. Autrement dit, la fiction empêche le spectateur de vérifier ces représentations.

Comment le spectateur entre-t-il dans une fiction? Pour Bruner, si la fiction part de ce qui est familier, il lui revient « d'aller au-delà, de nous entraîner dans le domaine du possible, de ce qui pourrait être, de ce qui aurait pu être, de ce qui sera peut-être un jour » (Bruner, 2002 : 16). C'est la reconstitution qui permet de transporter le spectateur dans le passé « comme s'il y était » et de lui montrer les choses mieux qu'il n'aurait jamais pu les voir. Elle fait adhérer le spectateur à des simulacres. C'est l'illusion de la réalité; une illusion consciente et consentie par le spectateur. Concernant la notion d'illusion, J.-P. Oudart précise que l'effet de réel implique que, sur la base d'un effet de réalité suffisamment fort, le spectateur juge existantes les représentations et leur confère un équivalent dans la réalité : « [L]e spectateur croit, non pas que ce qu'il voit est le réel lui-même [...], mais que ce qu'il voit a existé, ou a pu exister, dans le réel » (1971 : 82). L'effet de réalité est le fait que l'image imite bien la réalité (décors, costumes, jeu des acteurs). Quant à l'effet de réel, il permet d'inscrire le spectateur dans le système

représentatif comme s'il participait du même espace. Le cinéma est réaliste par les procédés par lesquels l'image est susceptible d'être perçue sensiblement de la même façon que la réalité (l'échelle, la durée et la netteté des plans); il s'agit notamment de la question de la perspective. Le film est élaboré à partir d'images agencées selon certains codes de représentation et certaines conventions qui constituent ce qu'on appelle communément le « réalisme cinématographique ». Le récit cinématographique, c'est-à-dire le montage de plans sans jonction accompagnés d'une bande sonore, donne l'impression au spectateur qu'il ne regarde pas un écran mais la réalité. L'effet de réalité désigne l'effet produit sur le spectateur dans une image représentative par l'ensemble des indices analogiques. Idée qu'il existe un catalogue de règles représentatives permettant d'évoquer la perception naturelle en l'imitant. Le réalisme étant envisagé comme un ensemble de règles sociales visant à régir le rapport de la représentation au réel de façon satisfaisante. Sur la base d'un effet de réalité suffisamment fort, le spectateur induit un jugement d'existence sur les figures de la représentation et leur assigne un référent dans le réel.

2.2. Les films *Ben-Hur* et *Gladiator* et les sources antiques

Quelle que soit l'intention du réalisateur, celui-ci est toujours influencé par le regard des auteurs anciens sur la période et par ses propres représentations, elles-mêmes produites par la société à laquelle il appartient. Ainsi, comme tout film historique, le péplum est donc un révélateur de préoccupations qui dépassent largement la période historique représentée (Ferro, 1993). Cependant, notre travail ne porte pas sur le contexte historique dans lequel le film est réalisé. L'objectif n'est pas de dégager la représentation moderne de l'Antiquité véhiculée dans le péplum. Il s'agit davantage d'étudier les figures de la réalité historique présentes dans les péplums et de s'interroger sur leurs éventuelles qualités interprétatives de la période antique.

Depuis F. Braudel, l'historien est habitué à distinguer dans son étude trois durées de l'Histoire : pour schématiser, il y a le temps bref, celui de l'événement, le temps moyen, celui d'une vie humaine, et le temps long, celui inscrit dans le siècle, voir au-delà :

L'histoire traditionnelle attentive au temps bref, à l'individu, à l'événement, nous a depuis longtemps habitués à son récit précipité, dramatique, de souffle court. La nouvelle histoire économique et sociale met au premier plan de sa recherche l'oscillation cyclique et elle mise sur sa durée [...]. Il y a ainsi, aujourd'hui, à côté du récit (ou du « récitatif » traditionnel), un récitatif de la conjoncture qui met en cause le passé par larges tranches : dizaines, vingtaines ou cinquantes d'années. Bien au-delà de ce second récitatif se situe une histoire de souffle plus soutenu encore, d'ampleur séculaire cette fois : l'histoire de longue, même de très longue durée (Braudel, 1958 : 727).

Les réalisateurs de péplum représentent l'Antiquité selon deux temps historiques : celui de l'événement et celui d'une vie, c'est-à-dire, selon F. Braudel,

le temps par excellence du chroniqueur, du journaliste. Or, remarquons-le, poursuit-il, chronique ou journal donnent, à côté des grands événements, dits historiques, les médiocres accidents de la vie ordinaire : un incendie, une catastrophe ferroviaire, le prix du blé, un crime, une représentation théâtrale,

une inondation. Chacun comprendra qu'il y ait, ainsi, un temps court de toutes les formes de la vie, économique, social, littéraire, institutionnel, religieux, géographique même (un coup de vent, une tempête), aussi bien que politique (*id.*).

Les scénaristes de péplums inscrivent l'Antiquité dans le temps de l'événement, celui de l'accident par exemple, comme dans les films *Les derniers jours de Pompéi* (1959) et récemment *Pompéi* (2014), à travers l'événement de l'éruption du volcan le Vésuve; ou encore dans le film *Ben-Hur* qui retrace un événement historique particulier, celui de l'avènement de Jésus de Nazareth en Jésus Christ, personnage historique dont le spectateur suit les étapes majeures de sa vie (celles relatées notamment dans les Évangiles : les miracles, le chemin de croix et la crucifixion), en même temps que celles du héros fictif Judah Ben-Hur. Le réalisateur W. Wyler inscrit donc l'intrigue de son film dans un temps historique court et moyen de l'Antiquité. C'est le cas également pour R. Scott qui situe l'intrigue du *Gladiator* à un temps précis de l'Empire Romain, par une date indiquée en *incipit* du film :

Au faite de sa gloire, l'Empire Romain était vaste. Il s'étendait des déserts de l'Afrique au nord de la Bretagne. Un quart de la population vivait et mourait en subissant la loi des Césars. L'hiver de l'an 180 après Jésus-Christ, les douze ans de campagne de Marc Aurèle contre les tribus barbares de Germanie s'achevaient. Un seul bastion empêchait la victoire romaine et la promesse de paix à travers l'Empire¹⁷.

Arrêtons-nous davantage sur ce prologue, dans lequel on peut lire plusieurs temps historiques : celui de l'événement historique marqué par une date, celui du temps de vie d'un personnage, celui de l'empereur Marc Aurèle, et un dernier temps, plus long et indéterminé, celui de l'Empire Romain.

Le péplum est-il ou non un film historique? Dans « Clio à l'écran ou l'historien dans le noir », Pierre Sorlin distingue le film historique et le film « à prétexte historique ». Selon lui, le film dit historique est un genre cinématographique très codé, utilisant de nombreuses références culturelles qui le rendent partiellement inintelligible, et de ce fait ce genre appartient aux initiés. Le film « à prétexte historique » se fonde également sur de multiples références dont des « événements très connus qui sont repris et montrés dans les moindres détails » (1974 : 273). Il ne s'agit pas de présenter au spectateur un panorama historique d'une époque mais de centrer l'intrigue sur des faits ponctuels examinés en détail. Le spectateur est alors plongé dans une histoire familière sans être perdu dans la représentation globale d'une époque qu'il serait inapte à saisir. Il semblerait donc que les références les moins scientifiques sont les plus solides pour le public, puisqu'elles prennent appui en lui-même.

¹⁷ Il s'agit d'une traduction des propos écrits en anglais dans la version originale du film, proposée dans la l'édition française du DVD. On notera une incohérence temporelle dans cette version : le prologue mentionne l'Empire Romain en « 180 avant Jésus-Christ » au lieu de « après ». Dans la version originale, la phrase du prologue situe bien l'action en « 180 A.D. » (*anno domini*, littéralement en « l'année du Seigneur », emploi anglophone), donc en 180 de notre ère. Il ne s'agit donc pas d'une erreur du film mais plutôt d'une erreur de traduction qui n'existe que dans la version française du film

2.2.1. Une prétention documentaire

La fiction est une construction intellectuelle permettant d'interpréter une réalité. Dans l'exemple du film historique, tous les faits narrés ne sont pas nécessairement imaginaires. Il se base sur des faits historiques authentiques, et profite des méconnaissances de l'Histoire pour y introduire des personnages, des événements, extraits de l'imagination du metteur en scène. Si les événements ou les personnages sont imaginaires, ils ne doivent pas pour autant être irréels. Pour qu'une fiction fonctionne, il semble nécessaire que le spectateur de la fiction puisse adhérer à ce qui est décrit. Des événements absurdes, des personnages incohérents écartent le spectateur du récit. Le public « fait confiance » au film lorsque celui-ci trouve l'équilibre entre la vraisemblance du récit et le réalisme des détails. Si ce point d'équilibre est rompu, le spectateur ne « croit plus à l'histoire » et surtout à l'Histoire. Le film historique comme le péplum répond à l'idée que la représentation doit être vraisemblable par rapport à la documentation historique.

On a souvent reproché au péplum de privilégier le spectaculaire au détriment de la réalité historique. Cependant, les textes des historiens latins, de la mythologie et ceux de la Bible offrent aux cinéastes de nombreuses possibilités de scénarios pouvant être mises en spectacle. Le péplum est un film à grand spectacle qui élabore sa fiction entre autres à partir de données historiques et archéologiques. Notre travail n'a pas pour objectif d'examiner toutes les sources utilisées pas le péplum mais de relever les traces historiques esquissées dans ce genre de film.

Le spectateur est plongé parmi une foule de figurants costumés qui déambule dans des architectures monumentales. Les décors et les costumes participent à l'aspect grandiose du genre mais traduisent également des emprunts à l'Histoire. Ce courant filmique s'appuie, en effet, sur l'Histoire antique et prend des distances plus ou moins grandes par rapport à elle. Le péplum puise son intrigue dans les personnages et les événements historiques célèbres. Parfois, le péplum dépasse la simple imagerie pour reconstituer le passé antique avec justesse. Certains metteurs en scène bâtissent leur reconstitution sur des sources archéologiques et historiques. Selon J. Siclier, « les films américains à grand spectacle visent de plus en plus à la reconstitution grandiose et exacte des époques passées, à l'exactitude des costumes et des accessoires, des gestes et de la façon de parler » (1962 : 31). Les réalisateurs de péplum construisent les images de l'Antiquité qu'ils sont censés reconstituer, à travers la peinture historique, les ruines, les vestiges et parfois les conseils des spécialistes. Ils s'inspirent également de la littérature du XIX^e siècle au cours duquel on (re)découvre l'Antiquité grâce à des fouilles archéologiques entreprises à Pompéi et à Herculaneum. L'accès à la réalité d'une époque se fait donc par des représentations qui ne sont pas elles-mêmes exemptes de défauts et critiquables. Par exemple, le scénariste D.-H.

Franzoni de *Gladiator* trouve en partie son inspiration dans la toile *Pollice Verso* de Jean-Léon Gérôme (1872) et convoque alors toute une imagerie décrite dans le chapitre précédent qui entérine toute une rhétorique de l'image de l'Antiquité qui ne peut que véhiculer son lot de clichés. Dès lors, se poursuit la gamme de codes imprescriptibles comme « Ave, Cæsar, morituri te salutant » (« Salut, César, ceux qui vont mourir te saluent »), immédiatement reconnaissables par le spectateur (Winkler, 2004)

Des sources secondaires modernes, voire contemporaines sont également inspirantes pour les réalisateurs : bandes dessinées et, surtout, les autres péplums de la grande époque hollywoodienne des années 1950-1960 qui fournissent, les codes du vraisemblable auxquels sont habitués les spectateurs, en d'autres termes, un protocole de lecture éprouvé. Par exemple, si l'on prend nos deux personnages principaux Judah Ben-Hur et Maximus, les éléments narratifs qui construisent ces deux personnages sont très nombreux, on pourrait même dire qu'ils répondent au même schéma narratif. Comme Maximus, Judah, qui fréquente la sphère sociale du pouvoir par l'amitié quasi fraternelle qui l'unit au tribun militaire Messala, est réduit à l'esclavage, comme lui, il perd sa famille et réclame vengeance. L'un comme l'autre recherchent une réparation personnelle dans l'arène, où se jouent des scènes spectaculaires. Judah défait Messala lors de la fameuse scène de la course de char quand Maximus triomphe de Commode au terme d'un duel à l'épée sur la piste du Colisée.

Les cinéastes Américains sont soucieux de réaliser une reconstitution historique poussée au détail le plus minime. Par exemple lors du tournage de *Ben-Hur* le réalisateur William Wyler fait appel à un historien spécialiste de la Rome antique (Bourget, 1992 : 153). Le réalisateur multiplie les allusions à des détails ou des événements dûment vérifiés pour rendre vraisemblable sa représentation de l'Antiquité. On retrouve par exemple dans la course de chars du film *Ben-Hur* des éléments historiques, dont on possède des représentations antiques comme sur des mosaïques : les équipes en compétition représentées par des couleurs, la *spina*, le mur au centre de la piste, décoré de statues et d'obélisques, autour duquel courent les chevaux, ou encore le morceau de tissu laissé tomber pour annoncer le départ

Sergio Leone, qui contribue à la course de chars comme premier assistant du réalisateur, s'improvise aussi conseiller historique et suggère quelques éléments de « romanité » au cinéaste : d'abord au sujet des costumes, puis de la nécessité de consulter une spécialiste de l'Empire romain, qui fit rapidement comprendre à Wyler que souci du détail ne rime pas avec respect de la réalité historique (Simsolo, 1987). Professeur de latin, Kathleen Coleman a été la conseillère scientifique pour les combats de gladiateurs du film *Gladiator*. Toutefois elle a refusé que son nom apparaisse au générique du fait du non-respect de ses indications et

connaissances. Cependant, le fait de la présence d'un historien apporte une caution scientifique. La caution des historiens ajoute au péplum un effet de vérité. Les metteurs en scène font parfois appel aux historiens pour faire réaliser les détails des décors, des costumes ou des événements. La caution des historiens ajoute au film historique un effet de vérité.

Dans ce genre de film, le spectateur doit repérer immédiatement les allusions historiques, sans que l'érudition soit nécessaire. Sans tomber dans l'accumulation d'accessoires, la fiction doit trouver l'équilibre entre les événements adventices et ceux de l'Histoire. C'est dans la confusion de l'exactitude historique et des allusions historiques que le péplum trouve sa vraisemblance. Que les détails historiques soient légers, trompeurs ou sûrs, ils confèrent à ce genre cinématographique son effet de réalité. Ces codes du vraisemblable fournissent au spectateur une pseudo-érudition de l'Antiquité nécessaire à sa lecture dans le péplum.

2.2.2. Le pacte fictionnel ou l'oubli de vérité historique

Le péplum souffre d'une mauvaise réputation et inspire scepticisme et dérision à certains historiens et critiques de cinéma. Il subit notamment leurs remontrances pour ses anachronismes. Cependant, les cinéastes n'hésitent pas à laisser échapper des anachronismes flagrants. Les réalisateurs des séquences de péplums sélectionnées pour cette recherche se basent sur des faits historiques authentiques et profitent des méconnaissances des spectateurs de l'Histoire pour y introduire des personnages, des événements tirés de leur imagination. Réalisateurs comme scénaristes puisent abondamment dans l'Histoire pour élaborer décors et intrigues propres à attirer les foules, faisant de la dépense investie dans la reconstitution comme de la référence historique, des arguments de promotion des films. Conscients des anachronismes les justifient par un souci esthétique. Ils revendiquent cependant le droit d'invention de l'Histoire. Privilégiant la dimension spectaculaire qui a l'objectif d'impressionner et de marquer l'imagination du spectateur, la restitution de l'impression de vérité, essentielle pour le cinéaste et pour répondre aux attentes du spectateur, est loin de passer par le respect fidèle de la documentation. Des impératifs génériques qui se soucient peu des considérations historiques sur la réalité antique des combats de gladiateurs ou les courses de chars, qui étaient beaucoup moins sanglants qu'ils n'apparaissent dans les deux œuvres. Mais le péplum a son mode de fonctionnement propre : un film à gros budget, réalisé au cœur de l'industrie et diffusé dès sa sortie à une échelle internationale. Il s'agit de production conditionnée par des enjeux économiques, par des conventions narratives conçues pour un large public, par les codes moraux en vigueur dans le cinéma américain.

Mais la recherche de l'anachronisme n'est-elle pas vaine? Elle dépend, en effet, de la connaissance du spectateur et de l'état des savoirs des historiens. C'est l'idée que développe Umberto Eco lorsqu'il s'intéresse à une rue mentionnée dans *Les Trois Mousquetaires*, et qui ne peut pas exister au moment de la diégèse du roman : l'architecte Servandoni, à qui la rue rend hommage, n'était pas encore né. Après avoir reconstitué la géographie de ce quartier à cette époque, il remarque que l'erreur de Dumas n'a en fait pas d'importance pour le lecteur :

Pourquoi ne pas accepter que d'Artagnan prenne la rue Bonaparte alors que nous l'acceptons pour la rue Servandoni? C'est évident : parce que tout le monde sait qu'il est impossible qu'une rue Bonaparte ait existé dans le Paris du XVII^e siècle, alors que peu de gens le savent pour la rue Servandoni, et la preuve en est que Dumas lui-même l'ignorait. [...] En ce cas, notre problème ne concerne pas l'ontologie des personnages qui habitent les mondes narratifs, mais le format de l'Encyclopédie du lecteur modèle [...] Le lecteur modèle prévu par *Les Trois Mousquetaires* témoigne de la curiosité et du goût pour la reconstitution historique non érudite, il connaît Bonaparte, il a une vague idée de la différence entre les règnes de Louis XIII et Louis XIV; aussi, l'auteur lui fournit une foule d'informations tant au début qu'en cours de récit, et il n'a pas l'intention de se rendre aux Archives nationales pour vérifier si un comte de Rochefort existait vraiment en ce temps-là (Eco, 1998 :117).

2.2.3. De la reconstitution muséale à celle du cinéma, de l'écriture historique à la narration cinématographique

Nombreux théoriciens tendent à affirmer que tous les récits, même ceux des historiens, sont des *fictions* dans la mesure où ils constituent une fabrication de sens. En effet, l'écriture en Histoire exige l'établissement d'un ordre chronologique et causal des faits. Le récit historique structure artificiellement les événements, après les avoir sélectionnés, en vue de les transmettre comme une histoire unifiée ayant un début, un milieu et une fin. Rien que le choix, l'organisation et la présentation des faits relèvent de la fiction. La fiction se rapproche alors significativement de l'inexactitude ou d'une interprétation abusive. Il s'agit ici de nous interroger sur les rapports que peuvent entretenir l'historien et le cinéaste de film historique et plus largement, sur ceux entretenus entre la reconstitution muséale et celle cinématographique.

Comme la reconstitution muséale, la reconstitution au cinéma doit être sans cesse réadaptée à chaque génération, tel un *remake*, car à travers chaque reconstitution transparaît les critères et les modes de son temps dans le jeu et la façon de parler des acteurs, les costumes et les décors, les effets spéciaux et la musique, etc. La dépense investie dans la reconstitution historique est comme une référence historique, et des arguments de promotion des films.

Tout comme la reconstitution muséale, la reconstitution cinématographique rencontre l'obstacle de l'irreprésentable mais dans une moindre mesure. Comment, en effet, saisir et reproduire la mentalité de l'époque filmée, le comportement des individus contemporains de cette époque? Autrement dit, le film historique se situe là où l'on ne peut savoir ce qui s'est vraiment passé :

La narration cinématographique et écriture historique sont à la fois proches et totalement dissemblables. Le réalisateur, le scénariste et tous ceux qui participent au travail cinématographique (décorateurs, maquilleurs, costumiers), retrouvent donc ici, par certains côtés, les difficultés de comment représenter concrètement les Écritures qui donnent si peu de détails concrets, de précisions visuellement traductibles? Quels sont les personnages présents? Que font les gens? Comment sont-ils vêtus? (Zemon-Davis, 2006 : § 3).

L'écriture historique et la narration cinématographique ne répondent pas aux mêmes exigences. En effet, la première a recours à la description générale, distanciée, doit dresser un tableau synthétique, sans point de vue, c'est-à-dire objectif et objectivant. La seconde, privilégie la microhistoire, le point de vue singulier d'un personnage ou d'un petit groupe. Concrètement, l'historien survole de loin le champ de bataille qu'il étudie tandis que le cinéaste filme l'action de la bataille. Les modes narratifs du cinéma transforment l'écriture de l'histoire, en se préoccupant de ce que les historiens sont tentés de passer au plus vite : ce que sont les sentiments des personnages et les relations les plus intimes qu'ils peuvent entretenir entre eux, ce qu'ils font au quotidien.

Pour aller plus loin sur l'apport de la narration cinématographique dans la reconstitution d'un monde disparu, attardons-nous sur l'analyse de Jean-Pierre Esquenazi (2009) concernant la façon dont des spectateurs accordent du crédit aux récits de fiction en prétendant y apprendre des choses sur la réalité. L'auteur affirme que cette notion d'un apprentissage par la fiction montre justement une prise très au sérieux de la fiction. Autrement dit, cela en vient à faire de la fiction « un mode effectif de compréhension de notre réalité » (*ibid.* : 11). Esquenazi s'appuie pour cela sur la notion de « vérité fictionnelle » qu'il définit comme « [u]ne proposition concernant une situation de la réalité du destinataire exemplifiée justement par un univers fictionnel, contestable de façons diverses, attribuée à un locuteur auteur, médiatisée par un personnage fictionnel » (*ibid.* : 174). Cette forme de vérité à la vérité historique - qui concerne les faits considérés comme véridiques par la décision de l'historien (*ibid.* : 46). La vérité fictionnelle issue d'une activité interprétative reposerait sur le jugement d'une certaine vraisemblance de la part du destinataire (*ibid.* : 123). Le rôle des personnages devient un des éléments d'appropriation dans le récit de fiction et parviendrait à transformer la fiction, à la fois, en un document historique – porteur de connaissances – et en un récit inventé – porteur d'un univers imaginaire.

La démarche de l'historien peut s'essayer à imaginer le détail du déroulement d'un événement ou ce qui a été dit à un certain moment, mais l'éthique historique ne lui permet de faire état de son imagination comme étant établi de façon indiscutable. Au cinéma, il est courant de voir la reconstitution aller bien au-delà de la vérité historique. Le film va faire passer son analyse historique à travers les dialogues, la juxtaposition des événements, la logique suggérée

par le montage, et l'utilisation de techniques de prise de vues telles que les plans rapprochés ou les plans larges. Le film doit donner à voir et à entendre maints détails concrets que les sources offertes à l'historien, pour l'essentiel des écrits, souvent indirects et soumis aux conventions technico-littéraires n'évoquent évidemment pas. Il n'est pas possible de cautionner chaque scène précisément par une source historique particulière. À propos de *Gladiator*, son réalisateur s'exprime sur la démarche de reconstitution historique entreprise : « La priorité était de rester vrai par rapport à l'esprit de la période, mais pas nécessairement d'adhérer aux faits. Après tout, nous créons de la fiction, nous ne faisons pas d'archéologie » (Scott, cité dans Landau *et al.*, 2000 : 64; trad. L. Lévêque, 2011 : n. 1). L'ambition du cinéma se restreint à la ressemblance.

Conclusion

On suppose une reconnaissance instinctive des codes signifiants l'Antiquité dans le péplum. Et ce, parce qu'il est un genre avec des codes spécifiques que l'on a acquis au fil des visionnages de films. Ce type cinématographique développe un répertoire de signes et transmet au public certaines représentations de l'Antiquité. Les signes caractéristiques du péplum sont les décors, les costumes, les personnages et l'intrigue, de nombreux éléments marquant l'œil du spectateur. Dans ce genre de film, ce dernier doit repérer immédiatement les allusions historiques, sans que l'érudition soit nécessaire. Les images clichées donnent au péplum un ton familier. Ce genre de film n'offre pas au spectateur une rigueur historique ni une réflexion sur l'Histoire mais une histoire spectaculaire : un spectacle son et lumière, avec costumes, aventures héroïques, batailles, banquets, orgies. Sa force réside dans sa capacité à intensifier les sentiments du spectateur par rapport aux événements qui apparaissent à l'écran grâce à la juxtaposition d'images variées, aux gros plans sur les visages, au pouvoir de la musique et des effets sonores. On suppose l'influence et la prégnance des motifs représentationnels de l'Antiquité dans le péplum sur les représentations sociales de l'Antiquité chez le spectateur, fondées sur une logique de codification, sur la réitération et la référentialité :

[À] quel point [l'image] est construite par l'interaction de différents outils, de différents types de signes : plastiques, iconiques, linguistiques. Que l'interprétation de ces différents types de signes joue sur le savoir culturel et socioculturel du spectateur, dans l'esprit duquel tout un travail d'associations mentales est sollicité. Il est clair que ce travail d'élaboration associative peut se faire, comme il peut ne pas se faire, ou se faire en partie seulement. Le travail de l'analyse, que ne fait pas le lecteur « ordinaire », consiste précisément à repérer le plus grand nombre des sollicitations mises en place, compte tenu du contexte et des objectifs du message visuel, comme de l'horizon d'attente du spectateur (Joly, 2004 : 99-100).

La fiction vise à reproduire le monde réel par certains effets. La discipline archéologique et la médiation muséale par le dispositif de reconstitution utilisent la fiction comme moyen d'interprétation car elles cherchent à produire une vérité à partir d'objets incomplets ou non authentiques. Le spectateur, immergé dans la fiction, ressent le monde de représentations qui lui

est présenté. L'archéologie en tant que science humaine et les dispositifs de restitution sont directement concernés par la notion de fiction du fait que leur objectif est de donner une représentation du passé.

CONCLUSION DE LA PREMIÈRE PARTIE

Nous avons tenté de dresser un panorama de l'iconographie antique dans le vaste champ des recherches sur la réception de l'Antiquité dans les récits contemporains. La réception populaire de l'Antiquité ne se cantonne pas au film péplum, mais à toutes les formes apparentées dans d'autres genres, comme le roman, la bande dessinée ou la série télévisée historiques, la publicité. Certains auteurs vont même jusqu'à parler d'un genre péplum pour la représentation de l'Antiquité, au-delà de l'approche cinématographique, dans des approches littéraires ou audiovisuelles, au sens de générique et esthétique. Usages, détournements, trahisons et anachronismes, imitations, transformations, adaptations, voici la diversité des rapports entretenus avec la représentation de l'Antiquité dans les différents médias étudiés dans cette première partie.

On fait l'hypothèse que la médiation de l'Antiquité dans le péplum passe dans le second plan de l'image, dans ses détails (décors, costumes, jeu d'acteurs, etc.), dans les marges filmiques. L'accumulation de détails, la citation de décors, même anachroniques, etc., autant d'éléments qui confèrent un effet de véracité et qui s'apparentent aux images médiatiques d'un passé recomposé véhiculées par d'autres médias. La parenté avec des productions culturelles plus contemporaines ne fait aucun doute :

C'est surtout dans les perspectives de détails [...] que le point de vue s'apparente à celui auquel certains créateurs de bande dessinée historique nous ont depuis habitués. On songe bien sûr à J. Martin, l'auteur d'Alix, qui a reconnu s'être inspiré, dans ses reconstitutions, des dessins d'architectes. « L'Effet d'histoire » que produisent de telles représentations [...] obéit à des règles voisines de celles qui gouvernent la peinture « pompier » contemporaine où s'observe un souci documentaire comparable. C'est ainsi que l'on assiste à un « creusement de l'image » qui se fait par accumulation d'objets, de détails et de personnages, qui fonctionnent très souvent comme des « citations » destinées à donner, par le biais de références à l'Antiquité, une qualité d'authenticité à ces reconstitutions (Royo, 2001 : 220).

Le concept d'« effet d'histoire » que relate ici le chercheur est construit à partir de l'expression « effet de réel » forgée en 1968 par Barthes, pour définir dans un récit, « tous les détails superflus, des remplissages, affectés d'une valeur fonctionnelle indirecte, dans la mesure où, en s'additionnant, ils constituent quelque indice de caractère ou d'atmosphère » (*ibid.* : 84). On a émis l'hypothèse dans la première partie de cette thèse, que les représentations sociales de l'Antiquité ont une utilité dans la médiation muséale et qu'il ne faut pas les considérer comme des obstacles à la diffusion des connaissances et que le péplum participe à la construction de ces représentations sociales de l'Antiquité, qui constituent en partie la culture préalable du visiteur de musée d'archéologie : « [Le cinéma] a modélisé de manière décisive notre mémoire rétinienne collective et notre appréhension de la narration incarnée. Du thriller au western, du péplum à la comédie pétillante, du dessin animé à la romance amoureuse, Hollywood a légué à

tous et à chacun des schèmes archétypaux et des figures parées de l'aura de l'universel » (Migozzi, 2005 : 85).

C'est par un fonctionnement stéréotypique qui postule un consensus, fondé en partie sur le cliché comme mode privilégié de représentation de l'Antiquité, que le péplum devient un opérateur de lisibilité et de transmission de cette période historique. Les images ainsi produites dans le péplum proposent des représentations stéréotypées de l'histoire antique en amont de la médiation reçue dans le musée d'archéologie. On suppose que le péplum et ces signifiants de l'Antiquité façonnent les « horizons d'attentes » des visiteurs du musée d'archéologie.

La mise en présence dans le musée d'archéologie de la représentation de l'Antiquité du péplum et celle exposée dans le musée d'archéologie interroge le jeu des représentations sociales de cette période historique du spectateur-visiteur et de la présence du péplum *in situ*. Les objets, en entrant dans l'exposition, changent de statut et deviennent les éléments d'un ensemble, le composant d'une mise en scène; « [a]insi d'un côté les objets présentés sont bien réels, mais ne sont plus « dans le réel » [Davallon, 1999 : 166] ils n'ont plus la fonction qu'ils avaient dans le lieu dans lequel on a été les chercher » (Jutant, 2011 : 312). Cela va donc consister à mettre en scène en quelque sorte l'objet péplum en mobilisant d'autres outils d'exposition, ce qui nous permet d'ancrer la séparation d'avec le monde quotidien et d'engager une stratégie de communication sur les objets présentés, c'est-à-dire le péplum et les autres outils de médiations de l'exposition du musée d'archéologie : « [L]es objets signifient leur fonction d'origine, ils la rappellent, mais surtout, ils se “combinent” entre eux ainsi qu'avec les dispositifs de médiation qui sont introduits à côté d'eux. [...] Et ceci même lorsque l'objet est isolé ou que l'exposition ne concerne qu'un objet » (*id.*).

Nous souscrivons à l'idée de l'existence d'une mémoire implicite dans laquelle se stockeraient des savoirs – implicites eux aussi. Cette mémoire fonctionnerait grâce à un processus dans lequel des images et des textes laisseraient des traces à notre insu : « La mémoire implicite fonctionnerait donc de façon très précoce chez le tout jeune enfant et se maintiendrait ensuite. [...] Elle fonctionnerait à l'insu du sujet [...] Elle aurait un caractère permanent [...] Les savoirs implicites pourraient bénéficier d'un ancrage plus fort [que les savoirs scolaires explicites] et quasi permanent » (Jacobi, 2001 : 180). Cette idée d'« empreinte mnésique à l'insu du sujet [...] par la récupération inconsciente de l'information » (*id.*) rencontre le caractère trivial de « l'objet culturel » et le rôle que peuvent jouer les industries culturelles. C'est dans cette mesure abordons le péplum comme un opérateur de médiatisation et de médiation d'un référent de l'Antiquité qui laisserait des « empreintes mnésiques ».

Étudier l'opération sociocognitive supposée implicite du péplum sur les représentations sociales de l'Antiquité est l'objet de la seconde partie de cette thèse dans laquelle nous exposons la méthodologie fondée et construite selon divers emprunts théoriques à la psychologie sociale en passant par la sociocognition, dans une approche communicationnelle et précisément, sémiopragmatique de l'objet péplum.

Dans une perspective d'étude de la trivialité, le statut des objets culturels à teneur fictionnelle est dynamique et en réappropriation permanente. Je souhaite justement organiser des circulations entre des représentations de l'Antiquité fictionnelles et des stratégies de sa médiation dans le musée. Il s'agit d'étudier les postures énonciatives, volontaires ou non, des cinéastes et les relations affectives qui se constituent avec le spectateur. Ces postures énonciatives proposent à ce dernier une attitude spectatorielle déterminée, d'autant plus selon l'institution dans laquelle est regardé le film; dans notre cas de recherche, le musée d'archéologie.

DEUXIÈME PARTIE

**LES CADRES THÉORIQUE ET MÉTHODOLOGIQUE POUR ÉTUDIER
L'IMPLICITE DANS LA MÉDIATION DE L'ANTIQUITÉ DANS LE
PÉPLUM EN CONTEXTE MUSÉAL ET HORS CONTEXTE MUSÉAL**

La deuxième partie de cette thèse articule la problématique et ses hypothèses fondées selon des champs théoriques inscrits bien évidemment, en communication, mais nous le verrons, empreints de psychologie sociale, et dans une moindre mesure, de psychologie cognitive. J'insisterai longuement sur la méthodologie de mon travail de recherche construite pour étudier la médiation de l'Antiquité supposée en partie implicite dans le péplum. Il s'agit en quelque sorte de présenter les outils avec lesquels j'ai bricolé cette méthodologie singulière, qui s'adapte au mieux aux opérations de production, de description et d'interprétation des données de la recherche.

Trois champs théoriques ont été choisis pour construire cette recherche et pour poser des jalons face à la question de l'analyse de l'implicite dans la médiation de l'Antiquité dans le péplum : la communication médiatique, la psychologie sociale et la sociocognition implicite. Ces inspirations théoriques réunies créent ensemble des tensions problématiques, au sein desquelles on peut interroger les objets qui forment le cœur de l'analyse : circulation de savoirs formels et non formels autour de l'Antiquité, les représentations sociales et stéréotypes de l'Antiquité, l'influence et les effets non intentionnels du péplum sur ces savoirs et plus largement sur la construction des représentations.

Pour étudier un processus aussi complexe que la médiation de l'Antiquité dans le péplum, pour dire autrement, son influence sur les connaissances historiques des spectateurs, j'ai opté pour une démarche pluridisciplinaire que permettent les sciences de l'information et de la communication. Pour étudier la médiation de l'Antiquité dans le péplum et au-delà, c'est-à-dire la question de circulation de savoirs formels et non formels, la rencontre entre les savoirs scientifiques du musée d'archéologie et les savoirs profanes des visiteurs, j'emprunte des concepts et des outils méthodologiques à plusieurs disciplines : à la psychologie sociale avec sa théorie des représentations sociales, aux sciences de l'éducation et précisément, aux notions d'éducation non formelle et d'éducation muséale, et aux théories de la réception, même si celles-ci ne présentent que peu d'homogénéité; pour parer à ce manque, je m'oriente vers la communication médiatique et les théories sur la réception télévisuelle et cinématographique. À travers la psychologie sociale, la théorie des représentations sociales a largement construit notre réflexion et ce, d'un point de vue méthodologique. La communication médiatique et particulièrement les études de réceptions télévisuelles et/ou cinématographiques me permettent de définir les concepts et objets qui sont en jeu dans le processus d'influence du péplum sur les représentations sociales de l'Antiquité. Quant à la sociocognition implicite, elle est un outil interprétatif des données issues du terrain d'enquête.

Pour cette deuxième partie de cette thèse, il m'a semblé essentiel de présenter les balises théoriques en préambule de la présentation des types d'analyses effectués sur les données recueillies sur les terrains de l'expérimentation. Le premier chapitre de cette section présente donc le cadre de références théoriques utilisées pour construire le sujet de la thèse, issu d'un travail sur la littérature scientifique puis, je développe quelques hypothèses méthodologiques sur les possibilités d'analyse de cette médiation implicite du péplum, à travers une description réflexive de l'outillage méthodologique, qui retrace les tests effectués en vue de construire la méthode expérimentale définitive. Ce travail réflexif sur nos manières de réaliser cette recherche semble être une étape qu'il nous faut exposer. Le second chapitre de cette section est davantage pragmatique et est consacré au protocole d'analyse des données. Là aussi, j'ai bricolé un protocole d'analyse en mêlant des outils glanés en communication et en psychologie sociale, en mélangeant une analyse manuelle réalisée par le chercheur et une analyse automatisée, effectuée par le logiciel.

CHAPITRE I

DES EMPRUNTS THÉORIQUES POUR ÉTUDIER LA MÉDIATION IMPLICITE DE L'ANTIQUITÉ DANS LE PÉPLUM

Introduction

Après avoir exposé la problématique selon le contexte de la recherche au croisement de l'éducation non formelle et de la muséologie et, de ce point de vue contextuel, les enjeux qu'elle dégage dans les champs de la vulgarisation scientifique et de la médiation muséale, commençons ce chapitre par reformuler la question de cette recherche selon une approche empirico-pragmatique.

La question étudiée est que le péplum transmettrait au spectateur des formes de connaissances sur l'Antiquité de manière non intentionnelle et ce, par le biais de codes représentationnels prégnants, qui par force de répétition et récurrence d'un film à l'autre, parviennent à former en quelque sorte une rhétorique figurative de l'Antiquité; que l'on retrouverait dans les représentations sociales de l'Antiquité du spectateur, sans que ce dernier n'ait la volonté d'acquérir cet imagier normé de l'Antiquité. Pour résumer cette question de recherche : on se demande si le péplum peut être comme une vulgarisation de l'histoire antique sans que cela ne soit intentionnel?

L'intérêt de la recherche porte sur la relation entre les formes de médiation (l'exposition muséale et le film de cinéma) et les logiques de médiation (de savoirs et fictionnelle) et de montrer l'éventuelle pluralité des usages du péplum en l'envisageant dans une logique de médiation des savoirs. Que se passe-t-il lorsque le spectateur de péplum devient visiteur de musée d'archéologie antique? Et comment interagissent les représentations antiques du péplum et celles exposées dans le musée d'archéologie dans la construction d'un imaginaire historique antique, et de façon globale, dans la médiation de l'Antiquité?

Inscrit dans le contexte du musée d'archéologie, nous sommes dans un rapport au savoir singulier. Il faut clairement rappeler que les formes d'éducation qui prennent place en contexte muséal sont souvent distinctes des approches préconisées à l'École. L'éducation muséale se rattache au champ de l'éducation non formelle et se définit en continuité ou en rupture, partielle ou totale des intentions du programme d'étude officiel des institutions de formation (Meunier, 2008; Jacobi : 2001). Nous insistons sur l'idée de rupture de situations qui est aussi présente dans l'étude de l'implicite; en effet, c'est en observant l'explicite, que l'on peut approcher l'implicite : pour construire ce qui fait réellement la spécialité de la médiation implicite de l'Antiquité dans le péplum, la démarche la plus opératoire (en tout cas d'un point de vue de

faisabilité scientifique et pragmatique en tant que jeune chercheur en sciences de l'information et de la communication) est sans doute de pointer ce qui la différencie de la médiation explicite, celle du musée d'archéologie antique.

Nous avons construit notre méthodologie sur cette idée de rupture situationnelle. Autrement dit, la méthodologie comporte deux volets d'études, l'un dans le musée d'archéologie, en situation explicite de médiation de savoirs et le second, en situation implicite et non formelle, en dehors du musée, dans le contexte quotidien du domicile. Le péplum est donc regardé dans le musée d'archéologie et en dehors, c'est-à-dire dans le contexte usuel du quotidien.

La méthodologie construite et présentée dans ce chapitre s'inspire de plusieurs chercheurs, issus des disciplines de la psychologie sociale, dans une moindre mesure, de la psychologie cognitive et, bien évidemment de la communication, tous travaillant sur des objets d'études, comme la télévision, le cinéma ou la publicité audiovisuelle.

Notre raisonnement s'appuie d'abord sur le travail d'Y. Jeanneret et particulièrement, sur sa théorie de « la trivialité des êtres culturels », qui m'a permis de délimiter en quelque sorte le cadre général théorique de la recherche. C'est ensuite R. Odin et sa définition de l'approche sémio-pragmatique du cinéma qui m'a inspiré pour étudier l'opération sociocognitive supposée implicite en jeu dans la médiation de l'Antiquité dans le péplum. Après avoir délimité les fondations théoriques de cette recherche, j'ai poussé le raisonnement, d'un point de vue pragmatique, en m'inspirant largement des travaux réalisés par les chercheurs en communication D. Coubert et M-P. Fourquet-Courbet, sur l'influence de la télévision et de la publicité et précisément, sur l'étude de l'implicite dans leur réception. Enfin, pour construire de façon concrète l'outillage méthodologique de la recherche, j'ai croisé les méthodes de collecte de données en communication et celles de la psychologie sociale, construites pour l'étude des représentations sociales, en étudiant les différents travaux de J.-C. Abric.

1. Une approche triviale de l'Antiquité dans le péplum

Les objets relatifs à l'Antiquité circulent d'un espace médiatique à un autre, en se transformant par l'appropriation par de nouveaux acteurs et de nouveaux contextes. Pour discuter la notion de l'Antiquité, on emprunte à la théorie de Y. Jeanneret sur la circulation des objets du quotidien, qu'il désigne sous l'expression « la trivialité des êtres culturels » pour décrire « [l]a nature des processus de communication qui permettent aux savoirs et aux valeurs de la culture de gagner divers espaces sociaux » (2014 : 20) et « [l]e caractère transformateur et créatif de la transmission et de la réécriture des êtres culturels à travers différents espaces sociaux » (*ibid.* :

15). L'Antiquité est ainsi considérée comme un « être culturel », en cela qu'elle est « quelque chose [qui] se construit dans la circulation de ses formes » (*ibid.* : 191). Jeanneret précise encore qu'« il s'agit de processus sociaux à la fois diffus et bien concrets, producteurs de savoirs et de représentations et mettant à profit des ressources multiples, techniques, symboliques et mémorielles » (*ibid.* : 15); il affirme en outre « entend[re] par “être culturel” un complexe qui associe des objets matériels, des textes, des représentations et qui aboutit à l'élaboration et au partage d'idées, d'informations, de savoirs, de jugements » (*id.*).

L'auteur présente une analyse théorique de la circulation sociale des objets et leur transformation par les pratiques. Partant de l'idée que tout se transforme et engendre du nouveau, il explore la dimension conceptuelle du phénomène de trivialité qui permet une certaine analyse des pratiques de communication et d'information. Dans notre cas de recherche, le phénomène de la trivialité est reconnu dans l'objet Antiquité par sa circulation entre différents acteurs et objets. L'Antiquité est adaptée, imitée, transformée, détournée par et dans la peinture, la littérature, la publicité, la bande dessinée ou le cinéma. Ces acteurs et objets créent, partagent et pérennisent des savoirs formels et non formels sur l'Antiquité. On interroge le péplum à partir d'une dimension triviale, dans une analyse de la circulation des savoirs sur l'Antiquité dans le péplum, à travers son caractère hétéronome (c'est-à-dire influencé par des facteurs extérieurs) et, dans le musée d'archéologie, à travers les médiations muséales (une en particulier, la reconstitution historique) :

Dans la trivialité se déplacent et se transforment à la fois des objets, des postures de publics et des principes de valeur, il faut adopter un concept des processus de communication qui fasse une place essentielle à trois hétérogénéités : la destination engage mais ne détermine pas l'appropriation; le texte ne prend sens et valeur que dans la dimension fantasmée de la relation qu'il implique; la pérennité des êtres et des œuvres repose sur l'écart entre les situations (*ibid.* : 131).

1.1. Le péplum dans l'exposition permanente du musée d'archéologie : un objet polychrétique et intermédiatique

C'est avant tout un objet du quotidien, le film de cinéma, le péplum, dont la destination sociale est populaire et divertissante est étudiée. Si la destination ne détermine pas l'appropriation, le péplum peut transmettre des univers de savoirs même si dans sa production, les cinéastes n'ont pas l'intention d'éduquer les spectateurs en histoire antique, ni même dans une moindre ambition, de transmettre des connaissances sur le sujet. Le péplum peut prendre valeur de référence aux yeux du spectateur et transmettre au spectateur des univers de savoirs relatifs à l'histoire antique. De ce fait, je m'inscris dans une logique de médiation des savoirs. Par la rhétorique figurative de l'Antiquité du péplum, ou dit autrement, son imaginaire historique

normatif, il se crée entre le spectateur et les images de l'Antiquité du péplum une relation acculturante. On rejoint alors la notion de « prédilection » décrite par Y. Jeanneret qui désigne le travail de reconnaissance et d'interprétation à l'œuvre par l'utilisateur, dans le cours de l'interaction médiatisée (*ibid.* : 167). En effet, Jeanneret décompose le processus de la communication médiatique en trois points : l'ostension (manifestation explicite d'une logique de communication), l'implication (définition d'un espace communicationnel qui implique un engagement dans l'échange en fonction de cet espace) et la prédilection (reconnaissance de l'objet par l'interprète). C'est selon cette décomposition du processus de communication que j'ai envisagé la méthodologie de la recherche et j'ai défini le statut accordé au péplum pour étudier son influence supposée en partie implicite sur la construction des représentations sociales de l'Antiquité. Pour reprendre le premier point qui compose le processus de communication décrit par l'auteur, l'ostension, on s'est posé la question suivante : comment montrer le péplum au spectateur et précisément comment l'expose-t-on ? Il me faut construire deux situations de communication : l'une sera dite explicite dans laquelle le péplum tiendra le rôle de médiation dans le musée d'archéologie, la seconde sera dite implicite, le péplum tiendra son rôle original, film de divertissement. On montre donc le péplum dans une situation de médiation muséale dans le but d'attribuer au visiteur la tâche de regarder le péplum en tant qu'outil de médiation, d'aide à l'interprétation, tout comme il le fait lorsqu'il regarde une maquette restituant un cirque antique. C'est ici qu'on vient au second point du processus de communication établi par Y. Jeanneret, qu'il nomme « l'implication ». Le dernier point décrit du processus, celui de la « prédilection », c'est-à-dire la reconnaissance du péplum, est celui qu'on développera dans la dernière partie de ce mémoire, c'est-à-dire comment les sujets interrogés reconnaissent le péplum selon le contexte musée/hors musée.

Le péplum diffuse et transforme des représentations de l'Antiquité, pour aller plus loin, je le considère comme un objet intermédiaire et polychrétique¹⁸; nous l'avons vu, le péplum fait l'objet de « constantes réappropriations » (*ibid.* : 83) et est susceptible de plusieurs usages et lectures. On peut dire que le péplum est « polychrétique », selon le terme proposé par Y. Jeanneret, dans le sens où il est un objet culturel qui fait l'objet de « constantes réappropriations » (*ibid.* : 83). Pour aller plus loin dans la théorie de la trivialité des objets culturels de Jeanneret, le péplum est « altéré »; on l'a vu, il l'est à la fois dans la circulation sociale de ses productions culturelles et dans leur transformation. Toujours selon Y. Jeanneret, les regards individuels sont conditionnés par les normes préexistantes de représentation.

¹⁸ Du grec *kreistein*, « user ». La polychrésie désigne la multitude des appropriations possibles auxquelles se prêtent les idées et les représentations.

L'altération n'est donc pas un accident mais une réalité structurelle : « Il n'existe de culture qu'altérée ».

S'intéresser à la médiation, c'est s'attacher à comprendre ce que fait le péplum plutôt qu'à dire ce qu'il vaut ou ce qu'il signifie. Cela ne veut pas dire pour autant qu'il faille délaissier l'objet filmique lui-même. La description de la manière dont il réorganise la réalité historique pour son compte, dont il s'adresse aux spectateurs, la façon dont il exploite formellement les objets stylistiques et thématiques propres au genre sont autant de données essentielles à la construction de la méthodologie et à l'analyse de l'objet de la recherche. C'est en examinant les stéréotypes de l'Antiquité produits dans le péplum, que je peux repérer si ces derniers constituent une partie des représentations sociales de cette période historique chez les individus interrogés. En d'autres termes, c'est en codant le message visuel - les extraits de péplum - que je peux étudier la circulation et l'imprégnation des stéréotypes et clichés historiques produits dans le péplum chez les spectateurs.

Il s'agit de répertorier les représentations stéréotypées de l'Antiquité véhiculées dans le péplum, lequel ne retient que certains événements de l'histoire qu'il transforme en motifs, en thèmes codés reproductibles, que le spectateur voit de film en film. Les récurrences de la représentation de l'Antiquité produites par le péplum constituent des univers de savoirs. Ces récurrences visuelles facilitent la production de sens, aident à la mise en questionnement, à la mise en relation des informations au niveau temporel, spatial et causal. Je suppose que la production fictionnelle participe à la construction de savoirs partagés sur l'Antiquité

Appréhender le péplum sous l'angle des SIC oblige à s'interroger sur les mécanismes d'appropriation des informations visuelles transmises par celui-ci. Il s'agit de considérer que les mécanismes perceptifs, cognitifs et émotionnels mis en jeu par le péplum peuvent agir même de façon incidente ou indirecte sur la construction des représentations de l'Antiquité du spectateur. En tant que système de représentations qui organise une réalité, le péplum est considéré comme un outil cognitif. Il serait un outil de médiation dans le sens où celui-ci est susceptible de provoquer des changements sociaux, affectifs et/ou cognitifs chez le spectateur. La médiation est entendue ici comme étant cette « capacité d'influencer notre perception, de conditionner notre imaginaire, de mobiliser nos émotions et notre implication affective » (J. Caune, 1999 : 65). En proposant une définition fonctionnelle de la médiation culturelle, J. Davallon remarque qu'en réalité elle déborde ses définitions et les différents usages du mot se retrouvent dans différents domaines :

Elle vise à faire accéder un public à des œuvres (ou des savoirs) et son action consiste à construire une interface entre ces deux univers étrangers l'un à l'autre (celui du public et celui, disons, de l'objet culturel) dans le but précisément de permettre une appropriation du second par le premier. Mais dans la pratique, elle n'en couvre pas moins des choses aussi diverses que la pratique professionnelle des médiateurs (de

musée ou de patrimoine, par exemple); une forme d'action culturelle par opposition à l'animation culturelle; la construction d'une relation à l'art; la conception et la réalisation d'organisations et de produits destinés à présenter ou à expliquer l'art au public (Davallon, 2004 : 38).

L'objectif méthodologique est d'adopter une approche du péplum qui rende possible l'analyse du processus de médiation. Il s'agit d'étudier le genre péplum comme médiation muséale, plus précisément l'usage muséologique d'un extrait de péplum, mais également d'étudier la rencontre entre des dispositifs documentaires (les restitutions utilisées par le musée d'archéologie) et du dispositif fictionnel, le péplum. Je détourne le péplum de sa vocation première, le film de divertissement, pour l'envisager comme un outil de médiation, un outil documentaire. Je situe le péplum dans un rapport ambigu au genre documentaire qui va servir à l'interpréter mais avec lequel il est en concurrence.

1.2. Accessibilité et appropriation des images de l'Antiquité dans le péplum par le public, dans le musée d'archéologie et en dehors

L'intention de recherche ne porte pas sur le péplum dans le cadre communicationnel de la salle de cinéma mais dans le contexte spécifique du musée d'archéologie. C'est dans cette singularité situationnelle que j'ai la possibilité de construire mon objet de recherche, le péplum. Celui-ci est étudié d'une part, dans un contexte proche de son contexte originel, c'est-à-dire sur un écran de télévision au domicile des sujets sélectionnés pour répondre à l'étude, et d'autre part, dans la salle d'exposition du musée d'archéologie antique, sur une borne multimédia. Je m'intéresse à la construction de représentations de l'Antiquité par le péplum. On suppose qu'il existe une relation de nature implicite entre la construction des représentations sociales de l'Antiquité et le péplum.

Par le biais de la description de l'objet de recherche, je souhaite mettre au jour les représentations de l'Antiquité produites dans le péplum. Le péplum est étudié par une analyse filmique dans le but d'observer la construction de la représentation de l'Antiquité. Puis ces représentations de la période antique sont mises en regard des représentations de l'Antiquité des visiteurs du musée d'archéologie et des simples spectateurs de péplum. Dans le musée d'archéologie, il est important de noter que le péplum est confronté d'une part, aux dispositifs de reconstitution présents dans le musée et d'autre part, aux regards de spectateurs déjà compétents en archéologie et familiers des reconstitutions puisqu'ils sont visiteurs de musée d'archéologie.

Plus précisément, il s'agit d'examiner la transformation de la représentation sociale de l'Antiquité du sujet après avoir visionné des extraits de péplum. L'examen des représentations sociales est réalisé à un temps 1 (sans visionnage d'une séquence de péplum) et à un temps donné 2, c'est-à-dire après visionnage d'une séquence de péplum. Ce facteur temps permet

d'isoler les effets supposés du péplum sur la représentation de l'Antiquité chez le visiteur du musée d'archéologie.

À quelles connaissances historiques les images du péplum permettent-elles d'accéder? À moins qu'elles n'y fassent obstacle. Le spectateur ne croit pas nécessairement ce qu'il voit, ou du moins il le croit le temps du film. Une distance est instaurée à l'égard du péplum. Cette distance permet au spectateur d'établir un questionnement sur le vrai, le faux ou le possible. Le film cinématographique est un genre familier du public et ce dernier est conscient de la double vision possible d'un péplum : accepter de se laisser distraire dans un dispositif historiquement vraisemblable. Le péplum répond à une attente du public en racontant une histoire qui ne se prétend pas en soi se voir reconnaître la valeur du document historique.

2. Une approche sémiopragmatique du péplum

On peut étudier le péplum selon plusieurs temps de lecture : le temps de la production du film, le temps représenté dans le film et le temps du film. L'étude de ces temps de lecture détermine le point de vue porté sur l'objet péplum. En ce qui concerne notre recherche et son questionnement, le péplum est examiné non pas selon une approche cinématographique ni même historique mais bien communicationnelle et précisément, selon une approche sémiopragmatique, celle développée par R. Odin dans ses ouvrages *De la fiction* (2000) et *Les espaces de communication. Introduction à la sémio-pragmatique* (2011).

L'étude du rapport entre l'Histoire et le cinéma et précisément sa représentation écranique sans référence au récepteur ne permet pas de cerner tous les tenants et les aboutissants de ce sujet car elle occulte ainsi la problématique de la mémoire spectatorielle et de sa position face à un événement spécifique et, surtout, face à l'image de cet événement. Ce qui veut dire que l'objet péplum est abordé selon le bagage culturel du spectateur et son expérience du film.

2.1. Le péplum envisagé selon les logiques de production et de réception

L'approche « sémiopragmatique » va au-delà de l'approche uniquement narratologique du film de cinéma et étudie les postures énonciatives, volontaires ou non, des cinéastes et les relations affectives qui se constituent avec le spectateur. Ces postures énonciatives proposent à ce dernier une attitude spectatorielle déterminée, d'autant plus selon l'institution dans laquelle est regardé le film; dans notre cas de recherche, le musée d'archéologie. Selon M. Hanot, qui a surtout travaillé sur l'objet télévisuel en appuyant sa réflexion sur celle de Kermabon (1988), la sémiopragmatique « permettrait de comprendre comment le spectateur comprend les émissions de télévision puisqu'elle s'attache au spectateur non pas "tel qu'il est" mais tel que le film l'incite à

être » (Hanot, 2002 : 10); selon lui, cette méthode « dégage les effets potentiels du texte, élaborant la relation qui s'instaure entre lui et son lecteur, notamment par l'étude des « traces » laissées par l'émetteur dans le message et de la manière dont celles-ci font sens pour le spectateur (*id.*).

Ce type d'approche me permet d'approcher au plus près le processus de médiation qui survient entre le péplum et le spectateur, puisque cette approche invite à l'analyse des formes et des contenus produits dans le péplum qui signifient l'Antiquité, et les modalités de réception de l'Antiquité par le spectateur. L'objectif de la recherche est d'analyser les mécanismes par lesquels la représentation de l'Antiquité se construit aussi bien chez le spectateur que dans le péplum. Cette approche sémiopragmatique permet de s'interroger sur la fonctionnalité du film qui repose entre autres choses sur les connaissances du spectateur et, notamment celles d'institutions dans lesquelles le film projeté peut s'inscrire. Ces institutions du péplum, qu'elles soient muséale ou chez-soi, sont contraignantes et pèsent alors sur le spectateur et la lecture du film. Le péplum est étudié dans cette recherche selon plusieurs approches qui permettent de saisir l'objet dans sa globalité, c'est-à-dire tant du côté de la production de sens relatifs à la période antique que de leur réception par les spectateurs.

Selon E. Ethis, la relation du film au spectateur est à la fois la communication d'une fiction et la réinterprétation de la fiction par le spectateur. Il faut prendre en compte les codes et les compétences mis en jeu dans la communication, les circonstances de la communication, et les attentes du spectateur (Ethis, 2005 : 100-101). Il rejoint en un sens ce qu'a développé R. Odin quelques années auparavant à travers la liste des facteurs à prendre en compte dans l'étude de réception du film :

- le contexte spatial (visionnage des extraits dans le cadre du musée d'archéologie ou dans celui du domicile) et temporel (les sujets interrogés ont-ils déjà vu les films projetés?);
- les éléments du processus de communication stratégiquement construits par les concepteurs du film, en d'autres termes les codes génériques du péplum.

Il s'agit de relever les effets des contextes sur la réception du péplum, à travers le changement d'intentionnalité provoqué en le plaçant dans le contexte de l'exposition permanente du musée d'archéologie.

2.2. Approcher les traces de la représentation de l'Antiquité du péplum dans les représentations sociales du spectateur

Il s'agit d'étudier les procédés esthético-sémiotiques de mise en scène de l'Antiquité dans le péplum et les envisager comme marques et traces de l'Antiquité dans les représentations sociales chez le spectateur. Il n'est pas possible de tout décrire dans l'image, il faut donc faire des choix en fonction de l'hypothèse de lecture. En outre, un type de film entraîne un type de lecture, ce qui nous mène notre réflexion vers la théorie du genre cinématographique. En tant que genre cinématographique, on peut dégager les caractéristiques de fond et de forme qui renforcent le caractère intelligible du péplum.

Dans « Le troisième sens », article publié en 1970, R. Barthes décrit précisément des photogrammes de S. M. Eisenstein, extraits des films *Le Cuirassé Potemkine* (1925) et *Ivan le Terrible* (1944). Il justifie sa démarche par le fait que « le filmique », paradoxalement, ne peut pas être saisi dans l'œuvre « en situation, en mouvement, au naturel, mais seulement [...] dans cet artefact majeur qu'est le photogramme ». L'arrêt sur image permet de s'attarder sur le détail. On fait l'hypothèse que la médiation de l'Antiquité dans le péplum passe dans le second plan de l'image, dans ses détails (décors, costumes, jeu d'acteurs, etc.), dans les marges filmiques : « C'est mettre en morceaux, découdre, désassembler, prélever, séparer, détacher, et nommer des matériaux qu'on ne perçoit pas isolément "à l'œil nu" car on est happé par la totalité » (Odin, 1988 : 56). Il me faut délimiter l'objet de recherche, le genre péplum, et c'est par la (dé) construction de l'objet, par sa manipulation, que je peux l'interroger.

La nécessité de choisir une optique précise, qui détermine aussi bien la collecte de données que leur présentation, passe au premier plan. C'est par une analyse du message visuel, du stimulus péplum, proche de l'analyse filmique, croisée en parallèle par l'analyse lexicosémantique et thématique des propos recueillis chez les sujets spectateurs du péplum, que nous présentons les résultats recueillis. Cette méthode analytique a pour résultat de valoriser la composante systématique de la théorie et de mettre en évidence ce qui est pertinent plutôt que ce qui est essentiel. Le but est de faire travailler des concepts pris dans d'autres champs comme la psychologie sociale, la sociocognition et la sociosémiotique que dans le champ du cinéma.

Roland Barthes développe sa théorie du « troisième sens » dans son ouvrage *L'obvie et l'obtus* (1982), selon laquelle on peut distinguer trois niveaux dans l'image filmique : un « niveau informatif », qui renvoie à toute la connaissance conférée entre autres par le décor, les personnages, les costumes; un « niveau symbolique » qui concerne les symboles liés au thème du film, à son auteur, à son référentiel; et un « niveau obtus » qui est de l'ordre du sensible et renvoie à l'émotion. À travers ces trois niveaux, nous pouvons comprendre les projections

qu'élabore le spectateur au cours du film et les caractères de l'image. On fait l'hypothèse que ces trois niveaux de l'image filmique participent à la construction du rapport à l'Antiquité proposé par le péplum.

3. Les apports de la sociocognition implicite

Comme l'ont montré, il y a déjà longtemps G. Friedman ou L. Porcher, les médias contribuent eux aussi à influencer le public et à modifier sa culture et ses représentations. La notion d'« école parallèle » développée par Georges Friedman en 1966, puis reprise par Louis Porcher, montre que

les connaissances, les valeurs de l'intelligence et de la sensibilité que le maître inculque à un enfant par la parole, le tableau noir, la lecture, ne sont plus qu'un filot du flot d'informations, d'appels, de sollicitations pressantes que jettent sur celui-ci, au sortir de la classe, le son et surtout l'image par les affiches, le cinéma, la télévision, les bandes dessinées, la radio, la chanson (Friedmann, 1966 : n. p.).

Les chercheurs anglais et américains sous l'appellation *informal education* (par rapport à *formal education*). Jacobi a proposé de traduire cet anglicisme par l'expression éducation non formelle pour éviter la dimension péjorative que revêt en langue française d'épithète informel. Tout individu peut, en toute autonomie, accéder à l'information, à la connaissance et de se cultiver par l'utilisation ou la fréquentation assidue d'un ou plusieurs médias qui visent classiquement à informer, à distraire et à éduquer. Certes, les contenus distractifs des médias concernent un très large public alors que ceux qui sont réellement culturels ne concernent qu'un public restreint. La dimension du public qui accepte de s'exposer à des contenus culturels diffusés par les médias de communication (radio et télévision) est infiniment plus importante que celle qui entre dans un musée ou visite une exposition. L'expérience passée et son contexte influenceraient automatiquement nos jugements sans que nous en ayons conscience, tel est le principe qui sous-tend la cognition sociale implicite (Greenwald et Banaji, 1995).

Par-delà leurs fonctions autres qu'éducatives (loisirs, en particulier) certains contenus des médias préfigurent d'une certaine façon un nouveau rapport à l'information, à la connaissance, au savoir et offrent de nouvelles modalités pour leur acquisition. Ce qui frappe dans les relations avec les médias, c'est que les modalités de reconnaissance mises en œuvre par le public sont acquises de façon apparemment « naturelle », spontanée, sans qu'elles ne réclament une méthode d'instruction planifiée. Le public qui consulte un média le fait sans effort, ni avec une intention particulière et surtout pas celle d'apprendre. Si donc les médias permettent ou provoquent une certaine acculturation, comment celle-ci est-elle induite?

Peut-on assimiler des connaissances sans effort, sans la volonté explicite de le faire, autrement dit de façon implicite? C'est vers la cognition implicite issue de la psychologie

sociale et cognitive et de la communication, que mon raisonnement s'est tourné et ce, grâce aux problématiques soulevées et aux méthodologies utilisées dans ce domaine de recherche. Les chercheurs travaillent sur des questions d'influence médiatique et sur des objets comme la télévision ou encore la publicité et sa communication persuasive. L'émergence assez récente du domaine de la cognition implicite, en psychologie et en psychologie sociale, a conduit au développement de nouveaux courants de recherche en communication analysant les influences implicites et les mécanismes automatiques de réception de messages entre autres visuels.

Les chercheurs entendent par le terme « implicite » la récupération inconsciente d'informations. Elle se produit alors que le sujet est absorbé par d'autres préoccupations (Nicolas et Perruchet, 1998). On évoque alors l'existence d'une mémoire implicite qui se caractériserait par la création d'une empreinte mnésique à l'insu du sujet et par la récupération inconsciente de l'information - ainsi stockée involontairement - en mémoire. Les psychologues, notamment issus de la recherche américaine, ont montré que l'individu pouvait traiter (« to process », au sens informatique du terme) certaines informations sans en avoir conscience : « [U]ne bonne partie de ce que nous mettons derrière les notions de raisonnement, de jugement, de remémoration, de prise de conscience et d'autres activités intellectuelles utilise des connaissances dont nous sommes à peine conscients » (Schank et Szego, 1999 : 76). Cette mémoire fonctionnerait grâce à un processus dans lequel des images et des textes laisseraient des traces à notre insu. Il s'agit de s'intéresser à expliquer comment le spectateur traite certaines informations audiovisuelles du péplum, et comment il y réagit immédiatement sur les plans cognitifs, affectifs et comportementaux; et comment et quels types de représentations il va mémoriser.

3.1. Une mémoire implicite de l'Antiquité partagée

On suppose des connaissances intuitives, tacites, implicites de l'Antiquité, c'est-à-dire non analysées par le sujet. On a parlé de la compétence fictionnelle du spectateur de péplum, une compétence comme un savoir-faire assimilé au fil des visionnages de péplums, qui lui permet de reconnaître la représentation de l'Antiquité dans le péplum de façon automatique. La première partie de ce manuscrit a abordé l'existence d'un ensemble d'images de l'Antiquité faites de références scientifiques et d'imaginaires véhiculés à travers la fiction, les ouvrages de vulgarisation, l'appareil scolaire ou encore la publicité. Il existe une culture préalable de l'Antiquité, une sorte d'imagier de l'Antiquité dans lequel se construisent les représentations sociales des individus, sans que ces derniers n'aient la volonté de mémoriser certaines de ces images représentatives de l'Antiquité. Ces images conditionnent en partie les attentes

spécifiques dont les individus n'ont pas toujours conscience lorsqu'ils visitent un musée d'archéologie. Souvent, les théories de l'influence étudient au-delà de la simple réception des contenus audiovisuels et expliquent comment, plusieurs jours ou semaines après l'exposition au message, des traces « engrammées » en mémoire sont récupérées pour, par exemple, former un jugement ou produire un comportement (Courbet et Fourquet-Courbet, 2003).

La mémoire implicite peut se définir de la manière suivante : à côté de la mémoire classique, activée de façon intentionnelle par le sujet qui fait l'effort d'être attentif pour apprendre et mémoriser de façon volontaire, il existerait une autre mémoire, fonctionnant de manière continue, à l'insu du sujet (elle serait donc non intentionnelle) et de façon parfois incidente (sans apparemment accaparer toute l'attention du sujet). La mémoire implicite est donc impliquée quand on fait subir à une personne une expérience préalable qui facilitera la réalisation d'une tâche ultérieure, sans que cette personne ne doive aller rechercher consciemment des informations concernant cette expérience pour réaliser cette tâche (Nicolas, 199). C'est ce qu'on souhaite tester lorsqu'on interroge les individus sur l'Antiquité avant qu'ils ne soient exposés au stimulus péplum. Cela dans le but d'observer si des traces des images de l'Antiquité issues du péplum se glissent dans leurs représentations de l'Antiquité.

La mémoire implicite est celle des habitudes et de tous les actes que l'on fait et refait sans réellement réfléchir à leur exécution. L'idée de mémoire implicite laisse entendre que nous mémorisons en permanence et pas seulement quand nous faisons l'effort d'apprendre. C'est avec en tête cette idée, que nous étudions la compétence fictionnelle du spectateur de péplum en analysant les codes audiovisuels représentant l'Antiquité dans ce genre de film et les comportements, représentations et jugements des sujets lorsqu'ils le visionnent ou l'évoquent au cours de leur réflexion sur l'Antiquité, dans des situations communicationnelles comme celle du musée d'archéologie et celle du foyer des individus interrogés pour l'étude. Il s'agit d'observer dans la mesure du possible les opérations sociocognitives par lesquelles un sujet traite des informations provenant à la fois de ses connaissances préalables, de l'écran de cinéma (borne multimédia du musée d'archéologie ou écran télévisé du salon) auquel il est exposé et du contexte socio-physico-temporel de réception (musée et hors musée), afin d'émettre une réponse verbale (souvent un jugement) ou un comportement : « Un sujet traite des informations provenant à la fois des connaissances préalables, [...] et du dispositif auquel il est exposé et du contexte socio-physico-temporel de réception, afin d'émettre une réponse (souvent verbalisée, comme un jugement) ou un comportement » (Courbet, 2005 : 29).

Même si pour l'instant on ne dispose pas de preuves indiscutables, on peut émettre l'hypothèse que l'éducation non formelle est un domaine privilégié de manifestation de la mémoire implicite.

3.2. L'assimilation implicite des représentations de l'Antiquité circulant dans le péplum

Peut-on apprendre inconsciemment? L'apprentissage implicite peut se définir de la manière suivante : il s'agit de l'apprentissage de nouvelles informations, plus ou moins complexes résultant de notre environnement, sans intention particulière d'apprendre (Berry et Dienes, 1993). L'apprentissage implicite se fait donc à l'insu de l'individu et sans effort de sa part. Les chercheurs cognitivistes ont proposé d'appeler « l'apprentissage implicite » par référence au paradigme de mémoire implicite.

En quelque sorte, nous apprenons sans arrêt et bien plus que nous ne pouvons le dire. À partir de la notion de mémoire implicite, certains auteurs ont proposé de postuler l'existence d'un apprentissage implicite. Ce dernier se distinguerait de l'apprentissage explicite par plusieurs caractéristiques différentes :

- cet apprentissage a un caractère incident. Il se produit alors que le sujet est absorbé par d'autres préoccupations;
- la connaissance acquise demeure implicite dans le sens où elle est inaccessible à la conscience du sujet : il ne sait pas qu'il a appris quelque chose (Meulemans, 1998).

Ce mécanisme fonctionne sans effort et semble en quelque sorte « naturel » comme l'apprentissage implicite se déroule à l'insu du sujet, il apparaît indépendant et de la conscience et de la volonté du sujet.

L'apprentissage implicite génère des souvenirs de nature différente de ceux acquis explicitement. Un savoir implicite est davantage dépendant du contexte dans lequel il s'est produit (Jacobi, 2001). La mémoire implicite concernerait aussi bien des connaissances déclaratives que procédurales. Certains auteurs suggèrent que les connaissances implicites sont davantage dépendantes du contexte dans lequel elles ont été acquises. Elles sont ainsi moins transférables que ne le sont les connaissances acquises lors d'un apprentissage explicite. En revanche, la mémoire implicite est plus stable et plus permanente que l'apprentissage explicite; les connaissances acquises lors de ce processus sont, par conséquent, plus permanentes (Meulemans, 1998). En outre, il est des savoirs que l'on a conscience de posséder et d'autres que l'on possède sans le savoir : « Le savoir explicite peut être assimilé à une connaissance que les sujets sont conscients d'avoir. Par opposition, le savoir implicite renvoie à des connaissances que le sujet n'a pas conscience d'avoir mémorisées. Les connaissances implicites sont d'ailleurs

recueillies indirectement et sont exprimées de manière non intentionnelle par le sujet » (Chokron et Marendaz, [2019] : n. p.). Ainsi le savoir explicite peut-il se voir assimilé à une connaissance que les sujets sont conscients d'avoir. Par opposition, le savoir implicite renvoie à des connaissances que le sujet n'a pas conscience d'avoir mémorisées. Les connaissances implicites sont d'ailleurs recueillies indirectement et sont exprimées de manière non intentionnelle par le sujet.

Dans le cadre de notre recherche, peut-on parler d'un apprentissage non formel, c'est-à-dire découlant d'activités liées aux loisirs? Qu'apprend-on de péplum, genre cinématographique lié au spectacle, et comment apprend-on en se divertissant? Doit-on parler d'apprentissage, d'acquisition de connaissances, d'assimilation ou d'acculturation? Nous supposons observe un processus implicite, informel, spontané qu'il ne semble pas juste de désigner par le terme « apprentissage » qui laisse entendre une inscription dans un processus explicite, formel et réflexif. Selon Jean-François Le Ny (2005), « le terme d'apprentissage [...] désigne [...] toute modification stable des comportements ou des activités psychologiques attribuable à l'expérience du sujet » (cité par Arthaud, 2007 : 114).

Il devient délicat, dans le cadre théorique sur l'apprentissage qui a été adopté plus haut, de parler d'apprentissage implicite, étant donné que tout apprentissage nécessite une prise de recul, une démarche qui semble en contradiction avec les notions d'automatisation supposées plus ou moins à l'œuvre lorsqu'on regarde un péplum.

3.3. Explicites et/ou implicites : les attitudes, les jugements et les représentations des spectateurs-visiteurs à l'égard de l'Antiquité dans le péplum

Le concept d'attitude suscite un regain d'intérêt parmi les chercheurs en psychologie sociale en raison de l'émergence du concept d'attitude implicite (Greenwald et Banaji, 1995; Fazio et Olson, 2003; Courbet et Fourquet-Courbet, 2008). Ce concept est largement employé en psychologie sociale et en marketing publicitaire. Courbet (2005) dresse une synthèse des apports théoriques de la psychologie sociale dans la communication médiatique, des théories de la communication persuasive, de la sociocognition et des attitudes provenant, en partie, des recherches américaines. Il mobilise des ressources théoriques issues de la sémiotique, de l'esthétique, des sciences cognitives, des recherches en marketing.

Comme pour l'apprentissage, l'attitude implicite se définit selon l'attitude explicite et se distingue par ses modalités méthodologiques d'évaluation : « Les attitudes implicites sont des traces de l'expérience passée, ni identifiées ni attribuées par introspection, qui polarisent affectivement et médiatisent les pensées, sentiments et jugements présents relatifs à des objets

sociaux. Elles sont un puissant déterminant du comportement lorsqu'il est faiblement impliquant » (Courbet, 2003 : 28, d'après Greenwald et Banaji, 1995). Les attitudes implicites ne sont mesurables que par des techniques indirectes comme l'étude des temps de réponse, les choix forcés ou des techniques qui font travailler en opposition attitude implicite et attitude explicite : « Issues de la mémoire implicite, les attitudes implicites ne sont mesurables que par des techniques indirectes comme l'étude des temps de réponse, les choix forcés ou des techniques qui font travailler en opposition attitude implicite et attitude explicite » (Courbet et Fourquet-Courbet, 2008 : 7, d'après Greenwald *et al.*, 1998).

Quand on demande à une personne d'évaluer très rapidement un objet connu, l'attitude implicite est automatiquement activée en mémoire. Fazio et Olson (2003) ont défini les mesures implicites comme des mesures utilisant un protocole de recueil de données non centré directement sur l'objet d'investigation par opposition aux mesures explicites qui reposent sur un rapport verbal direct sur l'objet d'investigation. Certains chercheurs ont suggéré que, chez une même personne, attitude explicite et attitude implicite à l'égard d'un même objet social sont toutes deux stockées en mémoire (Wilson *et al.*, 2000). C'est donc sur ce principe que nous avons construit la méthodologie expérimentale de la recherche.

4. Un contexte méthodologique lié aux représentations sociales

On a émis l'hypothèse générale dans la première partie de cette thèse, que les représentations sociales de l'Antiquité ont une utilité dans la médiation et qu'il ne faut pas les considérer comme des obstacles à la diffusion des connaissances, mais plutôt comprendre comment elles participent au processus de médiation à l'œuvre lors de la visite d'un musée d'archéologie. Pour S. Moscovici (2004 [1961]), la représentation a à voir avec les processus de communication, elle est aussi en elle-même, un intermédiaire entre l'objet de connaissance extérieur et l'univers mental d'un individu.

D'après J. Le Marec et J. Davallon (1995), plusieurs utilisations peuvent être faites des études de représentations dans le milieu muséal : l'étude des représentations peut servir à mieux connaître le visiteur et notamment à s'intéresser aux connaissances naïves vues comme les motivations à la venue dans l'exposition; on peut aussi tenter de connaître les représentations qui se dégagent de l'exposition (contenus à assimiler); enfin, dans l'approche adoptée par Davallon et Le Marec, le visiteur n'est plus vu comme un frein à la communication (qui ne comprend pas l'exposition) ou comme le détenteur de la clef de ce que devrait être l'exposition, mais comme « un sujet doté d'une compétence communicationnelle ». L'interaction entre visiteur et exposition est alors vue comme une « appropriation ». L'objectif de la démarche

d'évaluation dans cette approche est de faire en sorte que le discours savant rencontre le « déjà-là » des représentations du savoir profane » (Schiele, 1983), et de faire que le visiteur dépasse son « déjà-là ».

C'est la théorie des représentations sociales de S. Moscovici et l'analyse qu'en propose J. Le Marec qui permet de poser une seconde balise théorique et méthodologique, après celle de la sociocognition implicite, celle de la relation entre situations de communication et circulation des savoirs, qui consiste à prendre acte « des transformations que connaissent les objets dans la communication et [du] lien qui rattache ces élaborations aux interactions qui les autorisent » (Jeanneret, 2008 : 103). Cette théorie permet d'étudier l'influence exercée par un média. Pour aller plus loin, par l'étude des représentations sociales de l'Antiquité chez les spectateurs de péplum, nous pensons approcher son influence dans leur construction selon les contextes de réception, le cadre muséal pour certains spectateurs et pour d'autres, le cadre du domicile. Le péplum, une production divertissante, vise à satisfaire les désirs de divertissement des spectateurs et dont la vocation est d'être diffusée largement pour de raisons économiques, propres à l'industrie cinématographique. Voici le statut originel de l'objet de la recherche et l'originalité de la recherche est de modifier le statut du péplum et de l'inscrire dans une logique de médiation des savoirs.

Plutôt que de recenser les définitions qui ont été données dans les différents champs disciplinaires (sociologie, psychologie, anthropologie ou histoire), nous proposons ici de souligner les propriétés des représentations sociales que nous mobilisons comme notions dans notre recherche. Il s'agit dans un premier temps de définir le concept. Ne pouvant commenter l'ensemble des travaux qui ont marqué l'historiographie de la théorie des représentations sociales, nous avons choisi parmi le flot d'auteurs qui ont consacré leurs travaux de recherche à ce sujet, ceux qui ont fondé et stimulé notre réflexion. Nos propos s'appuient donc sur les travaux de S. Moscovici, D. Jodelet et J.-C. Abric. Dans un second temps, notre intérêt s'est porté sur la notion de stéréotype en tant que forme de connaissance et nous avons étudié les travaux de R. Amossy, de C. Herzlich et de I. Veyrat-Masson.

4.1. « Une forme de connaissance »

Intéressons-nous à l'étymologie du mot représentation. Ce dernier est emprunté au latin *representatio*, lui-même issu de *repraesentare*, qui signifie, selon le *Petit Robert* (1996), « action de mettre devant les yeux ou devant l'esprit de quelqu'un », « rendre sensible (un objet absent) au moyen d'une image, d'une figure, d'un signe, etc. »¹⁹. En art, ce terme se traduit par

¹⁹ Soulignons en outre le lien étroit existant entre les actions de représenter et de reconstituer (notion explicitée dans

« faire revivre ou imiter ». D'un point de vue étymologique, la représentation est donc un acte de pensée rendant présent un objet. La représentation n'est pas une réplique fidèle de l'objet représenté, mais elle vise à rendre perceptible l'aspect, la nature caractéristique de l'objet. Elle est à la fois un processus et un résultat. La représentation est une re-construction de la réalité en un objet mental, élaboré de manière consciente ou non, à partir de l'appropriation des modèles culturels et des idéologies dominantes d'une société.

Trois conditions sont nécessaires à l'émergence d'une représentation sociale selon S. Moscovici (2004 [1961]) :

- 1) *la dispersion de l'information concernant l'objet de représentation. Les informations à l'égard d'un objet social sont généralement insuffisantes et/ou surabondantes du fait de la complexité de l'objet ou des contextes social, culturel ou éducatif. C'est cette difficulté d'accès à l'information qui favoriserait la transmission indirecte des savoirs et donc l'apparition de nombreuses distorsions. Cette condition nous intéresse particulièrement puisque nous supposons que le visiteur vient dans le musée d'archéologie avec ses connaissances préalables de l'Antiquité, glanées ici et là et, en partie issues des œuvres de fiction, comme le péplum; des connaissances préexistantes qui viennent interférer avec celles transmises par la médiation muséale;*
- 2) *la focalisation d'un groupe ou d'un individu sur certains aspects de l'objet de représentation. Cette focalisation est fonction des intérêts et de l'implication des individus vis-à-vis de l'objet. Elle les empêcherait ainsi d'en avoir une vision globale. Cette condition est pertinente pour notre étude et ce, pour deux raisons : la première est selon les contextes de recueil des représentations sociales de l'Antiquité, dans le musée ou hors du musée, nous pouvons mettre en contraste les différents intérêts à l'égard de l'Antiquité des exprimés par les visiteurs- spectateurs et les simples spectateurs de péplum. Enfin la seconde raison est qu'à travers le protocole d'enquête établi, nous influons directement que l'implication du sujet à l'égard de l'Antiquité, puisque nous lui demandons d'effectuer des tâches précises, à savoir développer une réflexion autour de l'Antiquité et visionner des séquences de péplums;*
- 3) *la pression à l'inférence exercée par le groupe. Sous la pression des circonstances et des rapports sociaux, il y aurait nécessité de prendre position, de construire un code commun et stable, d'obtenir la reconnaissance et l'adhésion des autres. C'est à travers cette dernière condition que se constituent de façon stable les stéréotypes concernant l'objet de la représentation.*

4.2. De la représentation sociale au stéréotype de l'Antiquité

Le stéréotype apparaît comme une croyance, une opinion, une représentation qui ne correspond pas à la réalité mais qui devient une réalité pour l'individu. Le stéréotype est le résultat d'un apprentissage social : il est le résultat du regard que l'on porte sur un objet est issu d'un contact répété avec des représentations, tantôt construites par soi, tantôt véhiculées par le discours des médias. Comme les représentations sociales, le stéréotype relève d'un « savoir de sens

la partie précédente) dans le sens où la reconstitution imite, reproduit et rend présent un objet.

commun », d'une connaissance « naïve »; comme elles, il circule dans les discours, il est véhiculé dans les messages et images médiatiques (Jodelet, 1997 : 32). Cependant, J. Maisonneuve (1989) note une distinction entre représentations sociales et stéréotype; en effet si les représentations sociales sont un « ensemble d'opinions », le stéréotype n'est selon lui que la concrétisation d'un élément de celles-ci. Le stéréotype sert seulement d'indicateur, il est une marque ponctuelle de la représentation sociale. Le stéréotype correspond à une image figée faisant partie des représentations sociales.

Le mot « stéréotype » vient du grec *stereos* qui signifie solide et *tupos* qui signifie empreinte, marque, caractère d'écriture en Grec et modèle en Latin. Il est utilisé initialement dans le domaine de l'imprimerie. Le mot indique alors un bloc servant à imprimer une page et pouvant servir pour plusieurs impressions. D'un point de vue étymologique, le stéréotype est un modèle, autrement dit une forme constante. Dans le langage commun, comme dans le langage scientifique, le mot a souvent une acception négative. La notion de stéréotype est introduite en 1922 par Walter Lippman comme concept scientifique dans les sciences sociales pour rendre compte du caractère caricatural de certaines opinions rencontrées chez un public : « [L]'effet puissant des stéréotypes tient à ce qu'ils sont comme les clichés, les symboles ou les slogans, "les significations elles-mêmes" c'est-à-dire quelque chose d'immédiatement communicable et assimilé par les individus » (Stœtzl, 2006 : 12, d'après Lippman, 1922). Les stéréotypes seraient ainsi des « images dans la tête », des « préconceptions » simples, générales et globalisantes que les individus utilisent pour aborder le monde qui les entoure; ces images relèveraient de la fiction parce qu'elles exprimeraient un imaginaire social. Le stéréotype pourraient ainsi être vu comme une construction imaginaire qui ne reflète pas la réalité; il apparaît comme une croyance, une opinion, une représentation qui ne correspond pas à la réalité mais qui devient une réalité pour l'individu²⁰. Autrement dit, l'individu ne fait plus de différence entre les expériences directes de l'objet et les informations reçues sur l'objet par des intermédiaires, des médias : « Clichés, images préconçues et figées, sommaires et tranchées, des choses et des êtres, que se fait l'individu sous l'influence de son milieu social (famille, entourage, études, profession, fréquentations, médias de masse, etc.) et qui déterminent à un plus ou moins grand degré nos manières de penser, de sentir et d'agir » (Morfaux, 1980 : 34)²¹.

²⁰ Le stéréotype se distingue du préjugé, qui désigne une attitude adoptée envers l'objet en question. Le préjugé possède une dimension affective tandis que le stéréotype relève de la dimension cognitive.

²¹ Au surplus, on notera que le cliché se réclame plutôt de la rhétorique (même si la notion est abordée en psychologie sociale par Gabriel de Tarde dans son ouvrage de 1890 *Lois de l'imitation sociale*), alors que le stéréotype relève de la *doxa* (ensemble de jugements, d'idées, d'opinions). En d'autres termes, le seul point commun entre stéréotype et cliché est bien leur aspect à la fois banal, figé et conventionnel.

Le stéréotype serait le fait d'un apprentissage social : en effet, la vision que l'on se fait d'un objet est issue d'un contact répété avec des représentations, tantôt construites de toutes pièces, tantôt filtrées par le discours des médias. Selon W. Lippman, ce que nous percevons est modelé par les images collectives que nous avons en tête; nous voyons ce que notre culture a défini, au préalable, pour nous. Le stéréotype s'impose donc à l'individu, dans le sens où il est formé par des « idées préconçues non acquises par l'expérience, sans fondement précis qui s'imposent aux membres d'un groupe » (Amossy, 1989 : 30, d'après Sillamy, 1980). Étudier la notion de stéréotype et plus largement le concept de représentations sociales nous permet en fait d'approcher les idéologies (dans le sens de système d'idées) des individus; un des objectifs de la recherche étant de tenter de mettre au jour les images du réel de l'Antiquité chez le spectateur de péplum.

Dans un souci de conserver l'ensemble des traces de nos démarches méthodologiques, nous présentons les étapes de la construction de l'outillage méthodologique, c'est-à-dire des phases de tests à la réalisation de l'expérimentation finale.

5. Retours sur la phase des tests méthodologiques

Présenter la méthodologie de façon diachronique permet de retracer les étapes de l'élaboration de la question de recherche. Au-delà de la présentation de l'outillage méthodologique, il s'agit de montrer comment avons-nous fait du péplum un objet de recherche en sciences de l'information et de la communication. Cet historique de la méthodologie a dessein d'exposer les étapes de la construction de l'objet concret (le film péplum), à l'objet de recherche (le péplum en tant que médiation de l'Antiquité), en objet scientifique (le péplum comme une médiation implicite de l'Antiquité; voir Davallon, 2004). Ce choix de présentation contribue à montrer les emprunts disciplinaires utilisés pour étudier certaines composantes qui construisent l'objet de la recherche. Penser la manière de construire l'objet de recherche, c'est mobiliser des outils théoriques et/ou méthodologiques qui participent à mieux voir l'objet selon les questions que l'on pose. Pour interroger la médiation de l'Antiquité à l'œuvre dans le péplum, nous avons emprunté des outils construits par la psychologie sociale. Aux prémices de la recherche, notre intérêt s'est porté sur la notion de représentations sociales avec en tête cette question : le péplum est-il un opérateur de transformations des représentations de l'Antiquité chez le spectateur?

5.1. L'Antiquité, un objet de représentations sociales

Lorsqu'on étudie les représentations sociales, la première question qui se pose n'est pas tant l'étude de la représentation de l'objet que de savoir si l'objet que l'on interroge est lui-même un

objet de la représentation. Il faut préciser que tous les objets ne font pas l'objet d'une représentation sociale. Plusieurs chercheurs ont tenté de définir les critères permettant de déterminer lorsqu'un objet est « social » et peut donner lieu à l'élaboration d'une représentation (P. Moliner, 1993; C. Flament et M.-L. Rouquette, 2003). Pour P. Moliner, les objets de représentation ont tous en commun d'être « polymorphes » c'est-à-dire qu'ils peuvent apparaître sous différentes formes dans la société (Moliner, 1993); c'est le cas de l'Antiquité comme nous avons pu le démontrer dans la première partie de cette thèse.

Nous présentons d'abord une étude exploratoire inspirée par les travaux de J.-C. Abric sur les représentations sociales de l'Antiquité et l'utilisation de la théorie dite du « noyau central ». Il n'existe pas de consensus dans la méthode à adopter pour étudier des représentations sociales. Cependant, la méthodologie que nous présentons ici s'inspire largement des travaux de J.-C. Abric en psychologie sociale, que nous avons rencontré au début de notre thèse et avec lequel nous avons esquissé l'outil méthodologique présenté dans les paragraphes suivants.

5.1.1. Protocole de l'enquête²²

Nous avons donc testé la méthode de « l'évocation libre et hiérarchisée » pour saisir les représentations sociales de l'Antiquité, sur un groupe d'environ 20 étudiants en licence de communication à l'Université. À ce stade méthodologique, le péplum est envisagé selon son statut originel, un film divertissant. L'objectif de cette expérience est de saisir les représentations sociales de l'Antiquité des élèves et de constater la présence ou non des médias des loisirs (télévision, bande dessinée ou film) dans leurs perceptions de cette période historique.

Cette méthode repose sur un questionnement en deux phases. La première phase d'*association libre* consiste, par un mot inducteur, à demander aux sujets les termes qui leur viennent à l'esprit en relation avec l'objet donné. La technique de l'association libre permet de repérer le contenu de la représentation sociale. Dans une deuxième phase, dite de *hiérarchisation*, chaque sujet doit classer les mots ou expressions qui lui sont les plus significatifs et les moins significatifs. Cette phase de hiérarchisation permet d'appréhender l'organisation de la représentation sociale. Afin de vérifier la centralité du noyau (contenu fixe de la représentation), l'enquête se poursuit par un questionnaire de caractérisation. On propose aux sujets une liste d'items et on leur demande de désigner les items qui, pour eux, sont les plus caractéristiques de l'objet.

²² Le lecteur est invité à consulter l'annexe intitulée « Les protocoles d'enquête de la phase des pré-tests méthodologiques », p. 289-291.

Nous demandons aux étudiants de noter les cinq premiers mots qui leur viennent à l'esprit lorsqu'ils entendent le mot « Antiquité » (mot inducteur). Dans une deuxième phase, dite de *hiérarchisation*, chaque étudiant doit, à partir de la liste obtenue, effectuer des tris. Il doit classer les mots ou expressions qui lui sont les plus significatifs et les moins significatifs. Chaque sujet est incité à ordonner sa propre production en fonction de l'importance qu'il accorde à chaque terme pour définir l'objet « antiquité ». Cette phase de hiérarchisation permet d'appréhender l'organisation de la représentation sociale.

La phase inductrice permet de recueillir cinq mots par sujets. À partir de ces mots, il est possible d'effectuer des regroupements lexico-sémantiques. On dispose donc d'un corpus d'items (le contenu de la représentation) et de deux indicateurs quantitatifs pour chaque élément produit : sa fréquence d'apparition et le score d'importance accordé à chaque item par les sujets interrogés. La fréquence d'apparition est donc un indicateur de centralité à condition de la compléter par une information plus qualitative, ici l'importance que le sujet lui accorde. Dès lors, le croisement des deux informations recueillies permet un premier repérage du statut des éléments constitutifs de la représentation de l'Antiquité. L'objectif est double : connaître les grandes catégories de la représentation et les mots que les sujets utilisent.

Afin de vérifier la centralité du noyau, nous poursuivons l'enquête par un questionnaire de caractérisation. On propose aux mêmes sujets une liste d'items dont le nombre est un multiple de 3 (ici 9), et on leur demande de désigner les trois items qui, pour eux, sont les plus caractéristiques de l'objet « Antiquité ». Il leur faut désigner alors parmi les six thèmes restant les trois moins caractéristiques. On peut attribuer à chaque item un score qui varie de 1 (s'il a été choisi comme non caractéristique) à 3 (s'il a été choisi comme caractéristique). Les items du questionnaire de caractérisation sont formulés selon les mots utilisés par les sujets lors de la première phase de l'enquête, celle l'évocation hiérarchisée.

5.1.2. Résultats de l'enquête

Nous commençons par analyser les résultats issus de l'évocation libre hiérarchisée, puis ceux obtenus par le questionnaire de caractérisation, afin de connaître la structure de la représentation sociale de l'Antiquité.

Tableau 1. Analyse des évocations hiérarchisées²³

N°20	RANG D'IMPORTANCE	
	ÉLEVÉ	FAIBLE
FORTE FRÉQUENCE	Histoire	Antiquités, brocantes Objets et concepts de la période antique (chars, sandales, gladiateurs, Romains, etc.)
FAIBLE	<i>Noyau central (case 1)</i>	<i>1ère périphérie (case 2)</i>
	Archéologie Patrimoine culturel	Trésors Ancien, vieux Monuments, ruines
	<i>Éléments contrastés (case 3)</i>	<i>2ème périphérie (case 4)</i>

Case 1

Elle regroupe les éléments fréquents et importants. Il s'agit de la zone du noyau central. L'analyse du tableau 1 est instructive : elle permet de faire l'hypothèse que pour ce groupe la représentation de l'Antiquité est organisée autour d'un noyau central à un élément. Il s'agit d'un élément prototypique, c'est-à-dire typiquement associé à l'objet. Les étudiants représentent l'Antiquité d'un point de vue conceptuel, elle signifie l'Histoire. Interrogés dans le contexte d'un cours, cette réponse suppose que les étudiants ont répondu de façon scolaire afin sans doute de respecter le cadre formel de l'enquête.

Case 2

On y trouve les éléments périphériques fréquents mais considérés comme peu importants. La 1^{ère} périphérie de la représentation est davantage surprenante puisque de nombreux sujets évoquent les antiquités, des objets d'art plus ou moins anciens en vente chez un antiquaire. Ceci s'explique en partie que les étudiants interrogés soient habitants d'Avignon et des alentours, notamment l'île-sur-la-Sorgue, réputée pour ses brocantes et autres vide-greniers. On trouve également en 1^{ère} périphérie les concepts et objets de l'Antiquité qui pourraient être liés aux œuvres de fiction, au péplum, comme le char de course ou les sandales du gladiateur.

²³ Dans tous les tableaux d'évocations, le nombre fréquence est le nombre brut d'évocations, le nombre importance est le rang moyen d'importance attribué au mot. (Moins le chiffre est élevé, plus grand est l'importance dans la hiérarchisation de la représentation.)

Case 3

On constate ici des thèmes énoncés par peu de personnes, mais qui les considèrent comme très importants. Peu de sujets interrogés associent l'Antiquité à l'archéologie et au patrimoine culturel mais ils accordent un rang d'importance élevé à ces deux dimensions. Il peut s'agir de l'existence d'un sous-groupe minoritaire porteur d'une représentation différente.

Case 4

Il s'agit de la 2^e périphérie qui est constituée d'éléments peu présents et peu importants dans la représentation. On trouve dans cette case les dimensions suivantes associées à l'objet Antiquité : monument (« vestige », « ruine »), trésors (« valeur », « précieux ») et ancien (« vieux », « poussiéreux »).

Voyons à présent les résultats obtenus par le questionnaire de caractérisation.

Tableau 2. Caractérisation de l'Antiquité chez les étudiants

<i>Item</i>	Le moins caractéristique	Non choisi	Le plus caractéristique
Un combat de gladiateurs dans un amphithéâtre romain	3	2	6
Des vieilles choses poussiéreuses que l'on trouve dans un vide grenier	5	4	2
Un monument en ruines, vestiges	1	8	2
La recherche de trésors	9	2	0
Des meubles que l'on achète cher dans une brocante	8	2	1
Un romain en sandales conduisant un char	6	3	2
Une fouille archéologique	0	5	6
Un patrimoine culturel qu'il faut restaurer et conserver	1	2	8
La période historique qui suit la préhistoire	0	5	6

Le tableau 2 présente les résultats du questionnaire de caractérisation obtenus. Il apparaît clairement que quatre éléments constituent probablement le noyau central de la représentation. Significativement plus caractéristiques que les autres, il s'agit des items suivants :

- un combat de gladiateurs dans un amphithéâtre romain;
- un patrimoine culturel qu'il faut restaurer et conserver;
- la période historique qui suit la préhistoire;
- une fouille archéologique.

On constate que l'élément *images et objets de l'Antiquité* (dans lequel nous regroupons les items « un combat de gladiateurs dans un amphithéâtre romain » et « un romain en sandales conduisant un char ») donne lieu à des jugements très contrastés de la part de la population interrogée. Pour certains, il est très caractéristique; pour d'autres, il l'est plus ou moins voire non caractéristique. On observe également une ambiguïté concernant l'élément *archéologie* (item « une fouille archéologique »), puisqu'il est presque autant non choisi que caractéristique. L'élément *monuments* appartient à la périphérie de la représentation. Celle-ci correspond aux éléments périphériques dont le statut est d'être moyennement important dans la caractérisation. Enfin, les résultats concernant les éléments *antiquités* et *trésors* semblent nous indiquer qu'ils n'ont qu'un rapport lointain avec l'objet de la représentation.

Malgré une approche multi-méthodologique, l'existence et la nature du noyau central de la représentation ne sont pas garanties. En effet, la concordance concernant le noyau central n'est pas obtenue par les deux outils méthodologiques différents employés.

5.2. Limites de cet outil méthodologique

L'utilisation du questionnaire comme outil de recueil de données n'est pas la plus pertinente dans notre cas de recherche : en effet, le questionnaire est utile lorsqu'on sait et que l'on connaît ce qu'on recherche. Notre questionnement porte sur la transformation ou non des représentations sociales de l'Antiquité sous l'effet du péplum; un processus que l'on suppose implicite. Les outils comme le questionnaire impliquent un traitement contrôlé de la part du sujet, et sont des tâches relatives à la mémoire de travail, donc explicites. Les représentations sociales de l'Antiquité ne sont pas l'objet de recherche, il s'agit bel et bien de la médiation de l'Antiquité par le péplum, autrement dit, de l'influence du péplum sur les représentations de l'Antiquité. Les outils méthodologiques de type questionnaire issus du concept des représentations sociales ne sont pas les plus appropriés pour répondre à la question de la recherche. Toutefois, de façon concrète, ces outils apportent une approche structurale dans l'analyse, force à s'intéresser à la structure des représentations sociales.

Autre limite de ce test méthodologique concerne la question du statut du péplum. En effet, la médiation de l'Antiquité que l'on suppose implicite dans le péplum n'est pas interrogée dans un tel contexte. Pour étudier une transformation ou dans une moindre mesure une évolution des représentations sociales de l'Antiquité sous l'effet du film péplum, il faut construire un protocole d'enquête en plusieurs temps, un avant et un après l'exposition au stimulus péplum. Enfin, un dernier élément et non des moindres concernant le contexte de réception du péplum est celui du musée d'archéologie. Dans ce test méthodologique, l'aspect muséologique de la

problématique de recherche est absent. Il est à noter quelques autres limites méthodologiques d'ordre plus pragmatiques : le matériau recueilli est insuffisant pour réaliser une analyse qualitative et la nécessité du changement de la consigne initiale; le recours en effet au simple terme « antiquité » sans qualificatif n'oriente pas suffisamment le sujet interrogé sur une réflexion autour de l'Antiquité, en tant que période historique.

La question qui préluait à notre raisonnement porte sur les transformations des représentations de l'Antiquité du spectateur par le péplum. Nous avons donc mené une deuxième étude exploratoire, inspirée toujours par les travaux de J.-C. Abric auprès cette fois-ci d'un groupe de collégiens, en classe de quatrième, un niveau scolaire dans lequel l'Antiquité est au programme des apprentissages. L'enquête a été réalisée à un temps 1 (sans visionnage de séquences de péplum) et à un temps donné 2, c'est-à-dire après visionnage de séquences de péplums. Ce facteur temps permettrait de saisir ou non une transformation ou une évolution de la représentation sociale de l'Antiquité due au péplum.

5.2.1. Le protocole du recueil de données

Le protocole d'enquête auprès du groupe de collégiens s'est déroulé en trois phases : la première correspond à l'association libre, la seconde est celle de la caractérisation et une troisième phase au cours de laquelle les collégiens regardent quatre extraits de péplum et ont la possibilité de modifier les questionnaires remplis auparavant, en soulignant les mots qu'ils maintiennent, en changeant de rang certains mots ou en les remplaçant par d'autres. Nous avons pour ce test modifier la consigne initiale, qui est désormais la suivante : « En Histoire, à quoi vous fait penser l'Antiquité? »

La sélection des extraits de films est réalisée suivant une typologie du péplum²⁴. Celle-ci se divise en trois types : historique, biblique et mythologique. Le choix des films est orienté également par leur date de réalisation. Notre sélection comporte, en effet, des péplums réalisés dans les années soixante et d'autres plus récents, datant des années 2000. Il s'agit de confronter les représentations de l'Antiquité proposées par les péplums anciens et les modernes. La diversification de ce corpus porte donc sur la date de réalisation des films péplum mais également sur les sujets historiques abordés dans ces films. Les séquences choisies pour illustrer le péplum historique ont pour thème les jeux du cirque dans la Rome antique. Quant au type péplum biblique, il est constitué d'une séquence relatant un épisode de l'Ancien Testament et une autre relative au Nouveau Testament. Enfin, le péplum de type mythologique a pour exemple un personnage de la mythologie gréco-latine Hercule et un épisode, le cheval de Troie.

²⁴ La durée de chaque extrait d'excède pas une minute.

Une telle diversification permet d'aborder plusieurs aspects culturels de l'Antiquité, à savoir la vie quotidienne à travers le péplum historique et la vie religieuse grâce aux péplums de type biblique et mythologique. Pour illustrer le péplum historique, nous avons choisi les films suivants : *Ben-Hur* de William Wyler (1958) et *Gladiator* de Ridley Scott (2000). Les séquences relatives au péplum mythologique sont extraites des films : *Les travaux d'Hercule* (1957) de Pietro Francisci et *Troie* de Wolfgang Petersen (2004). Enfin, le péplum biblique est représenté par les films : *Les Dix Commandements* (1957) de Cecil B. De Mille et *La Passion du Christ* de Mel Gibson (2003). Les courtes scènes choisies présentent des décors, des costumes, des personnages ou des événements historiques caractéristiques du genre.

5.2.2. Résultats de l'enquête

Tableau 3. Analyse des évocations hiérarchisées avant visionnage des extraits de péplums

N=15	RANG D'IMPORTANCE	
	ÉLEVÉ	FAIBLE
FORTE	Civilisation : invention de l'écriture, naissance du christianisme Période ancienne Pays : Rome, Grèce, Égypte	Mythologie : déesses, dieux, Odyssée
FRÉQUENCE	<i>Noyau central (case 1)</i>	<i>1^{ère} périphérie (case 2)</i>
FAIBLE	Monuments	Personnages historiques : César, Hercule, Alexandre le Grand
	<i>Éléments contrastés (case 3)</i>	<i>2^{ème} périphérie (case 4)</i>

Tableau 4. Analyse des évocations hiérarchisées après visionnage des extraits de péplums²⁵

N=15	RANG D'IMPORTANCE	
	ÉLEVÉ	FAIBLE
FORTE FRÉQUENCE	Pays : Rome, Grèce et Égypte Mythologie : Troie	Personnages historiques : César, Hercule
FAIBLE	Noyau central (case 1)	1 ^{ère} périphérie (case 2)
	Civilisation : invention de l'écriture, naissance du christianisme	Période ancienne Monuments
	Éléments contrastés (case 3)	2 ^{ème} périphérie (case 4)

En comparant ces deux tableaux présentant les résultats issus de l'analyse de l'évocation hiérarchisée, recueillis avant et après le visionnage des séquences courtes de péplums, un premier constat peut être dressé, presque toutes les catégories thématiques des représentations sont déplacées d'une case à l'autre case, ce qui signifie que la structure même de la représentation sociale de l'Antiquité a évolué à la suite de l'exposition des sujets interrogés au stimulus péplum. Voyons dans le détail les différents mouvements structurels des catégories thématiques constituant la représentation sociale de l'Antiquité chez ce groupe de collégiens.

Case 1 – Le noyau central

Avant les extraits de péplums, le noyau central de la représentation de l'Antiquité des collégiens est d'ordre scolaire; en effet, il semble que ces derniers aient défini cette période antique selon leurs savoirs scolaires, à travers les évocations telles que l'invention de l'écriture, la naissance du christianisme, ou des lieux précis (Rome, Grèce, Égypte) et bien sûr en première définition de l'Antiquité, une période historique lointaine. Concernant le temps « après » la diffusion des extraits de péplum, le noyau central est modifié : on ne retrouve qu'une seule catégorie encore présente, celle des lieux. L'Antiquité est donc romaine, grecque et égyptienne. Ces trois pays sont représentés dans les péplums visionnés : Rome dans *Ben-Hur* et *Gladiator*, la Grèce dans *Hercule* et l'Égypte à travers *Les Dix Commandements*. Vient se glisser une nouvelle catégorie, celle de la mythologie, qui constituait la 1^{ère} périphérie avant le visionnage des films. La mythologie se déplace donc de la périphérie de la représentation à sa centralité. Peut-être sont-ce les films *Troie*, *Les travaux d'Hercule*, *Les Dix Commandements* ou encore *La Passion du*

²⁵ En bleu sont marquées les catégories modifiées par les sujets interrogés.

Christ qui ont influencé les collégiens et modifié la catégorie thématique « mythologie » pour la situer de façon plus centrale.

Case 2 – La 1^{ère} périphérie

À la suite des extraits de péplum, la 1^{ère} périphérie est désormais constituée par la catégorie « des personnages historiques ». Cette catégorie appartenait auparavant à la 3^e périphérie de la représentation, c'est-à-dire celle qui regroupe les éléments les moins fréquents et les moins importants. Sans doute, à la suite des séquences de péplum et leur mise en scène des différents personnages fictifs, les collégiens ont cité plus fréquemment cette catégorie sans pour autant lui attribuer un rang d'importance élevé.

Case 3 – Les éléments contrastés

Cette case est dorénavant complétée par la catégorie « civilisation » laquelle se trouvait dans le noyau central avant l'exposition au péplum. Cette catégorie est donc moins citée mais elle est considérée comme importante par les sujets interrogés. Cette configuration peut révéler l'existence d'un sous-groupe minoritaire porteur d'une représentation différente. Toutefois, selon le recueil de nos données d'un point de vue quantitatif, nous ne pouvons pas affirmer l'existence d'une telle représentation.

Case 4 – La 2^e périphérie

On retrouve dans cette périphérie la catégorie « période historique » qui avant la vision des séquences de péplums appartenait à la case du noyau central. Cette catégorie devient donc peu présente et peu importante dans le champ de la représentation de l'Antiquité. La catégorie « monuments » se déplace de la case comportant les éléments contrastés de la représentation à celle de la 2^e périphérie, aux éléments peu fréquents et peu importants.

L'analyse des tableaux permet de formuler l'hypothèse que pour ce groupe de collégiens la représentation de l'Antiquité est d'abord organisée autour d'un noyau central à trois éléments : c'est une « période lointaine » qui a vu naître « l'écriture et le christianisme » chez certaines « les civilisations », comme à « Rome », en « Grèce » ou en « Égypte ». Une représentation de l'Antiquité donc très « scolaire », où les collégiens définissent l'Antiquité dans ses dimensions spatio-temporelle et culturelle. Cette représentation de l'Antiquité évoque quelque chose d'appris.

Après le visionnage des extraits de péplums, on constate une représentation de l'Antiquité à deux éléments : la dimension spatiale est toujours présente à travers la catégorie « Rome, Grèce et Égypte » à laquelle vient s'ajouter une dimension culturelle par la présence de la catégorie « mythologie » dans ce noyau central. Cependant, lorsqu'on s'attarde davantage sur les cases périphériques et notamment sur la case 3, celle qui contient les éléments contrastés de la représentation, on se rend compte que la représentation de l'Antiquité avant visionnage des extraits de péplums est encore très présente, à travers l'item « civilisation ».

Venons à l'analyse de la seconde phase du protocole d'enquête, le questionnaire de caractérisation avec les modifications selon le visionnage des séquences de péplum²⁶.

Tableau 5. Caractérisation de l'Antiquité

Items	Le moins caractéristique	Non choisi	Le plus caractéristique
Des objets précieux	4/6	2/0	2
Un pharaon dans une pyramide en Égypte	1	6/4	1/3
L'empereur César à Rome	2	3/1	3/5
Une période lointaine et ancienne	2	2	4
Des civilisations qui ont inventé l'écriture	2	4	2
Des Romains qui applaudissent les jeux dans un cirque	3	5/1	0/4
Un temple grec à Athènes	3	0	5
Les dieux et déesses de la mythologie gréco-romaine	1	1/4	6/3
Des Romains qui parlent latin	7/8	0	1/0

Seuls 3 éléments ne sont pas modifiés après l'exposition au stimulus péplum; il s'agit des catégories constituant le noyau central dans la phase 1 du protocole d'enquête et au temps 1, c'est-à-dire avant la vision des séquences de films : « une période ancienne », « une civilisation » et « la Grèce ».

Au temps 1 de cette phase, il apparaît clairement que 3 éléments constituent probablement le noyau central de la représentation. Ils sont significativement plus caractéristiques que les autres : « Une période lointaine et ancienne », « les dieux et déesses de la mythologie gréco-romaine » et « un temple grec à Athènes ». On retrouve les éléments thématiques de la phase 1, à savoir « une période ancienne », « mythologie » et « pays » à travers la Grèce, constituant le noyau central et la périphérie proche de la représentation de l'Antiquité. Cependant, il est à noter que la catégorie « civilisation », auparavant centrale dans la représentation, est ici non significative, puisqu'elle n'est pas choisie par la majorité des sujets

²⁶ En bleu sont ajoutés les résultats de caractérisation après le visionnage des extraits de péplums.

interrogés. Tout comme la catégorie « Égypte ». Enfin, l'item « Des Romains qui applaudissent les jeux dans un cirque » n'est pas considéré comme significatif dans la représentation de l'Antiquité. Derrière cet item, on regroupe les catégories de la phase 1 suivantes : « monument » et « Rome ».

Au temps 2 de la phase, après l'exposition des collégiens au stimulus péplum, on constate de nombreuses modifications qui ne paraissent pas toutefois modifier en profondeur la structure centrale du noyau de la représentation. Deux éléments les plus significatifs au temps 1 le sont toujours au temps 2 : « une période ancienne » et « un temple grec à Athènes ». Viennent s'ajouter trois éléments considérés comme les plus caractéristiques après les séquences de péplums : « L'empereur César à Rome » et « Des Romains qui applaudissent les jeux dans un cirque ». Il s'agit d'items illustrant clairement les images vues dans les scènes projetées de péplums : on voit dans les extraits de *Ben-Hur* et *Gladiator* des personnages qui, à première vue dans un court extrait, peuvent être considérés comme des empereurs, on voit également le cirque dans *Ben-Hur*. Les items les moins significatifs restent inchangés au temps 2. Concernant les éléments non choisis par les collégiens comme signifiant l'Antiquité, on retrouve les mêmes qu'au temps 1 : « l'Égypte » et « civilisation » auxquels vient s'ajouter celui de « mythologie » dont la place reste tout de même ambiguë puisqu'il est caractéristique pour presque la moitié des collégiens.

D'après cette analyse du tableau de caractérisation, il n'est pas certain d'établir une structure stable de la représentation de l'Antiquité ni même ses éventuelles transformations liées au visionnage des séquences de péplums. Même s'il semble qu'un noyau central s'esquisse autour des éléments comme « une période ancienne » des civilisations romaine, grecque ou égyptienne ».

5.3. Limites de ce test méthodologique

L'interprétation des résultats reste hypothétique, ces derniers demeurent difficilement interprétables parce qu'ils sont ambigus et/ou polysémiques.

Ce test méthodologique pose encore la question de la réception du péplum et de ses modalités. Le péplum est ici interrogé dans un cadre explicitement scolaire, puisque ce terrain s'est déroulé dans une salle de classe, dans un collège. On ne peut pas dans un tel contexte étudier l'implicite qui est supposé en jeu dans la transmission d'images de l'Antiquité par le péplum; on l'a d'ailleurs constaté dans la structure centrale de la représentation des collégiens, en soulignant l'aspect formel de sa formulation, qui semble être une définition de l'Antiquité apprise à l'école. Les modifications des représentations sont bien évidemment liées au

visionnage du péplum, puisqu'à travers ce protocole d'enquête en deux temps, nous avons provoqué explicitement les transformations des représentations. Tout ceci reste « trop » explicite pour saisir de l'implicite si l'on peut dire. Et, comme pour le test précédent, la problématique muséale de notre recherche n'est pas traitée.

En outre, ce test met en évidence, une fois de plus, les limites d'un recueil de données par questionnaire. En effet, ce dernier ne permet pas un accès aux verbalisations des sujets, à ce qu'ils pensent lorsqu'ils regardent un péplum. Nous ne pouvons donc étudier ni comportements, ni attitudes ou jugements des individus dans la structure de la représentation de l'Antiquité.

Enfin, un dernier point à souligner sur ce test particulier est celui de l'échantillon de sujets interrogés puisqu'un groupe de collégiens, âgés d'environ douze ans, est un public singulier et à part, qui doit être étudié et traité comme tel dans une recherche; la nôtre s'intéresse à un public adulte.

Toutefois, nous retenons plusieurs éléments de ce terrain exploratoire :

- les contenus des représentations sociales de l'Antiquité répertoriés dans ce test et notamment les dimensions des éléments représentatifs : spatiale (Rome, Grèce, Égypte), temporelle, sociétale (mythologie, civilisation), patrimoniale (monuments) sont annonciateurs de ceux constatés dans le protocole final de recueil de données;
- il est nécessaire pour répondre à nos hypothèses de recherche de construire un protocole d'enquête selon plusieurs temps afin d'étudier les transformations de la représentation supposées liées au visionnage de péplum;
- enfin, l'outil par lequel on doit recueillir les données n'est sans doute pas le questionnaire, qui ne permet pas d'amasser des verbalisations dans lesquelles on pourrait étudier les formes de la représentation – croyances, jugements, stéréotypes, savoirs – et les attitudes des individus interrogés. *Notre choix méthodologique s'oriente donc vers l'entretien, avec l'idée d'assembler un corpus dont les aspects quantitatif et qualitatif suffisent à répondre à nos hypothèses.*

5.4. Considérer le péplum comme une médiation de l'Antiquité

Concernant ce test méthodologique, nous avons observé les effets du péplum sur les représentations sociales de l'Antiquité dans un contexte particulier, dans lequel le statut du péplum est altéré puisqu'il n'est plus seulement un film de divertissement mais également une médiation muséale car projeté dans le cadre d'une manifestation institutionnelle. Le statut du péplum, entre film divertissant et objet de médiation dans le musée, se situe entre une médiation patrimoniale et médiation fictionnelle. Deux études exploratoires ont été réalisées aux festivals *Arelate* à Arles et *Péplum* au Musée d'Orsay. Ces deux festivals sont organisés en lien avec une institution muséale, le Musée départemental Arles antique pour le festival *Arelate* et le Musée d'Orsay pour le festival *Péplum*. Pour ce dernier, les péplums au programme sont projetés dans

l'enceinte du musée et précisément dans son auditorium. Concernant le festival *Arelate*, les films sont projetés dans le théâtre antique, monument vestige, de la ville d'Arles. Le musée d'archéologie se présente comme partenaire de l'événement.

La méthodologie était fondée sur l'administration d'un entretien semi-directif auprès de spectateurs des festivals. Les individus ont été interrogés au terme de la projection du film péplum. Il s'agissait de s'interroger sur la culture cinématographique, la familiarité avec le genre péplum et la culture préalable sur l'Antiquité et l'archéologie de quelques spectateurs des festivals.

5.4.1. Le protocole du recueil de données

Deux terrains exploratoires ont été réalisés au festival *Arelate* à Arles (2011) et au festival *Péplum* du Musée d'Orsay (2011). Les films projetés lors de ces festivals sont des péplums des années 1960, connus du grand public comme *Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960) et moins connus du grand public mais reconnus par les cinéphiles et amateurs du genre : *Satyricon* (Federico Fellini, 1969), *Théodora impératrice de Byzance* de Ricardo Freda (1954) et *Les légions de Cléopâtre* (réalisé par Vittorio Cottafavi en 1960). La méthodologie est fondée sur l'administration d'un entretien semi directif auprès de spectateurs des festivals. Les individus sont interrogés à la sortie de la projection du film péplum dans le théâtre antique dans le cadre du festival *Arelate* ou dans l'auditorium pour le festival *Péplum* du musée d'Orsay. Autrement dit, on interroge les spectateurs-festivaliers sur le lieu de projection des films. Il s'agit de s'interroger sur la culture cinématographique, la familiarité avec le genre péplum et la culture préalable sur l'Antiquité et l'archéologie de quelques spectateurs de ces deux festivals.

5.4.2. Résultats de l'enquête

Pour explorer les représentations de l'Antiquité des festivaliers, j'ai formulé des questions se rapportant aux images qui viennent à l'esprit quand celles-ci entendent le mot « Antiquité ». J'ai repéré trois grandes catégories de représentations prototypiques de l'Antiquité :

- 1) les individus interrogés se représentent l'Antiquité d'abord sous la forme de monuments, de vestiges et de ruines;
- 2) une seconde représentation plus abstraite : celle d'une époque, une période historique;
- 3) les figures des Romains et des Grecs sont récurrentes dans la représentation de l'Antiquité, et sont les marqueurs de la décadence des civilisations antiques.

Monuments

Nous avons rassemblé une première série de verbalisations qui manifeste qu'à l'écoute du mot « Antiquité », l'image spontanée est celle de monuments. L'image de la période antique la plus commune chez les festivaliers interrogés est celle des vestiges. En effet, les personnes interrogées évoquent des monuments antiques encore présents dans de nombreuses villes (amphithéâtre, théâtre, villas romaines) :

Théâtre, amphithéâtre, tout ça le cirque l'Acropole
[Homme, 65 ans, retraité, festival *Arelate*]

L'individu projette le passé dans le présent; il actualise l'Antiquité. L'image initiale à l'écoute du mot « Antiquité » est construite à travers les empreintes immédiates laissées par la période antique.

Certains individus donnent à l'Antiquité la figure de ruines. Cette représentation de l'Antiquité est ancienne puisqu'elle remonte au XVIII^e siècle. Il s'agit d'une discipline de l'Histoire de l'Art qui, consiste à représenter les monuments de la Grèce ou de la Rome antiques en ruines. Une représentation que l'on retrouve dans certains péplums, notamment ceux qui mettent en scène la mythologie gréco-latine. Outre les vestiges et les ruines, les personnes interrogées évoquent la monumentalisation des architectures antiques :

La façon de construire et puis l'intelligence de certains à faire certains édifices c'est des belles constructions c'est immense ces bâtiments
[Homme, 52 ans, technicien du son, festival *Péplum*]

Dans ces citations, le champ lexical relatif aux monuments antiques est celui de la grandeur. De plus, les superlatifs employés, tels que « très », « aussi » ou encore « trop » suggèrent que les individus sont impressionnés par l'aspect monumental des édifices de l'Antiquité.

La population interrogée se représente la période antique par des images concrètes, tels que les monuments mais également par des images abstraites. La principale image qui ressort de ces entretiens figure une chose matérielle dont les traces sont encore visibles aujourd'hui. Toutefois, d'autres représentations davantage théoriques, voir scientifiques, se dégagent de l'ensemble des entretiens. L'Antiquité représente pour la population interrogée une période historique.

Époque historique

Il semble que les personnes interrogées même si elles désignent l'Antiquité en tant que période historique, leurs verbalisations marquent une hésitation et une incertitude quant à la situation

temporelle de l'Antiquité. Il semble difficile pour les personnes interrogées de situer chronologiquement cette période historique :

Une période à la fois préchrétienne et puis historique
[Homme, 51 ans, auteur, festival *Arelate*]

Début des premiers siècles
[Homme, 52 ans, technicien du son, festival *Péplum*]

Une société antique sanglante

Une autre représentation de l'Antiquité est celle du mode vie politique et sociale des peuples antiques. L'Antiquité suggère aux personnes interrogées une organisation politique, la démocratie mais également une hiérarchie sociale :

Le premier truc qui me vient Rome des bâtiments le Colisée l'amphithéâtre des lieux plus et une image là je sais pas un truc du film par exemple le sénat les mecs avec leur toge des trucs comme ça
[Femme, 33 ans, éditrice, festival *Arelate*]

En outre, en ce qui concerne les représentations de la société antique, les spectateurs interrogés évoquent une décadence et une violence de la société antique, à travers notamment les jeux du cirque :

La foule réclamant du sang du pain des jeux et du sang
[Homme, 65 ans, retraité, festival *Arelate*]

C'est quand même des violents c'étaient quand même des guerriers parce que ça aimait le sang
[Homme, 52 ans, technicien du son, festival *Péplum*]

Après avoir interrogé les festivaliers autour de la notion de l'Antiquité, le guide d'entretien aborde dans un second temps la culture cinématographique de ces derniers et notamment celle du genre péplum.

Les connaissances du public du genre cinématographique péplum

Le genre cinématographique est familier du public interrogé (certes il s'agissait de spectateurs volontaires, amateurs de péplum et cinéphiles). D'ailleurs plusieurs festivaliers interrogés évoquent d'autres péplums que ceux projetés lors du festival. Cependant, ce genre de cinéma est familier du public dans le sens où il lui évoque un souvenir, notamment un souvenir d'enfance :

Je connaissais en fait quand j'étais minot je pense j'ai surtout vu des péplums quand j'étais gamin, bien sûr le Ben-Hur de Wyler, et puis quelques autres après et j'avais des souvenirs un peu plus clichés sur le péplum, plutôt du coup italien et américain des années soixante je pense que c'est essentiellement ça que je connaissais
[Homme, 24 ans, étudiant, festival *Péplum*]

Familier aussi dans le sens où le public interrogé semble connaître les codes du genre cinématographique péplum. On relève, en effet, dans les différents propos recueillis, les caractéristiques qui définissent ce type de film. Les individus interrogés ont connaissance des thèmes abordés dans ce genre de film : ils savent que les péplums relatent la vie de personnages historiques célèbres, qu'ils mettent en scène les jeux du cirque, que ces films retracent souvent le destin tragique de héros :

T'as des décors gigantesques monstrueux avec un nombre d'interprètes qui est impressionnant cette myriade non ça c'est vraiment très fort avec des scènes très plastiques y'a vraiment des tableaux qui sont dessinés avec des très beaux jeux de lumière

[Homme, 24 ans, étudiant, festival Péplum]

Je retrouve un peu quand même le décor carton-pâte le côté à l'eau de rose aussi c'est toujours très fleurs bleues les histoires sentimentales il y a toujours des histoires de héros, un héros il lui faut son héroïne il y a le rôle de la femme du héros voilà... le côté grand spectacle, le côté gros moyens en décors en chevaux en bateaux voilà en décors en machineries tout ça Pour moi un péplum c'est plein de moyens, plein de monde, plein de figurants des gros moyens le gros truc pas un truc intimiste et là des gros moyens qui font que ça t'emmène dans une histoire un univers dans une époque

[Femme, 33 ans, éditrice, festival Arelate]

Le public connaît bien ce genre de film. Il parvient à déchiffrer ses codes. Cependant il reste à savoir si les spectateurs interrogés comment perçoivent-ils ce genre cinématographique selon le lieu de réception, à savoir l'auditorium du Musée d'Orsay et le théâtre antique de la ville d'Arles?

Le genre péplum : une reconstitution de l'Antiquité?

On remarque à travers l'emploi de termes modalisateurs, que le public reste méfiant à l'égard de la reconstitution de la période antique dans le péplum : « ça peut pas être ça... », « c'était peut-être pas comme ça » ou « je sais pas ».

On note certains termes qui révèlent le doute face à la véracité de la représentation de l'Antiquité proposée par le péplum. Ce scepticisme naît d'abord du fait que le péplum est considéré par les spectateurs comme une fiction :

C'est vraiment un genre donc je sais pas pourquoi ils y vont mais j'irai vraiment pour le côté film de genre assumé et où du coup je regarde ça d'un œil un peu amusé et du coup je pensais à ça tout à l'heure ça me fait penser un peu comme j'aime bien regarder les films d'arts martiaux chinois et un peu dans le même genre c'est-à-dire que je prends pas vraiment au sérieux l'histoire le scénario et tout ce qui passe dans l'histoire

[Homme, 27 ans, éducateur spécialisé, festival Arelate]

Je vais pas chercher la vérité de l'Histoire à travers ces films-là quoi

[Homme, 52 ans, technicien du son, festival Péplum]

Aussi, certains individus, face au péplum, ne regardent pas l'Histoire mais une histoire. Connaissant les codes de représentation du péplum, le public a l'impression que celui-ci lui propose une restitution dénaturée de l'Antiquité.

Même si elles ne parlent pas de vérité historique, les personnes interrogées manifestent dans leurs propos une certaine croyance en la reconstitution de l'Antiquité proposée par le péplum, en effet certaines scènes paraissent comme vraisemblables, proches de la réalité :

Dans Spartacus là c'est j'ai trouvé bien aussi la scène avec le trident et le sabre là ouais c'était crédible c'était pas de la grosse chorégraphie des sauts dans tous les sens j'ai trouvé assez bien fait

[Homme, 27 ans, éducateur spécialisé, festival *Arelate*]

Une femme s'exprime également sur la reconstitution de l'Antiquité dans Spartacus en la comparant à celle de Gladiateur, film plus récent, qui l'a davantage convaincu dans ses images de l'Antiquité :

*Parce que c'est plus récent donc je suis plus habituée à regarder ce genre de film et j'ai trouvé ça plus crédible par tout quoi, par le détail, le souci du détail, je me suis dit ils ont dû se renseigner, mais là j'ai pas l'impression qu'il y en a autant dans ce film [*Spartacus*], en fait je me suis dit que le fond dans celui-là l'important c'est pas l'époque*

J'ai vu Gladiateur, je garde surtout le souvenir d'une mise en avant de la vie à l'époque genre le Colisée avec la foule. Après je sais que y'a des trucs historiquement qui tiennent pas mais j'étais emportée dans la période je me dis que je vais voir un péplum et que c'est aussi, c'est censé valoriser la période en question je me souviens avoir été emportée dans le truc; bon c'est une fiction, y'a une histoire. C'est un beau film et puis j'ai trouvé le Colisée alors ça le Colisée ça m'a embouché un coin je me suis dit que ça devait être comme ça, on devait pas être loin les gens qui hurlent tout ça...

J'ai eu l'impression de... aussi avoir vu, appris, pas forcément appris mais parce que t'as pas l'impression d'apprendre mais d'avoir vu des trucs on s'est pas foutu du spectateur sur le film d'époque y'a un souci j'ai l'impression que y'a plus un souci de réalisme

[Femme, 33 ans, éditrice, festival *Arelate*]

5.4.3. Limites de cet outil méthodologique

Ces terrains soulèvent une première question, celle de la sélection des péplums à projeter qui permettraient d'étudier les hypothèses émises. En effet, quel film sélectionné comme stimulus de représentations de l'Antiquité? Au festival *Arelate*, la projection du film de Fellini, *Satyricon*, a biaisé en quelque sorte l'étude exploratoire, dans le sens où ce film peut être considéré certes, comme appartenant au genre péplum, car il est à sujet antique mais il est davantage mythologique et métaphorique; bref ce film est « trop fellinien » et n'a pas répondu aux attentes des festivaliers venus voir un péplum historique. Cependant, insistons un instant : ce constat

nous permet d'établir un premier résultat et non des moindres, le genre péplum est connu du public puisque ce dernier projette des attentes à son égard.

Plusieurs limites d'ordre logistique sont également à soulever : d'abord, l'impossibilité d'interroger les festivaliers avant et après la séance du fait que nous sommes la seule enquêtrice, donc nous ne pouvons pas étudier les éventuelles transformations des représentations de l'Antiquité. De plus, il est difficile de réaliser un entretien approfondi, après la projection du film, les festivaliers rentrent chez eux et ne sont pas prêts à « subir » un entretien sur ce qu'ils viennent de voir²⁷. Les aspects qualitatif et quantitatif des données recueillies sont encore insuffisants lors de ces terrains exploratoires pour répondre aux hypothèses de la recherche.

Une autre limite rencontrée ici et déjà soulevée lors des précédents terrains exploratoires, est celle du contexte de réception du péplum. Le musée n'est pas mentionné dans les entretiens, aucune évocation de l'institution n'est en effet relevée. Le statut du péplum n'est pas altéré de façon opératoire, même si au festival *Arelate* les spectateurs évoquent le lieu de projection, puisque les spectateurs regardent le péplum dans le théâtre antique de la ville, en soulignant l'aspect patrimonial de la projection, avec l'idée d'assister aujourd'hui à un spectacle (le péplum) dans un lieu de spectacle (le théâtre antique retrouve sa fonction originelle et n'est plus seulement un vestige antique). Au festival *Péplum* à Orsay, le musée n'est aucunement évoqué. La plupart des festivaliers n'a d'ailleurs pas visité l'exposition temporaire consacrée au peintre Jean-Léon Gérôme et ses tableaux sur l'Antiquité, qui se déroule en parallèle du festival. Que ce soit à Arles ou à Orsay, les festivaliers se rendent au cinéma.

Après le questionnaire, nous avons donc opté pour l'entretien semi-directif qui ne nous paraît pas être l'outil le plus pertinent. Il ne permet pas de saisir la construction des représentations et précisément certains éléments, comme les stéréotypes. Cet outil ne permet pas à l'individu de développer un récit. Néanmoins, les résultats issus de ces terrains exploratoires sont annonciateurs de ceux analysés lors de l'expérimentation finale.

Ces différents tests méthodologiques ont permis certes de mener une réflexion autour de la construction de l'outillage méthodologique de la recherche, ils ont surtout conduit à la construction de l'objet de recherche, le péplum, en objet scientifique, c'est-à-dire à déterminer l'approche scientifique, épistémologique qui peut éclairer, interroger le péplum et ses effets sur les représentations de l'Antiquité chez le spectateur.

La psychologie sociale et ses outils méthodologiques sont insuffisants pour saisir les effets supposés implicites du péplum, nous devons emprunter certes aux théories et méthodologies de la psychologie sociale, mais selon une approche communicationnelle, c'est-à-

²⁷ Nous n'avons réalisé que six entretiens lors de ces terrains exploratoires.

dire qu'on doit construire une mise en communication du péplum, une mise en contexte du péplum dans une exposition d'archéologie; par-là, on déconstruit et détourne le statut originel de l'objet péplum. Nous avons recours à la psychologie sociale et à la sociocognition implicite pour comprendre le processus communicationnel en jeu entre le péplum et le spectateur-visiteur, un processus qualifié de médiation et interprété comme implicite. Les outils méthodologiques élaborés dans ces champs de recherche permettent d'accéder à l'étude de l'influence d'un média, d'approcher le cognitif, l'affectif en interaction avec l'environnement, le contexte social et culturel qui contraint l'individu dans la construction de la représentation de l'objet péplum et au-delà de l'Antiquité. Il est donc apparu au terme de ces tests méthodologiques la nécessité de construire nous-même le contexte dans lequel le péplum doit être visionné; autrement dit, nous provoquons une expérience singulière du péplum en vue d'observer certains phénomènes susceptibles de répondre à nos hypothèses de recherche : « L'expérimentation scientifique est un ensemble de procédures de recherche visant à provoquer un phénomène dans le but d'étudier ses propriétés, ses déterminants ou ses effets en mettant, la plupart du temps, à l'épreuve des hypothèses, déduites de théorie et/ou inférées à partir d'observation sur le terrain » (Courbet, 2011 : 35).

6. Les apports de l'expérimentation

Il est question d'observer le spectateur en interaction avec l'objet péplum et d'étudier les modalités de co-construction des représentations relatives à l'Antiquité et les modalités de production de sens; autrement dit, d'identifier les opérateurs inducteurs de la médiation de l'Antiquité dans le péplum. Un protocole d'enquête expérimental est construit pour permettre de répondre aux exigences et aux objectifs de la question de recherche. La méthode expérimentale est

[u]ne stratégie de recherche au service d'une problématique, c'est [...] la seule méthode qui permet de construire des modèles et connaissances scientifiques réfutables [pour prétendre à la scientificité]. Cette caractéristique lui confère un statut épistémologique particulièrement heuristique pour les sciences de l'information et de la communication et, plus globalement, pour les sciences humaines et sociales (*ibid.* : 25).

Les questions et constats posés pour construire l'outillage méthodologique sont les suivantes :

- Comment observer les effets implicites de la représentation de l'Antiquité véhiculée dans le film péplum et questionner sa dimension documentaire, dans le sens où il propose une restitution d'une réalité de l'Antiquité?
- Pour exister comme objet de médiation et de restitution, autrement dit, comme objet d'exposition, le péplum doit être situé dans un cadre communicationnel susceptible

d'engendrer des comportements spectatoriels adéquats, d'orienter le regard de l'individu vers une certaine stratégie de lecture.

- Comment observer les effets supposés implicites de la médiation de la représentation de l'Antiquité dans le péplum sur le spectateur?
- Comment saisir l'imagerie stéréotypée de l'Antiquité, la culture visuelle de cette période et montrer la dimension implicite, spontanée, non planifiée de l'appropriation de la représentation de l'Antiquité dans le péplum chez le spectateur?

Il me faut construire une combinaison d'enquêtes qui mêle une situation communicationnelle déclarative, consciente et planifiée, et une situation communicationnelle tacite, latente et implicite. La méthode expérimentale rend possible l'observation des effets produits par la modification intentionnelle de la situation communicationnelle : dans une enquête, j'altère la nature divertissante première du péplum en le situant dans le contexte de l'exposition d'archéologie, contexte qui lui confère un statut proche du document authentique, dans le sens où le visiteur est incité à le comparer aux autres dispositifs de médiation présents dans l'espace de l'exposition, qui crédibilisent sa forme et son contenu. J'influence sa valeur en modifiant la situation communicationnelle. Dans l'autre enquête, le péplum est projeté dans une situation communicationnelle proche de celle originelle, puisqu'il est regardé dans le cadre du domicile, sur l'écran du téléviseur du salon des sujets interrogés. Dans ce contexte de réception, le péplum n'a pas d'intentionnalité particulière, autre que celle du divertissement. On observe et compare ensuite les comportements des individus des deux groupes, ceux issus du contexte de l'exposition d'archéologie et ceux issus du contexte du domicile.

6.1. Le plan d'expérience

Le plan d'expérience vise à comparer deux groupes indépendants exposés au même message (deux séquences de péplum) dans deux contextes distincts. On construit une situation de fait dans laquelle le péplum se trouve relativement à son usage (au domicile des sujets interrogés, devant leur écran de télévision) ou à la reconnaissance provoquée (dans le musée d'archéologie, installé comme un outil de médiation dans l'exposition).

Tandis qu'on mène une expérience de laboratoire dans laquelle le péplum est regardé dans l'espace communicationnel de l'exposition d'archéologie, avec une charge éducative, une expérience de terrain est réalisée chez des individus qui regardent les mêmes extraits de péplum, sur un écran de télévision, sans incitation éducative, chez eux assis dans leur canapé, on les nomme le groupe « hors musée », une expérience qui situe le péplum proche de sa vocation première divertissante. Les phénomènes sociaux et communicationnels à l'œuvre sont observés

en quelque sorte dans leur quotidien. Les individus interrogés regardent le péplum sur l'écran d'une télévision dans la sphère privée, situation caractérisée par l'absence d'intentionnalité éducative et d'institutionnalisation. Si la dimension documentaire du péplum est présente dans les représentations sociales des individus interrogés, elle est relevée de façon incidente, fortuite, sans intentionnalité du spectateur ni même du concepteur du message, autrement dit, du cinéaste.

Ces modalités expérimentales me permettent de mesurer les effets et d'identifier la relation entre les variables relatives à la présence et l'absence d'intentionnalité éducative du péplum. J'opte pour une approche contrastive de ces variables qui sont supposées causales de certains effets dans la construction des représentations sociales de l'Antiquité des individus interrogés. On simule des causalités possibles, l'absence versus la présence d'intentionnalité éducative, pour rendre notre concept théorique de médiation implicite observable; une fois celui-ci transformé en variable, il devient opérationnel. Le péplum transmet des formes de connaissances à partir de variables provoquées - péplum visionné dans et hors contexte du musée d'archéologie – dont on évalue les effets sur les représentations sociales de l'Antiquité des spectateurs. Ces variables sont un facteur qui va me permettre d'expliquer les effets des extraits de péplum sur les représentations sociales de l'Antiquité des individus interrogés.

La notion de distance à l'objet est particulièrement appropriée pour examiner le rapport qu'un individu entretient avec un objet de représentations (Abric, 2001), ce rapport étant largement déterminé par l'insertion sociale des individus dans un contexte donné. Cet indice permet de constater que la distance entretenue par les sujets interrogés à l'égard de l'Antiquité a un effet sur la structure de la représentation. D'autres travaux ont également montré l'impact de la distance à l'objet sur le contenu et la structure de la représentation en mettant l'accent sur le niveau de pratiques et sur le niveau de connaissances (Abric et Tafani, 1995; Rouquette et Rateau, 1998). En conséquence, la notion de distance à l'objet péplum nous semble pertinente pour étudier la représentation sociale de l'Antiquité. Nous formulons l'hypothèse générale que la distance vis-à-vis de l'Antiquité, opérationnalisée à partir des réponses des sujets mesurant leur niveau de connaissance, d'implication et de pratique, aura une incidence sur la structure de la représentation de l'Antiquité. Pour aller plus loin, nous pensons que le groupe « musée » ne pose pas le même regard que le péplum que le groupe « domicile » et par là, que sa lecture est différente, notamment selon l'aspect reconstitutionnel du péplum, et selon la nature des savoirs formulés.

Le consensus autour des savoirs et connaissances explicites ou formelles semble fait autour de l'idée que l'appropriation de savoirs et connaissances implicites ou non formelles ne

peut être définie précisément et construite, que par contraste avec le processus d'appropriation de savoirs formels. Pour observer ce qui caractérise la médiation implicite, la démarche la plus opératoire est sans doute de pointer ce qui la différencie de la médiation explicite telle qu'elle est dans l'exposition permanente du MDAA. C'est pourquoi j'ai construit deux situations communicationnelles selon une approche contrastive : un groupe d'individus est interrogé dans un contexte de médiation explicite (dans une exposition permanente d'un musée d'archéologie antique) et un second groupe dans un contexte de médiation implicite (hors cadre formel de l'exposition d'archéologie).

Je propose de tester à proximité de la maquette du cirque l'intérêt de la projection d'un extrait de film péplum comme aide à l'interprétation de la vie du cirque à l'époque antique. L'entretien est mené auprès des visiteurs de l'exposition permanente du Musée départemental Arles antique. L'échantillon envisagé se compose de personnes visiteurs de musées d'archéologie, et donc considérées comme compétentes en archéologie et familières des dispositifs de reconstitution.

Les sujets interrogés sont placés dans un contexte de médiation considéré comme explicite : ils sont dans le cadre communicationnel de l'exposition d'archéologie, à côté d'un dispositif de médiation du musée, la maquette du cirque. À cela, j'ajoute la projection de deux extraits de péplums. Expressément, les personnes interrogées sont confrontées à deux types de reconstitution de la période antique. La construction de cette situation communicationnelle permet d'observer les effets des reconstitutions présentées aux sujets sur leur représentation de l'Antiquité. Pour explorer les effets du péplum sur les représentations sociales des individus, j'ai construit un protocole d'enquête en trois temps : il s'agit d'administrer l'entretien auprès du sujet qui dans un premier temps est invité à s'exprimer sur l'Antiquité. Le second temps est consacré au visionnage d'une séquence de péplum. Enfin, le troisième temps permet au sujet de poursuivre sa réflexion autour de l'Antiquité.

Le guide d'entretien construit dans le but de saisir les représentations de l'Antiquité du spectateur de péplum s'inspire des guides d'entretien expérimentés au MDAA et aux festivals *Arelate* et *Péplum* du Musée d'Orsay. Ces enquêtes par entretiens à usage exploratoire ont permis le choix des items dans la construction du guide d'entretien. En outre, elles ont mis en évidence la pertinence du choix de la technique de l'entretien libre, non directif pour appréhender les phénomènes de représentations sociales :

Il permet d'atteindre des niveaux plus profonds d'opinions et d'attitudes car la technique laisse un maximum de liberté au sujet. [...] Ce qui fait l'intérêt de l'entretien c'est la souplesse de la méthode, l'adaptabilité au sujet et au contexte, l'évaluation de la motivation, de l'implication de l'interviewé. Possibilité de recueillir la dimension émotionnelle, les réactions affectives, ce qui est difficile avec les autres méthodes de recueil (Vilatte, 2007 : 10).

Je demande au sujet de dire ses pensées à voix haute lorsqu'il regarde la séquence de péplum mais également, une fois que le visionnage de la séquence de péplum est terminé, ce à quoi il a pensé pendant qu'il était face au message. Un dispositif d'enregistrement audio me permet d'enregistrer à la fois la séquence extraite d'un péplum et les pensées verbalisées du sujet. Je peux donc retranscrire les verbalisations du sujet corrélatives à la séquence visionnée en faisant un lien avec les différents éléments figurant dans la séquence de péplum préalablement examinés et codés, lors de l'analyse filmique (Courbet et Fourquet-Courbet, 2004).

Le même protocole d'enquête est appliqué à un groupe indépendant d'individus qui visualise les extraits de péplums hors incitation culturelle et éducative, hors du cadre communicationnel du musée d'archéologie. Ce groupe permet d'étudier l'effet d'acculturation du genre péplum sans la charge culturelle de l'exposition du musée archéologique. Plus précisément, les sujets ne sont pas confrontés aux dispositifs de reconstitution et ils ne sont donc pas dans une situation de médiation explicite.

L'objectif est d'observer l'opération de l'évolution et/ou de la transformation des représentations sociales de l'Antiquité dans une situation de médiation implicite. Dans cette situation non formelle, non planifiée, le sujet regarde les extraits de péplum sans l'intention de corréler la représentation de l'Antiquité qu'il voit sur l'écran à celle des dispositifs de reconstitution du musée d'archéologie. On peut ainsi voir opérer la construction des représentations sociales de façon non provoquée. On peut considérer l'influence du péplum sur la représentation de l'Antiquité du spectateur de façon implicite, c'est-à-dire sans effort de la part du sujet, sans qu'il n'ait à raisonner selon son environnement immédiat, *a contrario* de la situation construite dans le musée.

6.2. Le terrain expérimental au Musée département Arles antique

Concrètement, l'exposition permanente du MDAA est envisagée dans ma recherche comme une sorte de laboratoire expérimental. La construction de cette situation de communication expérimentale, de ce terrain artificiel, non écologique, me permet d'observer certaines données dans le sens où elle me permet d'isoler certains effets de la médiation supposés à l'œuvre dans le péplum.

J'ai construit un protocole d'enquête constitué de trois phases : la première phase explore la culture antique et archéologique du visiteur, puis une seconde phase est consacrée à l'exploration de la culture cinématographique et précisément du péplum, pour terminer (après le visionnage des extraits de films) par un temps dédié à un retour sur la représentation de l'Antiquité évoquée par le sujet interrogé au fil de l'entretien.

Les séquences sont projetées à l'aide d'une borne vidéo (matériel mis à disposition par le MDAA) et représentent des scènes relatives aux jeux antiques (course de chars et combat de gladiateurs). Il s'agit de deux séquences extraites des films *Ben Hur* (1959) et *Gladiator* (2001). La durée de chaque séquence est environ une minute. Le choix d'une durée de visionnage courte se justifie par le fait qu'à l'intérieur de l'exposition permanente du MDAA, on ne peut pas détourner les visiteurs de leur parcours trop longtemps. En outre, la courte durée de visionnage nous permet d'observer la rapidité d'identification et de reconnaissance du péplum chez les sujets interrogés (Courbet *et al.*, 2004; 2008).

Concrètement, le terrain expérimental au MDAA se présente donc ainsi : la maquette du cirque constitue une unité thématique dans l'exposition permanente du MDAA consacrée au cirque antique arlésien. C'est dans cet espace d'exposition que nous réalisons les entretiens.

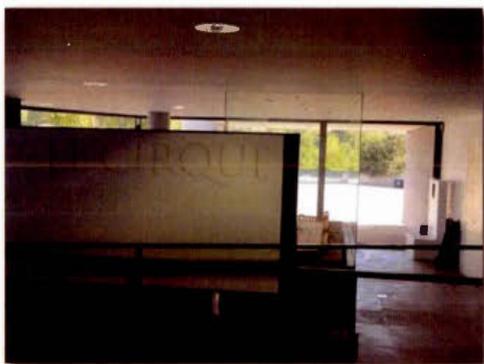


Figure 18. Entrée de l'unité d'exposition consacrée au cirque. © C. Moulinier (2011)

La maquette est accompagnée de deux textes explicatifs (relatifs à la construction et à la fonction de l'édifice durant la période antique) ainsi que des objets archéologiques (les pilotis en bois, éléments de fondation, sur lesquels l'édifice est construit).



Figure 19. Détails de la maquette du cirque. © C. Moulinier (2011)

Les visiteurs sont interrogés face à la borne vidéo, derrière eux, se dresse la maquette du cirque aux dimensions imposantes.



Figure 20. Installation du dispositif expérimental. © C. Moulinier (2011)

En outre, un jeu d'images en miroir est à l'œuvre dans cette situation expérimentale puisque s'ajoute à la maquette, aux extraits de péplums et aux objets des collections du MDAA, d'autres images de l'Antiquité, celles des dessins à l'aquarelle de l'architecte et archéologue Jean-Claude Golvin, dont les travaux sont les objets de l'exposition temporaire *Jean-Claude Golvin, un architecte au cœur de l'histoire*. Plusieurs aquarelles du cirque antique sont exposées à la fin de l'unité thématique et une autre aquarelle, de grandes dimensions, représentant la ville d'Arles au cours de la période romaine, est exposée au sol, à l'entrée de l'unité consacrée aux jeux du cirque.



Figure 21. Panneau extrait de l'exposition temporaire *Jean-Claude Golvin, un architecte au cœur de l'histoire*, situé à droite de l'entrée de l'unité dédiée au cirque romain. © C. Moulinier (2011)

Les sujets interrogés sont placés dans un contexte de médiation explicite. Expressément, les personnes interrogées sont confrontées à plusieurs types et formes de reconstitution de la période antique. Il circule dans ce contexte d'exposition plusieurs formes de représentation des objets de l'Antiquité. Il s'agit d'une mise en situation qui me permet d'étudier les représentations de l'Antiquité du péplum crédibilisées par le contexte dans lequel elles sont inscrites, à savoir le musée d'archéologie et, par la mise en perspective, par la comparaison de ces images-restitution de l'Antiquité, selon leur support de représentation (maquette, film cinématographique, aquarelle). Le visiteur, préoccupé par la représentation du monde réel antique exposé dans l'espace muséal, peut juger, évaluer, comparer plusieurs opérations de représentation de l'Antiquité en jeu dans l'espace d'exposition.

Le même protocole d'enquête est appliqué à un second groupe de sujets qui visualise les extraits de péplum hors incitation culturelle et éducative, hors du cadre communicationnel du musée d'archéologie. Ce groupe permet d'étudier l'effet d'acculturation du genre péplum sans la charge culturelle de l'exposition du musée archéologique. Dans cette situation non formelle, non planifiée, le sujet regarde les extraits de péplum sans intention particulière. Je compare donc un groupe d'individus, visiteurs de musée d'archéologie et spectateurs de péplum, à un autre groupe, simples spectateurs de péplum; deux groupes sociologiquement comparables, avec et sans incitation culturelle et éducative du musée d'archéologie. Les individus des deux groupes sont exposés au même *stimulus*, les deux extraits de péplum, mais dans des conditions différentes. Ces variables me permettent d'isoler certains effets supposés en jeu dans la médiation de l'Antiquité du péplum.

6.3. Les variables de l'expérience

Manipuler ces variables me permet d'interroger l'opération médiatique. Observer les représentations sociales des visiteurs et des non-visiteurs de musée d'archéologie, soumis au *stimulus* péplum, c'est adopter une approche contrastive qui permet de comparer, c'est-à-dire de relever les ressemblances et les différences, de repérer les interférences et d'examiner ce qui converge.

D'autres variables interviennent et sont envisagées. Outre celles qui touchent aux caractéristiques de la situation, il y a les variables relatives à la tâche effectuée pendant l'expérience et les sujets eux-mêmes. L'expérimentation menée vise à étudier les effets d'interaction qui se produisent quand les effets d'une variable diffèrent en fonction d'une autre variable. Il s'agit d'observer comment certains éléments agissent, c'est-à-dire le péplum en contexte muséal et le péplum dans le contexte du domicile, sur les attentes du spectateur pour

modifier ou non la culture visuelle de l'Antiquité de celui-ci. La médiation présumée implicite est une variable intermédiaire, qui n'est pas observable mais qui peut être interprétée théoriquement, du fait qu'elle relève de processus cognitifs et affectifs intra-personnels. La méthodologie consiste à remonter, par une suite d'opérations cognitives, de données particulières, des effets à la cause, en d'autres mots, de l'expérience à la théorie.

La variable indépendante (celle qu'on manipule pour en analyser l'impact) est une caractéristique de l'individu (visiteurs ou non-visiteurs de musée d'archéologie), de l'environnement (exposition d'archéologie, hors exposition), de la tâche (regarder des extraits de péplum dans un musée, regarder des extraits de péplum hors contexte muséal) et/ou des stimuli présentés (extraits de péplum). Elle comporte au minimum deux modalités, ici deux groupes expérimentaux. On applique une situation expérimentale à deux groupes indépendants, dans le sens où l'un des deux groupes ne réalise pas l'ensemble de la tâche à accomplir du plan d'expérience ou plutôt ne répond pas à l'ensemble du contexte de l'expérimentation. En effet, un des deux groupes ne réalise qu'une modalité de la variable indépendante; un des deux groupes est interrogé en dehors du contexte muséal (il n'est pas confronté à d'autres supports de représentation de l'Antiquité, il n'est pas incité à s'interroger sur l'authenticité des représentations). Il s'agit d'observer les effets d'interaction entre les variables indépendantes. Manipuler une variable indépendante, comme celle du contexte de l'exposition d'archéologie ou hors contexte muséal modifie l'influence d'une autre variable, notamment celle de visionnage des extraits de péplum. Autrement dit, regarder des extraits de péplum dans une exposition d'archéologie, entouré de différents outils de médiation/reconstitution modifie la réception des extraits visionnés et peut-être la représentation de l'Antiquité. Qu'est-ce qui change dans les propos des individus interrogés (variables dépendantes) selon les variables indépendantes (contexte muséal, hors contexte muséal)?

Nous optons pour une analyse comparative des corpus d'entretiens recueillis dans le contexte du musée et dans le contexte du domicile. Ce type d'analyse comparative n'est valable que si les situations choisies pour la comparaison présentent des formes d'analogie, le but étant de relever les ressemblances et les différences existant entre les phénomènes comparés. Dans le cas de notre recherche, certaines libertés sont prises du point de vue de l'analogie de contexte, en effet, le contexte (culturel) du groupe « domicile » est assez éloigné de celui du groupe « musée »

Conclusion

Cette conclusion permet de synthétiser les différentes phases de la méthodologie de la recherche selon les concepts théoriques mobilisés.

Le premier moment consiste à identifier dans le péplum, par des méthodes sémiotiques d'analyse de contenu, soit des macrostructures (les trames narratives des intrigues mises en scène) ou des microstructures signifiantes (les plans décomposés), soit des procédés utilisés par le cinéaste pour obtenir des effets sur le spectateur (les bandes-images et sonore). Cette phase nécessite souvent d'avoir accès à l'intentionnalité des réalisateurs. L'intentionnalité du péplum conditionne les attentes du public; les cinéastes n'ont pas l'intention d'éduquer les spectateurs, ni même dans une moindre ambition, de transmettre des connaissances. C'est selon l'approche théorique développée par R. Odin, dite sémio-pragmatique, que nous avons construit l'analyse filmique des séquences de péplum sélectionnées pour l'expérience et présentées dans le chapitre II de cette thèse.

C'est au cours du deuxième moment que l'étude articule logique de production et logique de réception : on se penche sur le processus de réception des structures signifiantes de l'Antiquité dans le péplum et de ces procédés de production d'effets chez le spectateur. Ceci en provoquant des verbalisations concomitantes des sujets à la réception du péplum, selon des variables manifestes, à savoir les contextes communicationnels de réception (musée d'archéologie et domicile des individus). L'articulation des logiques de production et de réception est inspirée des concepts méthodologiques issus de la psychologie sociale et de la sociocognition implicite.

La méthodologie qualitative repose sur des entretiens libres approfondis permettant d'accéder aux représentations des spectateurs selon des conditions d'expérience (au sein du contexte muséal) et conditions de la vie quotidienne (au sein du contexte du domicile).

Selon nous, la médiation que nous qualifions d'implicite pour désigner l'influence du péplum sur les représentations sociales de l'Antiquité pourrait d'autant mieux se déployer que le péplum est un média régulier, c'est-à-dire toujours fabriqué selon les mêmes règles de l'art. Même si l'existence de la mémoire implicite demeure hypothétique, on peut remarquer qu'elle rend remarquablement compte des phénomènes d'acculturation générés par les médias.

CHAPITRE II

ANALYSER L'INFLUENCE DU PÉPLUM DANS LA CONSTRUCTION DES REPRÉSENTATIONS SOCIALES DE L'ANTIQUITÉ DES VISITEURS DU MUSÉE D'ARCHÉOLOGIE

Introduction

Attardons-nous sur le terme « influence », préféré à celui d'impact, pourtant à la mode dans les études de réception. La notion d'impact induit l'idée d'une action forte à l'effet brutal, or ce que nous étudions est tout le contraire, le mot influence laisse entendre l'idée d'une action continue, lente, prolongée dans le temps; bref, progressive qui suscite des modifications sur la perception de l'individu. Cette action de l'influence peut parfois être imperceptible et involontairement subie par l'individu. On entend le terme influence comme

l'ensemble des empreintes et des changements manifestes ou latents produits par la télévision sur les individus (considérés sur les plans cognitif, affectif et comportemental) [...]. L'influence regroupe à la fois les aspects « dynamiques », comme « la réception », c'est-à-dire le processus qui se déroule au moment du contact avec des contenus télévisuels, et les aspects plus « statiques », considérés à un moment donné, comme les « effets », c'est-à-dire les résultats à court, moyen ou long termes du processus de réception (Courbet, Fourquet-Courbet, 2003 : 9-21).

Nous nous inspirons de cette définition de l'influence de la télévision pour étudier celle du péplum. Le spectateur est capable de percevoir et de comprendre les conventions du genre péplum. Il existe un accord tacite, un pacte implicite conclu entre le film péplum et son spectateur. Le spectateur en recomposant l'histoire racontée par le film s'imprègne simultanément et à son insu d'images stéréotypées relatives à l'Antiquité.

La démarche méthodologique consiste, tout d'abord, à observer les représentations sociales de l'Antiquité des visiteurs du musée d'archéologie, puis celles d'individus dans la vie quotidienne, en dehors d'un contexte muséal, et à les interroger pour émettre des hypothèses sur les modes d'influence et sur les effets du visionnage d'extraits de péplums, afin d'observer ou non des transformations sur les représentations sociales de l'Antiquité.

1. Analyser les représentations sociales de l'Antiquité avant et après le visionnage de péplum

1.1. Présentation de l'échantillon des sujets interrogés dans les contextes du musée et du domicile²⁸

L'étude des représentations sociales de l'Antiquité avant et après le visionnage de séquences de péplum s'appuie sur un corpus de quarante-trois entretiens réalisés auprès de deux échantillons indépendants d'individus; la totalité des entretiens réalisés dans le cadre de la recherche (environ soixante) n'est pas prise en compte dans l'analyse des représentations sociales de l'Antiquité. En effet, un redressement de l'échantillon est effectué selon le sexe, les catégories socioprofessionnelles et l'âge des individus interrogés. En outre, pour qui pratique la technique de l'entretien non directif connaît des aléas favorables ou défavorables lors du terrain, c'est pourquoi quelques entretiens n'ont pas été retenus pour la constitution du corpus étudié. Précisément, nous avons retenu une vingtaine d'entretiens effectués dans le cadre du musée et une vingtaine d'entretiens réalisés hors contexte muséal, au domicile des sujets sélectionnés, afin d'obtenir un corpus d'entretiens le plus homogène possible.

L'échantillon constitué des sujets interrogés dans le contexte du domicile est construit selon les données sociodémographiques recueillies auprès des individus de l'échantillon « musée ». L'échantillon dit « domicile » est en quelque sorte représentatif de l'échantillon « musée » avec des proportions plus ou moins identiques selon les critères pertinents pour la recherche. On s'efforce de réunir des personnes présentant des caractéristiques similaires, dont l'univers social et culturel est proche de celui que l'on rencontre auprès des visiteurs du musée. Pour cela, nous considérons comme critères pertinents, le sexe, l'âge, la position sociale qui conjugue le niveau d'études et l'activité professionnelle. Pour sélectionner les individus constituant l'échantillon « domicile » et correspondant aux profils recherchés basés sur ceux de l'échantillon « musée » nous choisissons les sujets par relations, parmi les fréquentations de notre entourage personnel. Les données sociodémographiques de l'échantillon ne sont pas envisagées comme des variables à interpréter; elles sont recueillies et répertoriées en tant que caractéristiques pour construire l'échantillon. Les données correspondent aux moyennes enregistrées à l'échelle nationale en matière de fréquentation des musées, des expositions et des monuments, à savoir un public majoritairement féminin et âgé, au niveau d'études élevé. La

²⁸ Se référer à la section « Présentation de l'échantillon des sujets interrogés dans les contextes du musée et du domicile » de l'annexe 2, « Les protocoles d'enquête de la phase des pré-tests méthodologiques », p. 291.

plupart des visiteurs exerce des fonctions de cadres, des professions intermédiaires ou sont dans le domaine de l'enseignement.

Nous désignons sous l'expression « groupe musée » tous les sujets interrogés dans le contexte muséal et sous la nomination de « groupe domicile » les individus interrogés dans un contexte se rapprochant des conditions de visionnage de la vie quotidienne, au domicile des sujets, dans leur salon, avec une projection des extraits de péplums sur la télévision familiale ou sur l'écran d'ordinateur.

Nous tenons à préciser ici l'origine géographique des sujets interrogés selon la présence ou l'absence de vestiges ou ruines archéologiques dans les villes. En effet, la visibilité d'un patrimoine antique dans l'environnement immédiat des sujets interrogés influence et participe à la construction des représentations sociales de l'Antiquité. Nous avons donc respecté la répartition entre les deux échantillons des origines géographiques présentant des vestiges antiques.

Tableau 6. Origine géographique des sujets interrogés

	Groupe "musée "	Groupe "domicile "
Villes possédant un patrimoine antique encore visible aujourd'hui (Arles, Nîmes, Lyon, etc.)	6	5
Autres villes	28	24

Tableau 7. Pratiques culturelles et culture de l'archéologie et/ou de l'Antiquité

Au cours des douze derniers mois :	Groupe "musée "	Groupe "domicile "
Lecture de revues et/ou ouvrages sur l'archéologie et/ou sur l'Antiquité	1/34 (un roman sur <i>Alexandre Le Grand</i>)	2/29 (<i>L'affaire Catus</i>)
Visionnage d'un documentaire sur l'archéologie et/ou sur l'Antiquité	13/34 (dont 12 ont regardé <i>Des Racines & des Ailes</i> consacré aux fouilles du Rhône)	5/29 (Docufictions diffusés sur les chaînes <i>Arte</i> et <i>Planète</i>)
Visionnage d'un péplum	11/34 (La série <i>Rome</i> , <i>Troie</i> , <i>Ben-Hur</i> (version de 1925))	10/29 (<i>300</i> , <i>La dernière légion</i> , la série <i>Rome</i> , <i>Ben-Hur</i> , <i>Gladiator</i> , la série <i>Spartacus</i> , <i>Troie</i>)
Visites d'un musée et/ou site archéologique	6/34 (<i>Louvre</i> section Antiquité, <i>Glanum</i> , musée de Lattes, festival <i>Péplum</i> au musée d'Orsay)	5/29 (La maison Carré à Nîmes, <i>Glanum</i> , <i>Vaison-la-Romaine</i>)

La culture antique et archéologique est plus ou moins similaire d'un groupe à l'autre selon les pratiques des personnes interrogées. Il est à noter ici qu'un tiers des individus

appartenant au groupe « musée » et au groupe « domicile » ont déjà vu au cours de l'année écoulée un ou plusieurs péplums avant ceux visionnés lors de l'entretien. On note également que dans les deux groupes, les sujets lisant des livres et/ou des revues consacrées à l'archéologie et/ou l'Antiquité sont minoritaires. Enfin, ce qui est intéressant de préciser est que les individus du groupe « musée » sont plus nombreux à avoir vu des documentaires et/ou des docufictions sur l'archéologie et/ou l'Antiquité que ceux issus du groupe « domicile ». Cela peut s'expliquer en partie par le fait que lorsque nous avons réalisé notre terrain au MDAA, deux reportages sur la ville d'Arles, son patrimoine antique et son musée archéologique ont été diffusés durant les mois précédents sur la chaîne publique *France 3*. Ces reportages de l'émission *Des Racines & des Ailes* ont été pour bon nombre des sujets interrogés du groupe « musée » prescripteur de la visite ou du moins ont motivé leur curiosité.

Les visiteurs, pour 17% d'entre eux, fréquentent d'autres musées. Cependant, le nombre de primo-visiteurs du MDAA, est très nettement supérieur à celui constaté lors de précédentes expositions au musée (Vitalbo et Jacobi, 2003) ce qui confirme le pouvoir d'attraction spécifique de l'exposition. Enfin, c'est principalement par la télévision et par l'émission *Des Racines & des Ailes* que les visiteurs ont été informés de la tenue de l'exposition. Près de 35% des visiteurs sont venus à l'exposition en étant informés par la télévision (cumul des citations de l'émission « Des Racines & des Ailes » et des autres émissions et journaux télévisés). Cette influence exceptionnelle place la télévision comme premier moyen de communication cité, loin devant les relations interpersonnelles habituellement première source d'information citée.

1.2. Analyse contrastive des représentations sociales de l'Antiquité selon les contextes du musée d'archéologie et du domicile

Nous optons pour une approche contrastive du corpus dans lequel nous distinguons les entretiens recueillis dans le contexte muséal et ceux réalisés dans le contexte du domicile. Ce type d'analyse est possible dans le sens où notre protocole d'enquête, mis en place sur le terrain, permet la comparaison entre deux situations desquelles peuvent résulter trois types de constatations, qui mettent en lumière les effets contextuels :

- 1) relever dans les deux situations comparées et comparables (le musée et le domicile) les objets présents simultanément est la première constatation que nous portons sur le corpus d'entretiens. Il s'agit de rechercher des convergences, générer les propriétés de base du corpus (c'est-à-dire les catégories thématiques récurrentes d'un groupe à l'autre) et identifier des constances d'un groupe à l'autre;
- 2) identifier les objets absents d'un contexte à l'autre, autrement dit, les différences de contenus des représentations sociales chez le groupe « musée » et le groupe « domicile ». La recherche de divergences aboutit à identifier des différences fondamentales qui permettent d'esquisser des hypothèses d'interprétation et établir des frontières aux

- contenus des représentations sociales en fonction des contextes de réception : médiation explicite dans le musée d'archéologie et médiation implicite dans l'environnement quotidien du sujet;
- 3) remarquer que les variations entre les situations du musée et du domicile sont concomitantes.

On suppose qu'il existe une relation de nature implicite entre la représentation de l'Antiquité des sujets interrogés et celle véhiculée par le péplum. C'est-à-dire que ce dernier jouerait un rôle subsidiaire dans la construction des représentations sociales de l'Antiquité, dans le sens où il agirait de façon tacite dans la construction de représentations de cette période historique. L'hypothèse générale est vérifiée si on constate la présence du péplum dans les représentations sociales de l'Antiquité à la fois chez les sujets du groupe « musée » et ceux du groupe « domicile ».

Une représentation sociale est un *savoir organisé* dépendant d'un contexte (dans notre protocole d'enquête, il s'agit du contexte muséal et hors contexte muséal), constitué de concepts et d'objets (ou unités de connaissances), eux-mêmes associés à des affects (attitudes). La représentation sociale nécessaire et constitutive du processus d'apprentissage est une situation de communication complexe du fait de la présence d'éléments implicites et tacites. Les contenus d'une représentation sont perçus à travers des choses (objets), des événements ou marqués par des mots. Ces contenus de natures différentes peuvent constituer des liens croisés qui montrent des corrélations entre les différentes parties de la représentation, entre les concepts, les objets, et les mots. Autrement dit, les contenus d'une représentation sociale sont structurés hiérarchiquement et les liens qui unissent les unités de connaissances de la représentation sont multiples, de nature explicative, descriptive ou exprimant une relation de cause et de conséquence, une relation de dépendance ou encore une action. Voilà ce à quoi on doit parvenir, ce qu'on doit saisir et interpréter des données issues du terrain.

Comment procède-t-on? Il s'agit d'esquisser le cadre de références commun ou non de l'Antiquité chez les individus interrogés qu'ils soient dans le contexte de médiation explicite ou implicite avant d'être exposé au stimulus du péplum. Nous orientons l'analyse du corpus d'entretiens sur les opinions (en d'autres termes, les contenus des représentations) et les attitudes des individus interrogés à l'égard de l'Antiquité et les stéréotypes formés à ce sujet. Le corpus d'entretiens étudié est contrasté, c'est-à-dire qu'il s'agit de comparer non pas les deux situations construites pour répondre à notre question de recherche mais les effets de ces situations sur les représentations de l'Antiquité des individus interrogés et le rôle du péplum dans la constitution des représentations dans ces contextes précis. Il ne s'agit pas de comparer ces deux situations créées, car elles ne présentent pas d'analogies d'un point de vue contextuel

même si elles répondent au même protocole d'enquête (il existe une analogie structurelle), mais de dégager les contrastes et les similitudes des deux corpus d'entretiens issus du contexte muséal et hors contexte muséal, en d'autres termes en situation de médiation explicite et de médiation implicite, ou encore dans un cadre formel et un cadre non formel.

La difficulté et l'originalité méthodologique de la recherche sont la non-analogie de contexte volontaire. C'est là toute la difficulté de la mise en place d'une analyse pouvant mettre en exergue les effets des deux situations construites et les effets du péplum sur les représentations sociales de l'Antiquité chez les individus interrogés. Il s'agit de l'analyse transversale des entretiens réalisés en contexte muséal et non muséal. Ce volet de l'analyse des représentations sociales se concentre sur les relations et les différences observées entre les deux contextes expérimentaux de l'enquête, soit dans le musée et en dehors du musée. Cette analyse contrastive est menée pour dégager les éléments de structure communs au discours des interviewés ou, à l'inverse, les éléments de différenciation, afin de déterminer des effets distincts au sein de la population étudiée en fonction du contexte dans lequel elle s'inscrit.

De quoi parlent les sujets interrogés pour exprimer leur perception de l'Antiquité? Pour répondre à cette question, nous avons recours à plusieurs techniques d'analyse : *catégorielle ou thématique*, surtout utilisée lorsqu'il s'agit de travailler sur le noyau central d'une représentation sociale; *de cooccurrences*, qui permet d'étudier l'organisation des représentations sociales, les liens entre les contenus et leurs natures. Ces outils permettent d'étudier la façon dont se structurent les associations entre les contenus et de repérer les éléments du noyau central et les éléments périphériques.

Nous sommes à la recherche d'éléments divers dont certains peuvent être étudiés de manière isolée, tels que des éléments informatifs, cognitifs, des croyances, des valeurs, des opinions, des attitudes, même si tous ces éléments appartiennent et sont organisés au sein d'une structure plus large.

Pour repérer et isoler ces éléments constitutifs des représentations sociales, nous avons élaboré une liste d'indices :

- un indice de fréquence d'apparition d'un mot, d'une phrase ou d'un thème : chaque catégorie est rapportée à l'ensemble des évocations enregistrées afin d'en estimer le poids;
- un indice de fréquence d'association, qui consiste à relier les catégories qui se succèdent dans le discours des individus, puis à comptabiliser leur fréquence d'association.

Autrement dit, on répertorie les propositions des sujets en catégories thématiques que l'on qualifie et quantifie, puis on liste les cooccurrences, c'est-à-dire les catégories qui apparaissent

simultanément avec une ou plusieurs autres d'un même discours, en déterminant la nature des relations qui structurent les représentations sociales.

Pour repérer le noyau central et les éléments périphériques de la représentation sociale de l'Antiquité, nous prenons en compte deux facteurs, l'un qualitatif et l'autre quantitatif. En effet, il est primordial d'associer ces deux facteurs dans l'analyse des données car des éléments sont centraux s'ils sont partagés par le plus grand nombre de répondants; cependant, d'un point de vue qualitatif, si les éléments partagés par la majorité des répondants ne sont pas décisifs pour la signification de l'objet représenté, ils ne peuvent pas être considérés comme centraux. Pour savoir si un élément est central dans la représentation, nous devons observer les données selon plusieurs indices, notamment la fréquence et les cooccurrences. Autrement dit, nous observons la popularité d'un élément dans les propos des sujets interrogés et le nombre de relations que celui-ci entretient avec d'autres éléments. Il s'agit de connaître la fréquence d'un élément et son pouvoir d'organiser la signification de l'objet représenté.

Qui parle de quoi? Il ne s'agit pas d'examiner les caractéristiques propres à chaque individu issu des groupes « musée » ou « hors musée » (nous rappelons que la variable concernant les données sociodémographiques des individus interrogés n'est pas prise en compte dans l'analyse) mais d'observer les effets des contextes muséal et hors muséal sur les contenus de la représentation de l'Antiquité. Il faut donc répertorier les contenus des représentations communs aux deux groupes et les contenus propres à chaque groupe. Les effets induits par les situations contextuelles construites pour le protocole d'enquête sont les principales variables permettant d'observer la dimension implicite de la médiation du péplum sur la représentation de la période antique chez les sujets interrogés.

Pour éclairer et résumer cette nébuleuse qu'est la représentation sociale, nous présentons les types d'analyses réalisées pour identifier ses contenus et leur hiérarchie sous la forme d'un tableau.

Tableau 8. Analyses réalisées pour identifier les représentations sociales et les stéréotypes de l'Antiquité (contenus, noyau central et périphérie) aux temps 1 (avant le visionnage des extraits de péplums), temps 2 (pendant le visionnage) et temps 3 (après)

Objectifs	Types d'analyse (manuelle ou automatisée discours ou contenus)	Variables
Identifier les contenus (concepts et objets) de la représentation	- Analyse manuelle de contenus - Analyse automatisée de discours (classification hiérarchisée, analyse factorielle de discours)	- Les concepts et objets de la représentation sociale
Identifier les éléments périphériques et le noyau central de la représentation	- Analyse manuelle de contenus - Analyse automatisée de discours (classification hiérarchisée, analyse factorielle de discours)	- La fréquence d'apparition des concepts/objets - Leur rang d'apparition
Identifier les stéréotypes	- Analyse des cooccurrences, des relations d'un concept/objet à l'autre	- La fréquence d'association des relations entre les concepts/objets - La nature de la relation entre les concepts/objets de la représentation
Identifier attitudes devant le stimulus péplum	- Analyse automatisée du discours - Analyse manuelle du discours	- La fréquence d'association des relations entre les concepts/objets - La nature de la relation entre les concepts/objets de la représentation

Nous proposons aux répondants de s'exprimer dans un échange avec l'enquêteur à propos de l'Antiquité variant de vingt minutes à soixante-quinze minutes; concrètement l'entretien débute par la question suivante : *qu'évoque pour vous le mot Antiquité?* Le guide ayant servi à mener ces entretiens a été élaboré en trois temps, un temps avant le visionnage du péplum au cours duquel le sujet évoque librement sa représentation de l'Antiquité. Le deuxième temps est dédié au péplum, pendant le visionnage des deux extraits de films, le sujet s'exprime à propos de ce qu'il voit à l'écran. Le dernier temps se concentre sur les propos des sujets après le visionnage des extraits de péplum, lorsqu'ils développent leur réflexion au sujet de l'Antiquité et bien sûr du péplum.

Ce découpage temporel construit pour le protocole d'enquête est également respecté dans l'analyse des données. En effet, pour observer des effets du péplum sur les représentations sociales de l'Antiquité, il est nécessaire d'observer au fil de l'entretien les changements, les déplacements de concepts, l'évolution de leur hiérarchie et de leurs relations. Autrement dit, pour saisir les transformations des représentations de l'Antiquité, il nous faut les observer à différents moments.

Nous insistons longuement sur le protocole d'analyse des représentations sociales car celui-ci sera reproduit à l'identique pour deux chapitres consacrés aux représentations sociales de l'Antiquité avant et après le visionnage des extraits de péplum. Un autre protocole d'analyse est construit pour étudier les propositions et réactions recueillies lorsque les sujets regardent les séquences extraites des péplums *Ben-Hur* et *Gladiator*.

L'étude des représentations sociales de l'Antiquité se déroule en plusieurs étapes que nous renouvellerons pour tous les temps du protocole d'enquête :

- 1) lecture des données recueillies;
- 2) sélection des segments d'analyse selon nos hypothèses de recherche (avant/après stimulus péplum, dans/hors musée d'archéologie);
- 3) définition des catégories de classification des données recueillies;
- 4) regroupement des catégories classées;
- 5) traitement quantitatif éventuel des données;
- 6) description scientifique des catégories.

Nous avons répertorié et quantifié les contenus des représentations sociales de l'Antiquité selon le contexte muséal et du domicile, sous la forme de tableaux, de façon à apporter une lisibilité globale des objets et concepts de cette représentation et pour effectuer, dans un premier temps, une analyse simplement descriptive. Puis nous réalisons une analyse croisée des contenus de la représentation, dans une approche interprétative afin de dégager les divergences et convergences liées aux contextes de l'enquête.

Se pose alors la question de quantifier les données verbales. Nous avons segmenté les propositions des répondants, uniquement celles sélectionnées lors de la première phase de l'entretien (avant le visionnage des extraits de péplum), en respectant la cohérence du discours des sujets. Les segments sont donc des phrases qui peuvent parfois constituer des paragraphes. Ce point est à préciser car dans certaines études des représentations sociales et selon le mode de recueil des données (nous pensons notamment au recueil de données par questionnaire) seulement les mots sont analysés. Aussi retenons-nous non pas les simples citations, par exemple d'un personnage historique, mais une idée développée et argumentée.

Notre étude sur les représentations sociales de l'Antiquité chez les visiteurs du MDAA et les non-visiteurs avant le visionnage des deux extraits de péplum s'appuie sur un corpus de 43 entretiens, desquels nous avons extrait 183 énoncés relatifs à l'Antiquité (91 issus du groupe « musée » et 92 extraits du groupe « domicile ») qui ont été codés et ordonnées dans 8 catégories thématiques générales, réparties en 33 sous-catégories environ.

L'énoncé suivant est extrait d'un entretien réalisé pour notre enquête dans le contexte muséal; une jeune femme s'exprime à propos de l'Antiquité :

Quelque chose de très lointain. Beaucoup de pierres, on trouve autant de trucs Égyptiens que Romains, beaucoup de pierres, de monuments.
[Femme, 19 ans, étudiante en Histoire de l'art, contexte du musée]

On dégage ici trois fragments qui peuvent illustrer les catégories de base interprétées dans l'analyse des données. Dans le premier fragment en italique, le sujet exprime d'abord l'Antiquité de façon temporelle ou spatialement, et la désigne abstraitement. Dans le fragment surligné en gras, l'Antiquité est représentée de manière plus concrète; elle prend la forme de ruines et de vestiges. Dans le dernier fragment, le répondant caractérise l'Antiquité par les peuples qui ont vécu durant cette période historique. Dans tout cet entretien, ainsi que dans d'autres entretiens, nous avons remarqué que ces idées ont été formulées plusieurs fois dans les discours des répondants. Nous avons ainsi regroupé tous ces fragments d'entretiens dans les mêmes catégories thématiques, soit période historique, héritage matériel et/ou immatériel, et les monuments pour reprendre l'exemple cité. Parmi ces catégories, 2 sont apparues dans plus de 18 entretiens sur les 43 retenus pour l'étude. Le nombre d'entretiens où une catégorie est apparue a varié entre 3/43 et 20/43. Les quatre contenus les plus fréquents sont : monuments (18/43), héritage matériel et immatériel (18/43), vie quotidienne (20/43), et péplum (20/43).

Il s'agit de repérer des idées significatives ou des idées de base et de construire leur catégorisation. En d'autres termes, nous dégageons des segments de discours, que nous nommons des énoncés, et que nous envisageons en tant qu'unités d'analyse. Il s'agit en quelque sorte de « formes » irréductibles que nous considérons comme devant correspondre à un message que le sujet interrogé veut transmettre. Souvent étudié dans l'analyse des représentations sociales, nous tenons compte du rang d'apparition en le quantifiant sur une échelle de 1 à 5, étant significatif que s'il est inférieur à 2,5.

1.3. Le recours à un logiciel de statistique textuelle et d'analyse de contenus

L'analyse de contenus du corpus d'entretiens recueillis en contexte muséal et celui du domicile est réalisée selon deux façons, l'une automatique effectuée par un logiciel, l'autre manuelle réalisée par le chercheur. Le recours à un logiciel de statistique textuelle et d'analyse de contenus automatisées en parallèle d'une analyse classique dite thématique permet de déterminer l'organisation des éléments du corpus (primordial pour dégager les représentations sociales de l'Antiquité chez les sujets interrogés) et de réduire l'arbitraire dans la description et l'interprétation du corpus.

Nous choisissons le logiciel *Iramuteq* (Interface de R pour les analyses multidimensionnelles de textes et de questionnaires) pour son accessibilité et sa gratuité et

surtout parce que ce logiciel est plus ou moins similaire aux autres logiciels généralement utilisés dans ce type d'études, tels que *Alceste* ou *Sphinx*.

Le corpus d'entretiens réalisés dans les contextes du musée et du domicile est codé selon la variable contextuelle et formaté pour pouvoir être lu par le logiciel *Iramuteq*, (version 0.6 alpha 2), conçu par Ratinaud P. et Dejean S. (Ratinaud, 2019; Ratinaud et Dejean, 2009). Deux algorithmes sont lancés sur chacun des deux corpus (musée et domicile) qui effectuent une classification descendante hiérarchique (CHD), et une analyse factorielle de correspondances (AFC).

La CHD consiste schématiquement à traiter une première classe contenant tous les segments codés par nos soins. Ensuite, le logiciel cherche la partition en deux de la plus grande des classes restantes, et ainsi de suite. La CHD regroupe ce que le logiciel nomme des unités de contexte (ce sont des segments d'énoncés, ils répondent à l'idée d'une phrase) en classes ou « mondes lexicaux » (Reinert, 1993) qu'elle différencie par leur vocabulaire. La méthode de classification repose sur l'hypothèse que des ensembles de mots « renvoient à des représentations sous-jacentes qu'il est alors possible d'explicitier, notamment du fait des redondances et ceci, indépendamment de l'étude de la syntaxe » (Reinert, 1986 : 472). En ce qui a trait à la technique [de classification], elle

est itérative : initialement toutes les unités textuelles sont regroupées en une seule classe; à chaque étape, on fait ressortir deux classes les plus différentes entre elles, en termes de vocabulaire et ceci, afin d'obtenir un classement des phrases du corpus étudié en fonction de la ressemblance et de la dissemblance des mots dans ces phrases et d'ordonner les textes en cernant les homologies et les différences (Garnier et Guérin-Pace, 2010 : 24).

Les classes de mots ainsi obtenues sont les « types de mondes référentiels les plus sollicités par les auteurs des textes analysés » (Reinert, 1990 : 21). Nous appliquons donc la méthode de classification descendante hiérarchique (CDH), inspirée d'*Alceste* (Reinert, 1993) et par le biais de l'application du logiciel libre *Iramuteq* à notre corpus d'entretiens. Il est possible d'objectiver et de hiérarchiser des « classes » dont l'interprétation converge avec nos premiers résultats. Ces classes peuvent être assimilées à juste titre à des thèmes, au sens où elles mettent à jour des organisations d'ordre sémantique. Nous opérons une simple compression du texte du corpus en ne gardant que les substantifs, les adjectifs, les verbes et les adverbes mais en respectant l'ordre syntaxique. Ainsi la phrase « cette scène de bataille est fantastique, c'est une œuvre d'art mais c'est épouvantablement violent » est ramenée à « scène, bataille, fantastique, œuvre d'art, épouvantablement, violent ». Nous faisons ce choix pour davantage de lisibilité et, ici, le fait de travailler seulement sur des substantifs, adverbes, verbes et adjectifs, favorise l'interprétation sémantico-thématique.

L'AFC propose une approche globale du corpus, réalisée sur la base d'une identification de classes de mots statistiquement indépendantes. Il est possible d'objectiver et de hiérarchiser ces classes de mots dont l'interprétation converge ou non avec les résultats recueillis de façon manuelle, à l'aide d'une analyse de contenus dite classique. Ces classes de mots sont caractérisables et interprétables par des formes spécifiques qui sont en corrélation. L'AFC est basée sur des calculs d'inertie de classes de mots que constitue le corpus, elle détermine des facteurs sur lesquels les mots se distribuent et fait apparaître les oppositions ou les rapprochements de classes de mots. Autrement dit, le logiciel classe ce qui se ressemble et ce qui s'oppose dans le corpus. Concrètement, le logiciel repère (par des méthodes statistiques) des relations entre les mots dans un corpus qu'il présente sous la forme d'un graphique formé par deux axes, vertical et horizontal. Des agglomérats d'items se répartissent autour de ces axes. Les associations d'items indiquées dans le plan constitué par les deux axes sont interprétées par leur proximité spatiale, selon les distances entre les points des axes. Selon les distances, se dessinent des relations de rapprochement, d'opposition ou d'indépendance. L'interprétation des résultats issus de l'analyse effectuée par le logiciel consiste pour le chercheur à observer les relations de proximité, attirance et ressemblance et les relations d'opposition, d'éloignement, de dissemblance entre les segments d'énoncés.

Pour interpréter le graphe, le chercheur doit d'abord travailler sur un corpus suffisamment volumineux et doit posséder une connaissance approfondie de celui-ci en amont. On a en effet cherché, dans cette analyse exploratoire, à dégager les grandes structures de la représentation de l'Antiquité. La position des items les uns par rapport aux autres dans le plan permettant de les interpréter. On a fait une analyse des correspondances multiples des variables « avant de regarder un péplum » et « après avoir regardé un péplum » dans le contexte muséal « et « en dehors du contexte muséal ».

2. Analyse des stéréotypes de l'Antiquité

Quels sont les marqueurs de stéréotypie de l'Antiquité dans le péplum? Selon Moscovici,

[1]a stéréotypie désigne un état de simplification des dimensions des stimuli, d'immédiateté de la réaction et, parfois, de rigidité. À un autre niveau, plus fréquentiel, cette notion exprime le degré de généralité d'une opinion, d'acceptation ou de rejet d'une représentation, d'un groupe ou d'une personne. La fonction de la répétition des associations contribue à l'établissement du stéréotype (2004 [1961] : 13).

Nous avons dressé une liste de facteurs d'indices à étudier pour dégager les principaux stéréotypes. Le premier indice est celui de la fréquence en tant qu'indice de popularité de l'élément. Il s'agit donc d'identifier la fréquence d'apparition d'une catégorie thématique correspondant au nombre de sujets qui ont cité la catégorie. Cet indice de fréquence est ensuite

croisé avec l'indice de cooccurrences, c'est-à-dire les relations entre les catégories thématiques. On identifie alors le rapport entre la fréquence d'association de chaque catégorie thématique et le nombre total de relations de chaque catégorie thématique. La fréquence d'association d'un thème de la représentation est le nombre de thèmes différents auxquels il a été relié par la totalité des groupes « musée » et « domicile ». Le nombre total de relations est la somme des relations établies par une catégorie thématique donnée. Pour davantage de clarté, nous avons dressé une liste de cooccurrences possibles, c'est-à-dire une liste d'opérateurs de relations d'une catégorie thématique avec d'autres catégories répertoriées. La cooccurrence peut aider à comprendre la force de l'élément dans la représentation

Nous avons donc listé les formes de relations entre les éléments de la représentation :

- de conséquence, c'est-à-dire que les éléments associés de la représentation suivent une logique, entraînent une réflexion;
- d'effet : il s'agit d'un fait concret de représentation produit par une cause précise;
- de référence : le sujet renvoie à un outil utilisé pour interpréter l'objet, comme le péplum, la maquette, le musée, la bande dessinée, etc.;
- d'interrogation. qui exprime le doute, un scepticisme, une suspension de jugement;
- d'argumentation : l'individu développe ses connaissances sur le sujet acquises à travers différents médias;
- de comparaison : un procédé employé pour interpréter, pour rendre intelligible l'objet/concept. C'est le cas lorsque le sujet compare des objets/concepts de l'Antiquité à ceux contemporains, issus de son environnement immédiat.

Pour chacune des catégories, on note si elle renvoie à :

- l'expérience personnelle ou vécue (cette catégorie est évidemment marquée dans le discours par la présence d'un pronom personnel accompagné d'un verbe d'état ou d'un verbe factif, c'est-à-dire des verbes qui expriment un jugement de façon prédicative);
- la représentation personnelle (cette catégorie est généralement marquée dans le discours par l'utilisation de verbes fictionnels, p. ex. « j'imagine que », et de verbes d'attitude propositionnelle, p. ex. « je pense que « je suppose que »);
- la représentation collective (les stéréotypes sont souvent marqués dans le discours par l'utilisation d'expressions de type « les gens disent que, « on raconte que »).

Quels stéréotypes rencontre-t-on dans quelles conditions d'expérience? Existe-t-il des stéréotypes communs aux individus interrogés dans le musée et ceux dans leur salon; font-ils partie du noyau central de la représentation de l'Antiquité? Quel rôle joue le péplum dans la formation des stéréotypes ou plutôt quelles relations entretient-il avec les stéréotypes formulés par les individus interrogés?

3. Une analyse spécifique au temps du visionnage des séquences de péplum

Nous avons étudié le péplum comme un objet concret, tel un objet du quotidien, en tant que film de cinéma, en tant que média de loisir, en observant d'un point de vue cinématographique les caractéristiques qui le composent. Nous l'avons construit ensuite comme objet de recherche, autrement dit, nous l'avons interrogé dans certains contextes pour observer le phénomène, autrement dit nous avons provoqué des faits selon notre questionnement de recherche. Examiné comme objet scientifique, nous analysons les données produites au cours de la phase 2 du protocole d'enquête, lors du visionnage des séquences de péplums dans les contextes du musée d'archéologie et du domicile.

3.1. Une analyse concomitante des verbatim et des séquences de péplum

Les données de ces analyses sont mises en perspective avec les caractéristiques de l'objet de recherche, avec les codes cinématographiques du péplum. Ce dernier étant présent dans la représentation de l'Antiquité avant même d'avoir visionné des scènes, il nous a semblé pertinent d'établir une mise en parallèle pour s'interroger sur les éventuelles traces tacites ou non laissées par le péplum dans l'esprit des individus interrogés. En d'autres termes, les stéréotypes sur l'Antiquité véhiculés par le péplum se retrouvent-ils dans les représentations des sujets des groupes « musée » et « hors musée » au temps 1 du protocole d'enquête?

Nous avons abordé le péplum selon le concept de représentations sociales, afin de constater sa présence ou son absence dans le contenu de la représentation de l'Antiquité chez les groupes « musée » et « domicile ». En tant qu'élément constitutif de la représentation sociale de l'Antiquité, il faut rendre compte de l'influence de cet objet et précisément par quels procédés ce dernier agit-il sur la représentation du spectateur de la période antique, comment transmet-il des images concrètes et abstraites au sujet de l'Antiquité de façon pérenne et tacite?

3.2. Une analyse thématique classique et une analyse statistique textuelle via le logiciel Tropes

La méthode d'analyse de contenu mène, tout d'abord, des analyses intra-entretien pour étudier la singularité individuelle de chaque discours. Elle mène ensuite des analyses inter-entretiens pour rechercher une macro-structure invariante sous-jacente à l'ensemble des données recueillies.

Pour étudier l'ensemble de ces données recueillies pendant ce temps 2 du protocole d'enquête, nous nous intéressons à l'analyse lexico-sémantique des énoncés sélectionnés. Il s'agit d'examiner les catégories discursives utilisées (verbes, adjectifs, modalisateurs, connecteurs, etc.) qui permettent de détecter des stratégies discursives différentes ou similaires

pour évoquer le péplum chez les sujets issus du groupe « musée » ou du groupe « domicile ». Le type d'analyse utilisé dans ce chapitre diffère de celui réalisé dans le chapitre dédié à l'étude des représentations sociales et des stéréotypes de l'Antiquité. Les données recueillies à ce moment du protocole d'enquête ne sont pas aussi développées et approfondies que celles récoltées lors du temps 1, avant l'exposition au stimulus du péplum. Pendant ce temps 2 du protocole d'enquête, on exige des sujets interrogés la réalisation de plusieurs tâches : la première est de regarder de façon attentive les extraits de péplums et, la seconde est de formuler à voix haute leurs pensées. De cette exigence méthodologique, les sujets sont en difficulté dans la formulation verbale de leur réflexion car ils sont occupés par un autre travail; aussi les propos recueillis à ce moment de l'étude sont-ils plus succincts que ceux relevés avant et après le visionnage des extraits de péplum. Néanmoins, cette donnée n'est pas la source unique de notre choix analytique.

Par une analyse lexico-sémantique des propos recueillis, nous pouvons approcher les rapports entretenus par les sujets interrogés avec le péplum selon le contexte de réception du film. Nous pensons déceler en partie comment le péplum agit de façon immédiate sur les plans cognitifs et affectifs sur le spectateur et, comment et quels types de représentations ce dernier mémorise-t-il. Plus précisément, il s'agit de rendre compte à l'aide du logiciel *Tropes* de l'attitude des sujets à l'égard de l'objet péplum et des processus cognitifs qui génèrent des verbalisations, en d'autres termes comment le spectateur réagit-il face aux scènes de péplum et qu'en dit-il? Ce type d'analyse est largement inspiré des travaux inscrits en psychologie sociale des chercheurs M-P. Fourquet-Courbet et D. Courbet, qu'ils ont réalisés lors d'études sur l'influence de la publicité et de la télévision. Toutefois, notre analyse lexico-sémantique n'étant qu'une partie de l'analyse globale du corpus d'entretiens, celle-ci demeure moins fine que celle proposée par Fourquet-Courbet et Courbet

Nous étudions donc : le style général du texte, soit un style plutôt argumentatif, qui montre un engagement des individus qui argumentent, expliquent et critiquent ce qu'ils voient à l'écran; les univers sémantiques (univers de références). Comme pour le chapitre précédent, nous examinons les énoncés sélectionnés lors du temps 2 du protocole d'enquête, pendant le visionnage des séquences de péplum, de façon classique, c'est-à-dire selon une analyse qualitative et thématique. Cet outil d'analyse vient compléter et approfondir l'analyse automatisée du logiciel *Tropes*.

3.3. Un précis d'analyse filmique des séquences de *Ben-Hur* et de *Gladiator*

Le péplum développe ses propres codes et on suppose que ce sont ces derniers qui tiennent le rôle de médiateur dans la construction de représentations sociales de l'Antiquité. C'est parce que le péplum est un genre cinématographique spécifique qu'il peut tenir un rôle de médiateur :

Il y a, en ce qui concerne le vraisemblable, un effet-genre. Cet effet-genre a une double incidence. Il permet d'abord, par la permanence d'un même référent diégétique et par la récurrence de scènes « typiques », de consolider de film en film le vraisemblable [...]. Il permet ensuite d'établir un vraisemblable propre à un genre particulier (Aumont *et al.*, 1987 : 102).

Pour étudier l'opération médiatique, il est question d'observer le spectateur en interaction avec le péplum et d'étudier les modalités²⁹ de co-construction des représentations relatives à l'Antiquité; autrement dit, d'identifier les opérateurs inducteurs de la médiation de l'Antiquité supposée en jeu dans le visionnage des extraits de péplums. L'analyse filmique semble l'outil le plus pertinent pour saisir les motifs récurrents de l'Antiquité, motifs que l'on retrouve dans les dispositifs de reconstitution à fonctionnement fictionnel (reconstitutions vivantes, maquettes, l'archéologie expérimentale). Il s'agit d'observer comment certains éléments agissent sur les attentes du spectateur pour modifier ou non la culture visuelle de l'Antiquité de celui-ci.

Il s'agit de répertorier les représentations stéréotypées de l'Antiquité véhiculées dans le péplum; lequel ne retient que certains événements de l'histoire qu'il transforme en motifs, en thèmes codés reproductibles, que le spectateur voit de film en film. Les récurrences de la représentation de l'Antiquité produites par le péplum constituent des univers de savoirs. Ces récurrences visuelles facilitent la production de sens, aident à la mise en questionnement, à la mise en relation des informations au niveau temporel, spatial et causal. Je suppose que la véracité historique et la production fictionnelle participent à la construction de savoirs partagés sur l'Antiquité. Il s'agit d'examiner la représentation du passé antique à travers les codes génériques du péplum que le spectateur a assimilés et qu'il croit réels. Ce type de film introduit une certaine ambiguïté dans l'esprit du spectateur qui oppose la fiction et l'Histoire mais qui les confond; le péplum est une fiction historique qui plonge dans l'Histoire.

L'analyse filmique du péplum cherche à comprendre comment le spectateur est amené à reconnaître les objets que le film lui donne à voir. Cet angle d'analyse rejoint celle de M. Vernet et de son analyse des codes « infra-filmiques » : « Il s'agit pour l'essentiel de codes anthropologiques et culturels régissant les significations symboliques véhiculées par les décors, les costumes, les gestes, les actions, les personnages, les accessoires, etc. » (Vernet, 1975). Pour ce faire, les conventions particulières de ce film, tels que le jeu des acteurs, les costumes, les

²⁹ Le terme « modalité » est employé dans le sens suivant : « forme particulière sous laquelle se présente une chose, un phénomène » (<<http://www.cnrtl.fr/definition/modalité/substantif>>, ressource consultée le 21 mai 2014).

décors, les éclairages, la composition du cadre, etc. sont étudiés en parallèle des propos et réactions des sujets interrogés dans le contexte muséal et du domicile.

Pour analyser un film le chercheur dispose de trois sortes d'instruments : il y a les instruments de type descriptif (décrire ce qui se passe dans de plus ou moins grandes unités narratives), de type citationnel (où l'on cite le film) et de type documentaire (où l'on fait appel à des sources extérieures au film pour l'expliquer) (Aumont *et al.*, 1987). L'analyse filmique envisagée pour la recherche repose sur le type descriptif. L'analyse descriptive comporte quatre grands thèmes qui sont les suivants : l'image fixe, l'image mobile, l'ambiance sonore et le récit. Il s'agit de recenser la nature des plans et des séquences, et de déceler les différents procédés cinématographiques afin de saisir le mode de représentation fictionnel de l'Antiquité proposé dans la séquence choisie pour l'étude. La narration, le montage, l'échelle des plans, les mouvements de caméra, la bande sonore, les relations son/image sont examinées dans ce chapitre. L'analyse filmique descriptive a pour objectif d'observer les indications dans la mise en scène de ces séquences de péplum qui permettent au spectateur de connaître la société, les monuments et les événements de l'Antiquité. Autrement dit, comment un effet de mise en scène génère-t-il une compréhension de qualité auprès du spectateur?

La constitution du corpus d'extraits de films de genre péplum suppose une série de choix répondant à plusieurs exigences. Elle est liée aux hypothèses de recherche, au protocole d'analyse et à la finesse attendue de l'analyse. L'analyse filmique se veut contrastive. Elle porte sur des scènes extraites de différents films de genre péplum. Afin d'identifier les motifs représentant l'Antiquité dans le péplum, il semble préférable de sélectionner des films évoquant le même fait historique. Les séquences choisies présentent plusieurs aspects culturels de l'Antiquité. Les scènes représentent des décors, des costumes, des personnages ou des événements historiques caractéristiques du genre. Le choix des films est orienté également par leur date de réalisation. La sélection comporte des péplums réalisés dans les années soixante et d'autres plus récents, datant des années deux mille. Il s'agit de confronter les représentations de l'Antiquité proposées par les péplums anciens et les modernes.

Une analyse filmique descriptive (analyse des coupes sémiotiques : bande-son, intrigue, personnages, décors, costumes) n'est pas suffisante pour répondre à nos hypothèses, c'est pourquoi cette analyse est mise en parallèle avec l'analyse des propos recueillis devant les séquences de péplums. Il s'agit d'examiner le contenu des scènes de péplum et la manière dont on les regarde; autrement dit, le contenu des scènes extraites de *Ben-Hur* et *Gladiator* et le contexte dans lequel elles sont visionnées sont considérés comme un même ensemble à analyser.

Que se passe-t-il lorsqu'on regarde un péplum? On suppose une activation dans le sens de d'une corrélation des représentations sociales de l'Antiquité avec les images cinématographiques du péplum. Quels sont les marqueurs de stéréotypie de l'Antiquité dans le péplum? Pour les repérer ou non dans les représentations de l'Antiquité du spectateur, on étudie le péplum d'abord dans sa forme originelle, c'est-à-dire en tant que genre cinématographique via une analyse des coupes sémiotiques : la bande-son et la bande-image, intrigues, personnages, décors, costumes, etc. On le sait, un stéréotype fonctionne que s'il est partagé par les spectateurs. Pour ce faire, les conventions particulières de ce film, tels que le jeu des acteurs, les costumes, les décors, les éclairages, la composition du cadre, etc. sont analysées en parallèle des propos et réactions des sujets interrogés dans le contexte muséal et du domicile. Autrement dit, on recherche les marqueurs génériques de la représentation de l'Antiquité dans le péplum comme des normes socioesthétiques que l'on retrouverait dans les représentations sociales du spectateur.

Conclusion

Ce chapitre doit permettre de comprendre l'ensemble du dispositif d'enquête mis en place : d'une part, le fait qu'il s'agisse d'une étude sur la circulation de représentations à propos de l'Antiquité nécessitant un protocole d'enquête sur mesure et interdisciplinaire, empruntant à la sémio-pragmatique, à la sociocognition implicite et au concept des représentations sociales. Des emprunts ayant servi tant à construire d'un point de vue théorique l'objet de recherche, que d'un point de vue pragmatique, la méthodologie ainsi que l'analyse et l'interprétation des données. D'autre part, le protocole d'analyse des données, lui aussi interdisciplinaire, est construit sur mesure dans le but de répondre aux hypothèses de recherche de façon approfondie et permettre une interprétation théorique des données issues de ces terrains expérimentaux.

CONCLUSION DE LA DEUXIÈME PARTIE

Cette deuxième partie a tenté de montrer la construction de la recherche selon plusieurs approches : d'abord diachronique, à travers les retours réflexifs sur les tests méthodologiques; en effet, l'étendue de l'enquête de la thèse s'est développée sur plusieurs années. On a également développé la construction de cette recherche à travers une approche purement théorique, en empruntant à plusieurs disciplines des concepts-objets mais aussi des concepts-outils. Ces derniers, notamment ceux issus de la sociocognition implicite et des représentations sociales, ont orienté l'approche pragmatique et expérimentale adoptée afin de répondre aux hypothèses élaborées pour répondre à la question générale de la recherche, qui interroge le concept d'éducation non formelle comme domaine privilégié de manifestation de la mémoire implicite, en s'intéressant aux représentations sociales de l'Antiquité prenant part au processus de médiation à l'œuvre lors de la visite d'un musée d'archéologie.

Pour ce faire, on étudie un média de loisirs, le cinéma et, un film de genre particulièrement populaire, le péplum; lequel on le suppose participerait de façon implicite à la construction des représentations sociales de l'Antiquité, dans le sens où il agirait de façon tacite dans la construction d'images de cette période historique. Nous faisons l'hypothèse que le péplum, qui ne propose pas de contenu scientifique à vulgariser mais plutôt un sujet possible de récit, transmet de façon implicite des formes de connaissances sur l'Antiquité mise en récit. Cette production fictionnelle participerait à la construction de connaissances partagées sur l'Antiquité.

On suppose que ce sont les codes représentationnels signifiants l'Antiquité mis en scène dans le péplum qui tiennent le rôle de médiateur dans la construction de représentations sociales de l'Antiquité. Parce qu'il est un genre cinématographique avec des motifs représentationnels récurrents que le spectateur a acquis au fil des visionnages de films, il s'opérerait une reconnaissance instinctive des codes représentationnels de l'Antiquité. La médiation de l'Antiquité dans le péplum passerait dans le second plan de l'image, dans ses détails (décors, costumes, jeu d'acteurs, etc.), dans les marges filmiques. Pour aller plus loin, en s'inspirant des travaux de Barthes, le péplum opérerait selon trois niveaux : d'abord informatif, qui renvoie à toute la connaissance conférée entre autres par les décors, les personnages, les costumes; un niveau symbolique qui concerne les symboles liés aux thèmes narratifs du film, à leur référentiel; et un « niveau obtus » qui est de l'ordre du sensible et renvoie à l'émotion. C'est à ce niveau particulièrement que le péplum agirait sur la mémoire des images de l'Antiquité de façon implicite.

Enfin, l'étude contrastive des groupes « musée » et « domicile » permettrait de mettre au jour les différences de lecture, de réception du péplum, notamment concernant son aspect reconstitutionnel et par là, vulgarisateur de l'Antiquité, selon la situation communicationnelle du musée ou en dehors du musée, et de révéler les natures explicite ou implicite des représentations de l'Antiquité formulées par les individus visiteurs du musée d'archéologie et les simples spectateurs.

Ces deux premières parties de manuscrit réparties en quatre chapitres s'articulent ensemble car elles exposent le cadre d'analyse contextuel, conceptuel et méthodologique dans lequel interviennent les résultats qui vont suivre. Les résultats développés dans les trois chapitres suivants feront ainsi appel à des concepts (voir le chapitre II de la première partie et le chapitre I de la deuxième partie), se constitueront comme le reflet d'un contexte d'éducation muséale (voir première partie, chapitre I) et seront le fruit d'une étude expérimentale (voir deuxième partie, chapitre II).

TROISIÈME PARTIE

**CONTRIBUTIONS EMPIRIQUES. LE PÉPLUM, UNE MÉDIATION
IMPLICITE DE L'ANTIQUITÉ DANS LE MUSÉE D'ARCHÉOLOGIE**

La représentation sociale de l'Antiquité comme élément de la médiation du musée d'archéologie : cette position empirique de la médiation qu'occupe la représentation sociale dans la communication permet de postuler un rôle des représentations sociales de l'Antiquité dans sa médiation et plus largement, dans la construction d'une relation du visiteur au musée d'archéologie : « Les représentations sociales sont encore trop souvent analysées comme des contenus mentaux alors qu'elles relèvent pour nous d'une perspective communicationnelle. Les discours, images et sons diffusés par les médias dans l'espace public font partie d'un processus général de mise en forme et en circulation de représentations » (Le Marec, 2007 : 74). Les représentations sociales ont, comme on va le voir, un rôle structurant dans les discours y compris scientifiques. Les représentations de l'Antiquité qui circulent dans l'environnement médiatique non formel de l'individu structurent le discours et peuvent aider le visiteur à s'attacher ou à reconnaître certains éléments dans le discours scientifique du musée.

L'implicite à travers le péplum est déjà présent dans les représentations sociales préexistantes des visiteurs du musée d'archéologie. Les représentations sociales sont en partie constituées de savoirs spontanés ignorant leurs conditions de constitution et leur propre existence. On s'intéresse dans cette recherche doctorale à laisser émerger sans les avoir sollicitées des pratiques occultées, ou peu légitimes, ou à étudier le « non formel » présent dans la vie quotidienne, qui comporte du refoulé, de l'implicite, du mal connu parce que trop familier, du trop « banal » pour être dit. Et c'est là l'originalité de cette recherche.

Cette troisième partie du manuscrit expose les résultats issus de l'enquête expérimentale interprétés selon le cadre conceptuel déjà développé mais aussi selon de nouveaux concepts qui ont émergé au fil de l'analyse des données recueillies sur les terrains d'études.

Nous considérons les contenus de la représentation sociale de l'Antiquité, à différents moments de l'enquête de terrain : avant, pendant et après le visionnage des extraits de péplums. Ces temps de l'enquête correspondent aux trois chapitres constituant cette dernière partie de la thèse. Le chapitre I dédié au temps 1, c'est-à-dire avant l'exposition au stimulus péplum, expose les représentations sociales de l'Antiquité dans le musée d'archéologie et en dehors, ainsi que les stéréotypes circulants chez les individus issus des groupes « musée » « domicile ». Ceci en soulignant les contrastes et les similitudes propres à chaque situation communicationnelle. Dans cette logique de circulation de représentations, se dessine une sorte d'imagier de l'Antiquité, auquel on se réfère à travers l'expression de connaissances de natures distinctes, de nature formelle ou non formelle, ce que d'autres auteurs appellent des « savoirs chauds » et les « savoirs froids », selon le contexte communicationnel du musée ou du domicile. Le péplum présent dans le contenu des représentations sociales avant même d'être visionné possède une

valeur substitutive et tient une « fonction d’ancrage » (Barthes, 1964); c’est-à-dire qu’il tient lieu de représentation de l’Antiquité, dans le sens où il est un fonds d’images de cette période historique dans lequel puise en partie l’individu pour imaginer cette époque. Le péplum dans les représentations sociales de l’Antiquité sert de cadre de références pour imaginer le concept de l’Antiquité. Il renforce l’ancrage des représentations sociales de l’Antiquité et précise ses stéréotypes. Le chapitre I est consacré au temps de visionnage des extraits de péplums. Il a pour objectif de dégager les détails des contenus des représentations sociales mis en regard des motifs représentationnels de l’Antiquité utilisés par le péplum dans sa mise en scène. Pendant ce visionnage, le péplum tient « fonction de relais » (*id.*) dans la construction des représentations sociales de l’Antiquité. C’est-à-dire que le sujet, qui visionne la séquence, active dans sa tête un ensemble de stéréotypes correspondant à sa vision de l’Antiquité. C’est à ces conditions que le péplum devient opératoire et fait sens. Il y a une remobilisation des stéréotypes principaux de l’Antiquité en réception : les références antérieurement acquises sont induites et renforcées par les motifs de représentation de l’Antiquité du péplum précédemment ancrés, qui sont perçus et reconnus par le spectateur.

Enfin, le chapitre III est dédié au temps 3 de l’enquête expérimentale, le temps après le visionnage des séquences de péplums s’intéresse aux communications implicites, qui ne sont pas nécessairement une part « cachée » aux autres, mais plutôt « une part de sens commun » (Le Marec, 2007). Nous verrons que l’on peut passer du registre des représentations implicites du sens commun au registre des représentations partagées relevant de la pratique scientifique. Il y a des interactions entre savoir explicite et implicite, suscitées selon les variables de l’expérimentation; des savoirs implicites se transforment en explicites par l’analyse des sujets de leur réflexion, par la répétition et la pratique exigées par le cadre de l’enquête. Le péplum a fonction d’ancrage et de relais dans la construction des représentations de l’Antiquité; il fixe le sens de l’Antiquité chez le spectateur et lui apporte un sens complémentaire. Mais que reste-il de la représentation de l’Antiquité après le visionnage des extraits de péplums dans l’esprit des spectateurs? Il semble que ce qui reste ne serait pas lié aux fonctions d’ancrage et de relais mais relèverait d’autre chose, nous verrons dans ce dernier chapitre, que ce qui reste est de l’ordre du sensible, de l’émotion, du « en trop ». À ce temps 3 du protocole d’enquête, où le péplum devient dans le processus de réception, le film attendu et interprété, ferait effet d’un film-souvenir (Darmon, 2013) avec ses scènes- impressions qui relèveraient de processus sociocognitifs et affectifs, et opérerait une « médiation affective » de l’Antiquité (Courbet et Fourquet-Courbet, 2015).

CHAPITRE I

LES REPRÉSENTATIONS SOCIALES PRÉEXISTANTES DE L'ANTIQUITÉ DANS LES CONTEXTES DU MUSÉE D'ARCHÉOLOGIE ET EN DEHORS

Introduction

Dans cette recherche, on envisage la représentation sociale comme élément de médiation. Comme plusieurs chercheurs avant nous, on pense notamment à S. Moscovici (2004 [1961]), ou plus récemment J. Le Marec (2002), on émet l'hypothèse que les représentations sociales de l'Antiquité ont une utilité dans la médiation et qu'il ne faut pas les considérer comme des obstacles à la diffusion des connaissances, mais plutôt comprendre comment elles participent au processus de médiation à l'œuvre dans l'exposition d'archéologie antique. Nous pensons que dans un groupe de visiteurs de musée d'archéologie, il est possible et utile de dégager des images préalables relatives à l'Antiquité partagées par l'ensemble du groupe et par rapport auxquelles la médiation muséale et les visiteurs peuvent signifier l'Antiquité. Pour S. Moscovici, la représentation a non seulement à voir avec les processus de communication, elle est aussi en elle-même, un intermédiaire entre l'objet de connaissance extérieur et l'univers cognitif d'un individu.

Pour qui cherche alors à se représenter ce qu'a été l'Antiquité, on peut se rappeler des leçons répétées à l'école, s'intéresser aux discours des historiens, lire un roman historique ou une bande dessinée, ou encore regarder un péplum. Les images sont nombreuses et se dessinent selon des supports médiatiques très différents, images fixes ou animées, plus ou moins fantasmées, romancées, véridiques ou historiques : « Les représentations se pensent dialectiquement dans et par les relations, directes ou indirectes, que les acteurs sociaux nouent entre eux et avec leur environnement. Aussi, dans une société donnée, les représentations circulent-elles et se transforment-elles principalement par les rapports de communication développés entre les acteurs sociaux » (Schiele, 1998 : 406). Dans cette logique de circulation des images, pour construire et exprimer une sorte d'imagier de l'Antiquité, nous verrons que les sujets se réfèrent à des savoirs distincts, de nature formelle ou non formelle, ce que d'autres auteurs appellent des « savoirs chauds » et les « savoirs froids ». Pour approcher ces images circulantes, on retourne vers la psychologie sociale et la théorie des représentations sociales qui sont « le produit et le processus d'une activité mentale par laquelle un individu ou un groupe reconstitue le réel auquel il est confronté et lui attribue une signification spécifique » (Abric, 1987 : 64). En tant que formes de connaissances, elles donnent un éclairage sur l'objet social ou la situation.

Quelles images ont en tête les sujets de l'étude à propos de l'Antiquité avant de regarder des scènes extraites des péplums *Gladiator* et *Ben-Hur*, qu'ils soient dans le musée archéologique antique ou à leur domicile devant l'écran de télévision? Ce sont les connaissances préexistantes, autrement dit, ce sont les propositions des sujets interrogés avant qu'ils ne soient exposés au stimulus des extraits de péplums que nous étudions et sur lesquelles notre analyse se concentre dans ce premier temps. Le péplum alors qu'il n'est pas une médiation volontaire de l'Antiquité est-t-il présent et quel rôle joue-t-il dans la formation des représentations sociales de cette période historique?

Spontanément, ou presque, les individus associent l'Antiquité aux civilisations de la Grèce et de la Rome anciennes, aux monuments encore visibles aujourd'hui, à un héritage matériel et/ou immatériel et aux films de genre péplum. Il existe en effet un fonds commun de représentations de l'Antiquité chez les sujets du groupe « muséal » et du groupe « domicile », dont le péplum est un élément constitutif des représentations sociales de l'Antiquité chez les visiteurs et les spectateurs. Ce fonds commun d'images représentant l'Antiquité est construit en partie par des stéréotypes qui circulent et que l'on observe d'un groupe à l'autre, du musée d'archéologie au divan du salon. En effet, l'Antiquité, c'est d'abord Rome, l'Empire Romain décadent et esclavagiste qui s'oppose à la civilisation grecque construite par des grands philosophes. Dans l'esprit de certains individus, l'Antiquité est perçue à travers une vignette extraite d'un album dessiné d'*Astérix* et *Obélix* où l'on pourrait lire dans une bulle « Ils sont fous ces Romains! » et, dans laquelle une foule réclamant « du pain et des jeux » acclamerait des gladiateurs combattant dans l'arène d'un amphithéâtre. Il existe bel et bien un imaginaire de l'Antiquité stéréotypé du fait entre autre chose de la difficulté à se représenter une période historique disparue et de la multitude d'images à inspiration antique dans l'environnement social des sujets interrogés. Les données analysées révèlent la présence d'un fonds commun d'images de l'Antiquité dans lequel se dessine une Antiquité stéréotypée qui est partagée par les sujets du groupe « domicile » et ceux issus du groupe « musée ».

Cependant, au-delà de cette vision stéréotypée et globale de l'Antiquité, les visiteurs du musée d'archéologie font davantage de références à des savoirs formels et développe une réflexion de nature analogique autour du péplum, de la maquette du cirque, des objets dans les vitrines et des dessins à l'aquarelle de Jean-Claude Golvin, exposés dans l'espace permanent du MDAA. Par exemple, la maquette du cirque autour de laquelle se déroule l'entretien est un moyen de situer les représentations de l'Antiquité par rapport à des connaissances préexistantes, notamment celles relatives au péplum *Ben-Hur*, auquel le visiteur pense spontanément lorsqu'il observe la maquette du cirque. D'un objet à vocation didactique en passant par un autre, à

vocation purement divertissante, le sujet construit sa représentation. Dans le contexte de l'exposition d'archéologie, différents savoirs se croisent dans ce même espace, les savoirs scientifiques mis en exposition, ceux issus de la médiation muséale et ceux de l'expérience des visiteurs. Si les visiteurs du musée d'archéologie se réfèrent à différents types de savoirs, les simples spectateurs (les sujets interrogés en dehors du musée d'archéologie) se réfèrent pour exprimer leurs représentations de cette période historique à des savoirs de nature non formelle.

Ceci dit, autant pour le groupe « musée » que pour le groupe « domicile », le péplum vient spontanément se faufiler dans les représentations de l'Antiquité des sujets interrogés et intervient à cette phase du protocole d'enquête, c'est-à-dire avant même de regarder des extraits des péplums *Ben-Hur* et *Gladiator*. En s'inspirant des travaux de Roland Barthes et précisément de son article « Rhétorique de l'image » (1964), on peut dire que le péplum tient une fonction d'ancrage dans la construction des représentations sociales de l'Antiquité et dans l'exposition d'archéologie antique. Cette fonction est davantage observable puisqu'opérative dans le contexte de l'exposition, notamment à proximité de la maquette du cirque, qui fait référence chez le visiteur au film *Ben-Hur* et à la célèbre scène de la course de chars. Le péplum possède une valeur substitutive dans le sens où il peut remplacer la maquette dans la figuration d'un cirque antique et d'une course de chars mais aussi parce qu'il détient dans son image une charge informative plus importante que celle contenue dans la maquette et de ce fait, il est plus aisé pour le sujet de signifier sa représentation de l'Antiquité à l'aide des images du péplum, car sa lecture est plus paresseuse que celle de la maquette. Le péplum oriente la formulation de la représentation de l'Antiquité et semble permettre au sujet de réduire la polysémie du concept de l'Antiquité. Pour aller plus loin, le péplum renforce l'ancrage des représentations sociales de l'Antiquité et précisément des stéréotypes.

Dans cette recherche, il s'agit d'identifier d'éventuels changements représentationnels de l'Antiquité provoqués par le stimulus du péplum dans le cadre du musée d'archéologie. Ce chapitre présente d'abord le contenu global des représentations sociales de l'Antiquité en dégagant les convergences et divergences que l'on observe d'un groupe à l'autre, du musée d'archéologie au domicile des sujets et cela, avant même que les sujets ne regardent les deux séquences de péplum. Analyser les objets et concepts des représentations de l'Antiquité nous mène à l'examen de leur organisation, à travers laquelle nous dégageons les principaux stéréotypes de l'Antiquité circulant au musée et en dehors du musée d'archéologie.

1. Vers un imaginaire historique commun de l'Antiquité : repérage des contenus et de la structure de la représentation sociale de l'Antiquité chez le visiteur de musée d'archéologie et le spectateur de péplum

Dans le cadre de notre recherche, nous souhaitons identifier des changements représentationnels provoqués et dirigés par le visionnage de séquences de péplum dans le contexte de l'exposition permanente du musée d'archéologie antique. Nous avons choisi la perspective structurale et nous sommes inspirée de la « théorie du noyau central et son système périphérique » (Abric, 1987 et 1994) qui permet d'esquisser une dynamique des représentations sociales. Nous présentons dans cette section les résultats issus des analyses manuelle et automatique croisées des données recueillies auprès des visiteurs de musée d'archéologie et des spectateurs de péplum (interrogés dans le contexte du domicile des sujets), au temps 1 du protocole d'enquête, c'est-à-dire avant le visionnage des séquences de péplum.

Selon J.-C. Abric, le noyau, constitué de croyances non négociables, est l'élément fondamental de la représentation, celui qui assure sa stabilité. Il exerce deux fonctions : l'une est génératrice de signification et l'autre, organisatrice de la nature des liens entre les éléments. Quant à la périphérie, elle est constituée de croyances opérationnelles hiérarchisées autour du noyau central. La périphérie permet l'évolution de la représentation et assure la fonction de concrétisation du noyau central. La stabilité du noyau central et la variabilité de la périphérie composent la représentation sociale. La principale question qui nous préoccupe dans notre cas de recherche est de savoir comment les représentations de l'Antiquité se transforment et, bien évidemment, quel rôle joue le péplum dans cette transformation; à moins qu'il ne tienne déjà un rôle dans la construction et l'organisation de la représentation sociale de l'Antiquité.

1.1. Les univers lexico-sémantiques utilisés pour évoquer l'Antiquité

Pour présenter de façon globale les contenus de la représentation sociale de l'Antiquité chez les visiteurs de musée et les non visiteurs, on s'appuie d'abord sur la classification hiérarchisée délivrée par le logiciel *Iramuteq*. Autrement dit, il s'agit de la répartition des mots en univers lexicaux les plus fréquemment utilisés par les sujets interrogés. Ce type d'analyse nous permet d'étudier la façon dont les sujets évoquent l'Antiquité. Commencer par une analyse lexico-sémantique du corpus d'entretiens permet de réaliser une étude plus approfondie des contenus, en interprétant les données par croisements. Afin que le logiciel puisse analyser notre corpus, nous avons dû modifier le texte de l'ensemble des 197 énoncés retenus chez les deux groupes avant le visionnage des extraits de péplum. En fonction des résultats attendus et de la taille du corpus, il est recommandé de réaliser quelques modifications textuelles qui améliorent les

résultats des calculs statistiques. Nous opérons une simple compression du texte du corpus en ne gardant que les substantifs, les adjectifs, les verbes et les adverbes mais en respectant l'ordre syntaxique. Ainsi la phrase « *je vois des thermes, je vois des Romains qui assistent aux jeux* » est ramenée à « vois thermes vois Romains assistent jeux ». Nous faisons ce choix pour davantage de lisibilité, et ici le fait de travailler seulement sur des substantifs, adverbes, verbes et adjectifs, facilite l'interprétation sémantico-thématique. Il est possible d'objectiver et de hiérarchiser des « classes » de mots. Ces classes peuvent être assimilées à juste titre à des thèmes, au sens où elles mettent à jour des organisations d'ordre sémantique.

Les deux arborescences présentées en annexe donnent ainsi le résultat des classifications hiérarchisées des mots employés par les 63 personnes interrogées dans le contexte muséal et en dehors. Ces classes de mots fonctionnent comme des ensembles de segments de texte : ils regroupent chacun des mots fréquemment employés ensemble et peu mélangés avec ceux des autres groupes; ils peuvent aussi être plus ou moins caractéristiques de certains propos et non des autres. On peut donc lire l'arborescence comme montrant tel univers lexico-sémantique disjoint les uns des autres, et correspondant à des familles de contenus (concepts et/ou objets relatifs à l'Antiquité).

1.1.1. Dans le musée d'archéologie, l'Antiquité est imaginée à travers des objets/concepts glanés ici et là... à l'école, au musée, à Arles et au cinéma

Dans le premier cas analysé, qui regroupe les propos tenus dans le contexte du musée d'archéologie, cinq groupes de mots sont repérés. La classification descendante hiérarchique (CHD) par *Iramuteq* distingue cinq classes sur les 73% des segments de textes classés. La **classe 3** et la **classe 4** sont les plus grandes avec 21,4% des formes classées. La classe 2 et la **classe 5** représentent respectivement 20,2% et 19,1% des textes classés. La **classe 1** regroupe 18% des segments de textes sur les 73% des formes du corpus total classées par le logiciel³⁰.

On a là cinq univers lexicaux qui traduisent différentes approches de l'Antiquité de la part des sujets interrogés. En effet, en fonction des mots utilisés et des liens établis entre eux, il se dessine cinq façons de signifier l'Antiquité. Pour le groupe « musée », l'Antiquité est d'abord imaginée et représentée; elle est ensuite regardée et représentée; enfin, elle est définie.

Le lexique de la **classe 3** montre que l'Antiquité est imaginée. Le verbe est d'ailleurs utilisé par les sujets pour évoquer l'Antiquité, comme les verbes « penser », « inventer » ou le nom « impression », qui laisse entendre une action mentale de la part du sujet à se représenter

³⁰ Nous déclinons les classes lexicales selon un code couleurs afin de se reporter plus aisément dans la lecture de l'annexe « La classification descendante hiérarchique de la représentation de l'Antiquité chez les sujets du groupe « musée » après le visionnage des extraits de péplum », p. 300.

l'Antiquité. Les visiteurs du musée imaginent l'Antiquité d'un point de vue sociopolitique, en évoquant les « esclaves », le « peuple », la « richesse », ou les « militaires ». Ils s'imaginent l'Antiquité selon la « vie quotidienne » des différentes classes sociales de l'Antiquité. Comme pour la *classe 3*, le lexique de la *classe 4* regroupe 21,4% des segments classés par le logiciel. Ce lexique évoque une Antiquité représentée. En effet, les sujets nomment des outils de représentation comme le « film » (ils citent notamment le péplum *Ben-Hur*) ou la « maquette » (présente à côté d'eux dans l'exposition permanente du MDAA), lesquels représentent la « course de chars » et le « cirque » et évoquent chez les répondants la « violence », les « combats » ou les « gladiateurs ». Il s'agit d'une représentation d'un « réalité », considérée comme « exemple ».

Le lexique de la *classe 2* (20,2% des segments analysés) évoque une Antiquité perçue, c'est-à-dire que les sujets saisissent l'Antiquité, par l'emploi des verbes « voir », « regarder », « entendre », autrement dit on prend connaissance par l'intuition ou par l'entendement.

Intuitivement, les sujets perçoivent l'Antiquité de façon spatio-temporelle, à travers les termes « siècles », « vieux », et « Égypte », « Rome », mais ils perçoivent également la vie quotidienne à travers les termes « travail », « violence », « vivre » ou le « pouvoir ». On devine, en outre, que les sujets interrogés dans le contexte muséal développent une comparaison de l'Antiquité avec l'époque actuelle, ce que laissent entendre les termes suivants : « différent », « actuel ».

Le lexique de la *classe 5* (représente 20, 2% des segments du discours des visiteurs répondants) évoque une Antiquité est reconstituée. Les visiteurs évoquent pour caractériser l'Antiquité des objets et concepts présents dans le musée, comme « buste » de César, ou l'« architecture » ou encore les « Romains ». On constate un vocabulaire de l'ordre du jugement associé à la reconstitution de l'Antiquité, à travers les termes « faux », « super », « grand ».

Enfin, à travers l'univers lexical de la *classe 1* (18% des énoncés classés), on constate que l'Antiquité est définie d'un point de vue formel par les visiteurs du musée d'archéologie. Ces derniers proposent une définition de cette période historique à travers les termes « histoire » ou « passé » en s'appuyant sur des savoirs déjà acquis (« savoir », « rappeler », « documenter ») et sur des objets concrets de leur environnement immédiat, comme le « monument », l'« édifice », la « pierre ». Rappelons que les visiteurs sont à Arles, ville qui présente un patrimoine bâti antique encore très visible aujourd'hui. On présente donc l'Antiquité selon ses savoirs : l'Antiquité est l'histoire d'un passé, et c'est à travers des objets précis qu'elle se figure dans l'esprit des sujets interrogés, comme les monuments tel que le théâtre ou encore de façon plus brute, à travers la pierre.

L'arborescence de la classification lexicale de l'Antiquité chez les sujets du groupe « musée » est assez significative puisque l'on constate que l'ensemble des univers lexicaux sont imbriqués les uns les autres, c'est-à-dire que l'Antiquité « reconstituée », « définie », « représentée » et « perçue » sont entremêlées; et l'univers lexical commun à toutes ces classes est celui de l'Antiquité « imaginée ». Autrement dit, dans le musée d'archéologie, les visiteurs développent un point de vue sur l'Antiquité très formel, dans le sens de scolaire, derrière lequel on décèle un imaginaire de l'Antiquité, dans lequel se mêle des savoirs scolaires et des images de l'Antiquité glanées ici ou là, issues de différents univers médiatiques et de leur environnement immédiat, la ville d'Arles et le MDAA.

Pour aller plus loin dans les relations entre les classes des univers lexicaux repérés par le logiciel, nous croisons les résultats interprétés dans les CHD et ceux issus des analyses factorielles de correspondances (AFC) ou dit autrement, les projections des univers lexico-sémantiques. Il s'agit de la projection spatiale des classes selon deux axes (horizontal et vertical) qui permettent une lecture spatiale des rapports entre les classes lexicales.

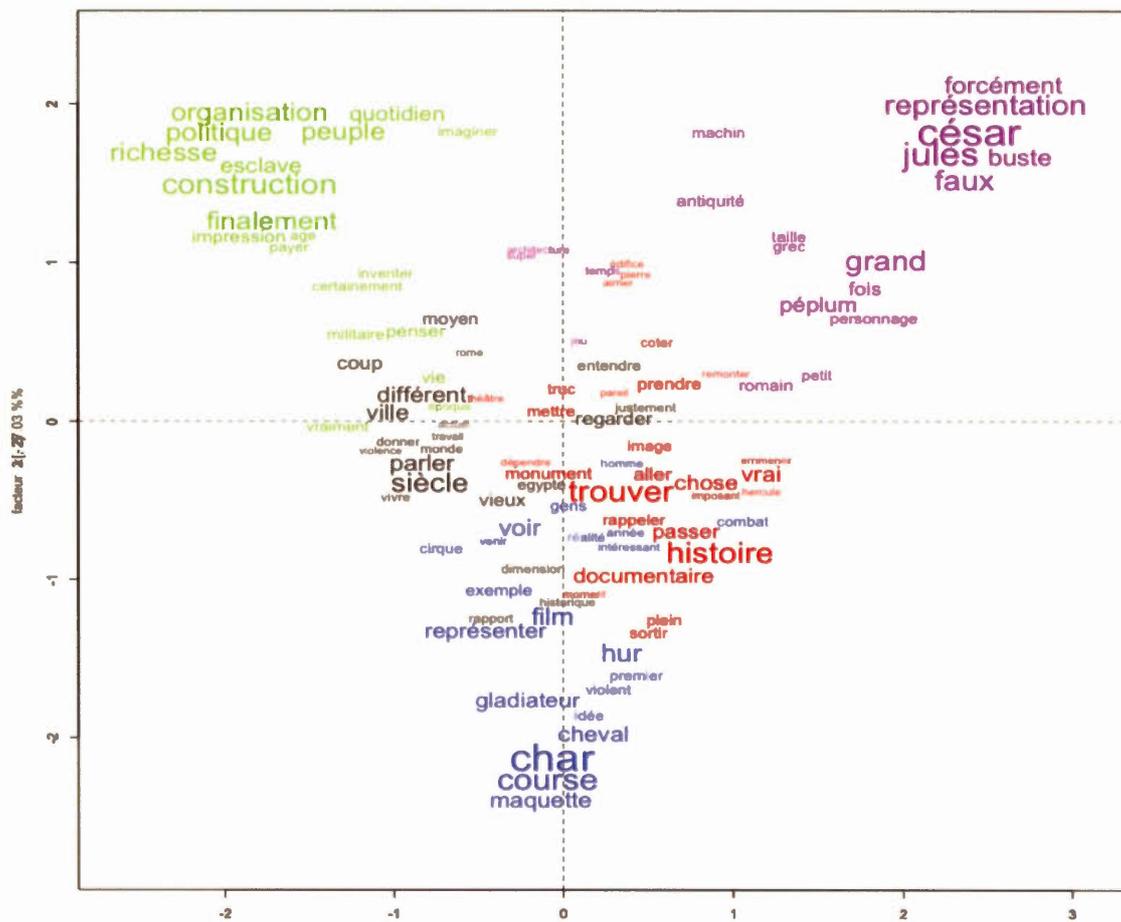


Figure 22. Projection des univers lexico-sémantiques des représentations sociales de l'Antiquité chez les sujets du groupe « musée » avant l'exposition au stimulus péplum

Le facteur 1 (30,88% de la masse du corpus), sépare les **classe 1** « l'Antiquité définie » et de la **classe 5** « l'Antiquité reconstituée » (abscisses positives) de la **classe 3** « l'Antiquité imaginée » (abscisses négatives). S'opposent alors les connaissances formelles, scientifiques inspirées par le contexte muséal (« savoir », « documentaire », « buste de Jules César », « vrai », « histoire », « monument ») et les connaissances profanes, issues par la multitude d'images présentes dans le contexte médiatique du sujet (« impression », « imaginer », « penser », « inventer »). La classe 2 « l'Antiquité regardée » et la **classe 4** « l'Antiquité représentée » sont centrées pour ce facteur. On observe donc une proximité pour ces deux classes de mots; en effet, celles-ci regroupent plusieurs verbes d'action (« donner », « voir », « entendre », « regarder », « faire ») et des substantifs relatifs aux jeux du cirque et à la vie quotidienne sous l'Antiquité (« course de chars », « quotidien », « combat de gladiateurs », « vivre »). Ces deux classes se distinguent de la **classe 1** et de la **classe 5** par le fait qu'elles présentent que peu de mots relatifs au musée d'archéologie, mis à part le mot « maquette ». La classe 2 et la **classe 4** regroupent en

quelque sorte la culture antique personnelle des sujets interrogés, en d'autres termes, leur imaginaire historique.

Le deuxième facteur (27%) assume moins la distinction entre les connaissances scientifiques et celles profanes mais il oppose des formes de représentations. En effet, la **classe 3** « Antiquité imaginée » et **classe 5** « Antiquité reconstituée » se confrontent à la **classe 4**, celle de « l'Antiquité représentée »; cette dernière regroupe des mots/objets concrets relatifs à l'Antiquité (« char », « gladiateur », « cirque », « *Ben-Hur* »). Elle est de l'ordre du figuratif (« film », « maquette », « voir », « représenter », « réalité ») tandis que la **classe 3** et la **classe 5** reflètent davantage des notions abstraites, d'ordre conceptuel comme « l'organisation politique » pour la **classe 3** ou des objets du musée, certes de l'ordre du concret mais des objets tangibles, tel que le buste de Jules César exposé dans le musée. On retrouve donc une opposition entre des connaissances issues du contexte muséal, d'ordre formel et l'imaginaire historique des sujets interrogés.

La combinaison de ces deux facteurs fait que trois zones apparaissent dans cette projection bidimensionnelle du corpus textuel :

- une zone située en haut à gauche, regroupant la **classe 3**, relative à l'imaginaire et la culture antique propre aux sujets interrogés;
- une autre, en haut à droite, qui présente la **classe 5**, « l'Antiquité reconstituée ». Cette dernière est dédiée au musée et à son objet vedette le buste de César, d'autant plus qu'on voit dans cette classe vers le centre du graphe des mots qui s'éloignent tels que « représentation », « forcément », « faux » aux mots situés de façon plus centrale comme « péplum » et « personnage ». On peut observer ici une antinomie au sein d'une même classe de mots qui révélerait une contradiction entre le musée et le péplum;
- une zone centrale dans laquelle se confondent :
 - la **classe 1**, « l'Antiquité définie »;
 - la **classe 2**, « l'Antiquité regardée »;
 - la **classe 4** « l'Antiquité représentée »

Ces deux dernières présentent une proximité spatiale et de contenu puisqu'elles relèvent du figuratif, et plus précisément pour la classe 2, du péplum; tandis que la **classe 1** est de l'ordre des connaissances formelles, du concret, de l'authenticité (« vrai », « histoire », « documentaire »). On retrouve ici le paradoxe entre l'imaginaire, la fiction et l'historique.

1.1.2. En dehors du musée d'archéologie, l'Antiquité est cinématographique

En dehors du musée, comment les sujets abordent-ils l'Antiquité? Elle est d'abord cinématographique (cet univers lexical représentant 24,68% des segments classés), elle est ensuite appréciée (19,62% des énoncés analysés évoquent un jugement, une opinion à l'égard de

l'Antiquité), puis elle est imaginée (15,19% des segments lexicaux esquissent des images précises de l'Antiquité) et définie (14,5% des segments analysés formulent une définition conceptuelle). Enfin, l'Antiquité est imagée dans 13,29% des segments analysés (c'est-à-dire que les sujets empruntent au cinéma, à la littérature ou à l'archéologie pour figurer l'Antiquité), et cette dernière est perçue (au sens de vue, entendue) dans 12,68% des énoncés analysés.

Pour le groupe « hors musée », l'Antiquité est avant tout cinématographique. En effet, l'univers lexico-sémantique de la **classe 6** représente 24,68% des segments analysés par le logiciel. Les répondants évoquent donc l'Antiquité au cinéma avec comme images en « tête » une « scène » de « bataille » dans un « vieux » « film » « hollywoodien ». L'Antiquité est un « spectacle ». Le deuxième univers lexico-sémantique le plus répandu chez les répondants du groupe « hors musée » est l'Antiquité appréciée (**classe 4**: 19,62%). En effet, on note un lexique relatif au jugement à travers l'utilisation des termes suivant : « grand », « beau », « qualité », « super », ou les verbes « aimer » et « intéresser ». Comme pour le groupe « musée », l'Antiquité est imaginée (**classe 2** : 15,19%). Les sujets du groupe « hors musée » « imaginent » le « mode de vie » « romain » et des « esclaves » en « toge ». L'Antiquité est également définie, cet univers lexical (**classe 1**) regroupe 14,56% des segments classés par le logiciel. À travers les verbes « penser » ou « comprendre », les répondants conceptualisent l'Antiquité en la comparant avec l'actuelle société (« monde moderne ») en se rappelant des leçons de l'« école » et en fondant leur réflexion sur des objets concrets de l'Antiquité comme les « thermes » ou « César », ou de façon plus abstraite, à travers des « choses » et des « gens ». L'Antiquité est également imagée (**classe 5** : 13,29%) à travers des « images » glanées ici et là, dans le « péplum », la « littérature », précisément la « mythologie » et dans l'« archéologie ». La **classe 3** (12,66%) révèle une Antiquité perçue à travers les verbes « regarder » et « entendre ». Les sujets appréhendent « la période historique » par des objets (« cirque », « gladiateurs ») et des concepts (« guerre », « politique »).

L'arborescence de la CHD du groupe « domicile » est d'autant plus significative en comparaison à celle du groupe « musée »; en effet, il apparaît distinctement sur le graphe que les six classes lexico-sémantiques repérées par le logiciel sont divisées en deux groupes distincts. L'un d'eux regroupe les classes **1**, **2** et **5** qui relèvent d'une Antiquité « imagée », « définie », et « imaginée ». L'Antiquité est donc exprimée de façon formelle, dans le sens de scolaire mais également et surtout, de façon non formelle, à travers des images issues de divers univers médiatiques (cinéma ou littérature) et à travers l'imaginaire individuel. L'autre groupe de classes (**3**, **4** et **6**) manifeste une Antiquité « cinématographique », « perçue » et « appréciée ». C'est-à-dire que le péplum apparaît clairement dans la représentation de l'Antiquité chez les

individus interrogés dans le contexte communicationnel du domicile. On peut même dire qu'à travers cette antiquité cinématographique, les sujets discernent et reconnaissent dans l'Antiquité certaines valeurs et qualités.

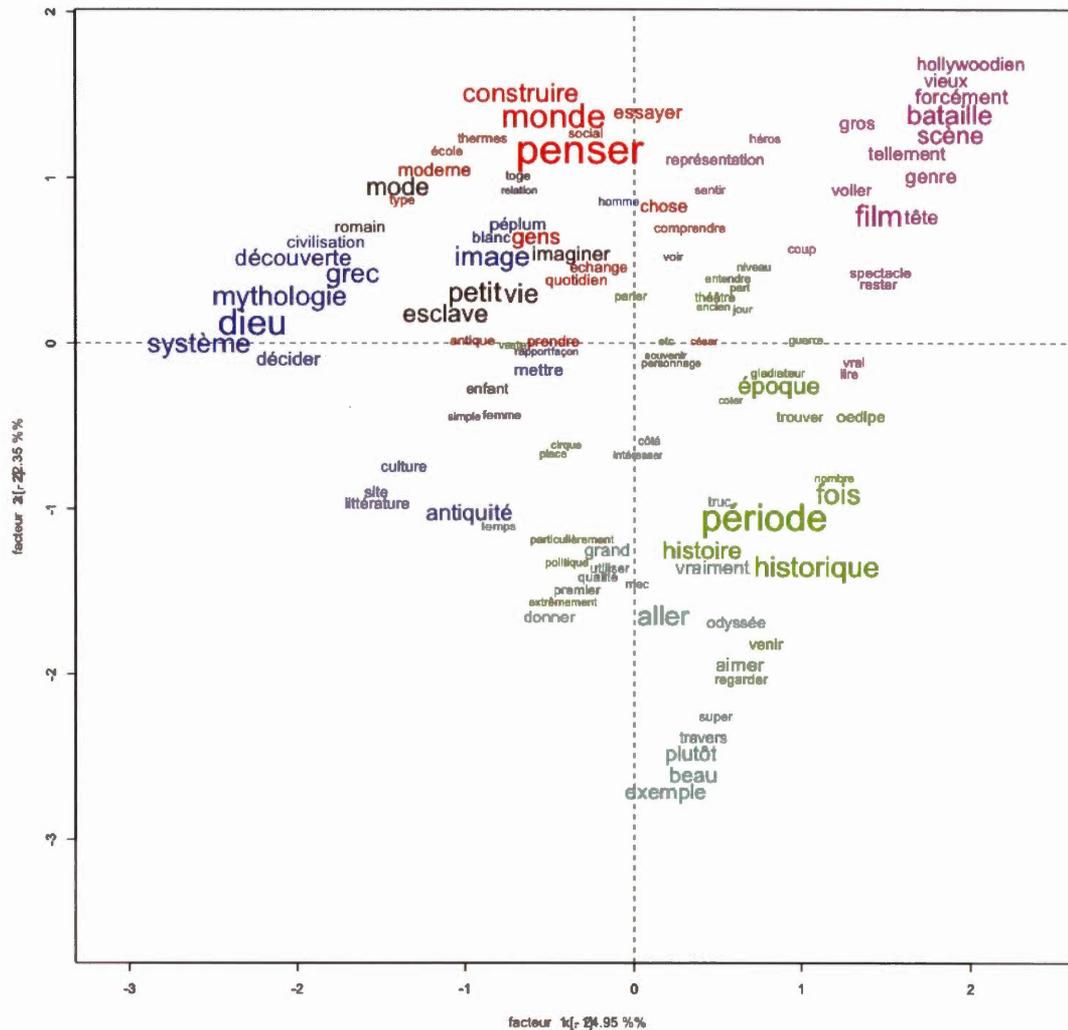


Figure 23. Projection des univers lexico-sémantiques des représentations sociales de l'Antiquité chez les sujets du groupe « hors musée » avant l'exposition au stimulus péplum

Le facteur 1 (24,95% de la masse du corpus) sépare la **classe 1**, « l'Antiquité définie », la **classe 5**, « l'Antiquité imagée » et la **classe 2**, « l'Antiquité imaginée » (abscisses négatives), des **classes 3**, « l'Antiquité perçue », **4**, « l'Antiquité appréciée » et **6**, « l'Antiquité cinématographique » (abscisses positives). On observe donc une proximité pour trois classes de mots; en effet, les **classes 1**, « l'Antiquité définie », **5** « l'Antiquité imagée », et **2**, « l'Antiquité imaginée », se confondent dans un même espace. À noter que la **classe 2**, « l'Antiquité

imaginée », est peu répartie sur le graphe. À l'intérieur de ce même espace, il s'oppose, dans la verbalisation de la représentation sociale des sujets interrogés hors contexte muséal, une Antiquité construite par des images glanées dans le contexte formel de l'« école » (à travers les termes « civilisation », « culture ») et dans un contexte non formel à travers la « littérature », la « mythologie » et le « péplum ». Ce qui nous intéresse particulièrement est ce que l'on observe de l'autre côté de l'axe, à travers le positionnement des classes 3, 4 et 6. En effet, celles-ci occupent un même espace (plus étendue que celui des autres classes auxquelles elles s'opposent) dans lequel s'entremêle une Antiquité cinématographique faite de films hollywoodiens, une Antiquité perçue (les répondants « regardent » et « entendent » des « gladiateurs » dans un « cirque ») et appréciée (« aimer », « intéresse », « qualité », « beau »).

Le deuxième facteur (22,35% de la masse du corpus) assume moins de distinction dans la lecture spatiale des classes. Il sépare les classes 3 et 4 aux classes 1; 2 et 6, tandis que la classe 5 est répartie de chaque côté du facteur. En somme, les représentations qui constituent « l'Antiquité imaginée », définie et cinématographique s'opposent à une « Antiquité perçue » et « appréciée ». La classe 5, celle de « l'Antiquité imagée », est partagée autour de l'axe et se mêle alors aux autres classes.

La combinaison de ces deux facteurs fait que deux zones apparaissent dans cette projection bidimensionnelle du corpus textuel :

- une zone située en haut à gauche, regroupant les classes 1, « l'Antiquité définie », 5 « l'Antiquité imagée » et 2 « l'Antiquité imaginée ». L'Antiquité par les diverses images en tête des répondants est définie et imaginée;
- une zone à droite qui présente les classes 3 « l'Antiquité perçue », 4 « l'Antiquité appréciée » et 6 « l'Antiquité cinématographique ». Les sujets perçoivent et apprécient l'Antiquité par des images cinématographiques.

1.2. La structure hiérarchique de la représentation sociale de l'Antiquité avant le visionnage des extraits de péplums

Intéressons-nous à présent à la structure hiérarchique de la représentation sociale de l'Antiquité et ce, de façon manuelle, c'est-à-dire réalisée par la main du chercheur à l'aide des outils de la psychologie sociale. Sur l'ensemble des énoncés analysés avant l'exposition au stimulus du péplum, soit presque 200 segments d'entretiens (105 énoncés pour le groupe « musée » et 92 énoncés pour le groupe « domicile »), nous avons répertorié 8 catégories thématiques constituant les contenus des représentations sociales de l'Antiquité pour chacun des groupes. Nous présentons les contenus et l'organisation de la représentation sociale sous la forme synthétique d'un tableau, ce qui permet de repérer les éléments saillants de la représentation,

soit les éléments ressortant avec une fréquence élevée et nommée en priorité par les sujets interrogés dans les contextes du musée et du domicile. Le rang d'apparition est calculé à partir des rangs des diverses occurrences sur l'ensemble du corpus des propositions recueillies avant le visionnage des extraits de péplums, selon deux variables, la fréquence et le rang d'apparition moyen. Le croisement de ces deux critères donne un tableau à quatre cases.

Tableau 9. Structure de la représentation sociale de l'Antiquité avant le visionnage des extraits de péplum

		RANG D'APPARITION	
		ÉLEVÉ (≤ 2,6)	FAIBLE (≥ 2, 6)
		Contexte muséal	Contexte du domicile
FRÉQUENCE	FORTE (≥ 9,8)	Monuments Vie quotidienne Période historique	Monuments Mythologie Pays
	FAIBLE (≤ 9,8)	Pays	Période historique Souvenirs/connaissances
		<i>Noyau central (case 1)</i>	
		<i>1^{ère} périphérie (case 2)</i>	
		<i>2^{ème} périphérie (case 4)</i>	
		<i>Éléments contrastés (case 3)</i>	

Case 1

Elle regroupe les éléments très fréquents et très importants. Il s'agit de la zone du noyau central. Tous les éléments du noyau sont accompagnés éventuellement d'autres éléments sans grande valeur significative : il s'agit d'éléments synonymes ou prototypiques, c'est-à-dire typiquement associés à l'objet. Tout ce qui se trouve dans cette case n'est donc pas central, mais le noyau central est dans cette case.

Case 2

On y trouve les éléments périphériques les plus importants. Ce que les auteurs appellent la 1^{ère} périphérie. Cette case est une zone de changements, c'est donc celle-ci qui nous intéresse particulièrement.

Case 3

Dans cette case, on constate des thèmes énoncés par peu de personnes (fréquence faible), mais qui les considèrent comme très importants. Il peut s'agir de l'existence d'un sous-groupe minoritaire porteur d'une représentation différente mais cette case peut être un complément de la 1^{ère} périphérie. C'est également une zone de changements.

Case 4

Cette case est la 2^e périphérie constituée d'éléments peu présents et peu importants dans la représentation.

L'enjeu analytique est d'esquisser des pistes d'interprétation ou plutôt de dégager des sous-hypothèses qui seront confirmées ou infirmées par les analyses réalisées dans les chapitres suivants. En effet, par exemple la catégorie thématique « héritage matériel et immatériel » dont la présence est conséquente dans le groupe « musée » pourrait être interprétée par l'effet du contexte muséal. Autre enjeu, il s'agit d'établir des croisements de catégories thématiques significatifs, comme croiser la catégorie « péplum » avec celle du « mode de vie antique », afin de saisir son éventuelle influence, c'est-à-dire des traces des images cinématographiques du péplum dans la représentation de la vie quotidienne antique. Il ne s'agit donc pas d'une simple lecture descriptive de la structure de la représentation sociale de l'Antiquité avant le visionnage des extraits de péplum, mais bien d'anticiper et d'interpréter en croisant les données recueillies.

1.2.1. Les monuments antiques constitutifs du noyau central commun de la représentation de l'Antiquité

Le noyau central des représentations de l'Antiquité préexistantes chez les visiteurs du musée et les non visiteurs est constitué de cinq catégories thématiques que nous désignons par les termes : « monuments », « vie quotidienne », « période historique », « pays » et « mythologie ». En regardant de plus près la première case du tableau, les sujets interrogés dans les contextes du musée et du domicile envisagent l'Antiquité, de façon commune, à travers ses *monuments*, ses ruines et vestiges, et par là, les traces encore visibles matériellement aujourd'hui (on compte plus ou moins une même proportion de ce thème, environ 32% des visiteurs du musée et 28% des spectateurs à domicile verbalisent explicitement cette catégorie thématique).

Voyons en détail la composition du noyau central et sa signification selon nos hypothèses de recherche et précisément, selon les contextes situationnels construits pour le protocole d'enquête. Parmi les thèmes les plus fréquents et les plus répandus au sein de la

représentation sociale de l'Antiquité, on rencontre donc celui des « monuments ». Cette catégorie regroupe les propos évoquant d'abord la citation des monuments les plus connus de l'Antiquité, comme les pyramides, les temples, les thermes, les amphithéâtres ou encore les cirques. À travers cette énumération de monuments antiques, se dégage une sous-catégorie importante, celle des ruines et des vestiges antiques. Les répondants pensent aux traces matérielles encore visibles aujourd'hui dans leur ville et notamment l'important patrimoine antique de la ville d'Arles, pour les sujets du groupe « musée »; les autres sujets du groupe « domicile » évoquent également des éléments antiques de leur environnement immédiat (à Lyon, par exemple les individus pensent au théâtre antique de Fourvière). Au-delà de cet aspect concret de la représentation de l'Antiquité, de la figure de la pierre, les répondants abordent leur perception de cette période historique par un ressenti; ils expriment, en effet, une impression de monumentalité liée à l'urbanisme et aux techniques architecturales développés pendant l'Empire Romain pour construire le *monumentum*³¹. La similitude entre les groupes s'arrête là concernant le noyau central.

Dans l'esprit des visiteurs du MDAA, l'Antiquité représente ce qu'on a appelé « vie quotidienne », c'est-à-dire une société dans laquelle de riches romains vêtus de toge déambulent dans des rues pavées pour se rendre aux thermes, suivis de leurs esclaves. Face à cette société oisive, une autre image se dessine, celle des sénateurs en toge blanche qui parlementent avec l'empereur pour décider des guerres futures que Rome doit mener contre ses ennemis. De là, découle l'image des militaires romains perçus comme des guerriers barbares qui pillent les populations envahies et saccagent les villages. Ces images représentant l'organisation sociale de l'Empire Romain et dessinant parfois la vie quotidienne des Romains sont moins fréquentes mais néanmoins très importantes dans l'esprit de certains répondants. En effet, ces images se dessinent dans 8 entretiens sur les 21 retenus pour l'analyse et sont le sujet de 14 occurrences sur les 105 que contient le corpus d'énoncés, soit environ 15% du discours des répondants.

Les individus du groupe « hors musée » abordent l'Antiquité spatialement, c'est-à-dire qu'ils désignent d'abord cette période antique de façon géographique; pour eux l'Antiquité signifie des *pays* tels que la Grèce, l'Italie et précisément Rome et moins fréquemment l'Égypte. Apparaît ensuite une catégorie propre au groupe « hors musée », celle de la *mythologie*. En effet, ce contenu de la représentation de l'Antiquité n'a pas été évoqué par les individus interrogés dans le contexte muséal. On voit se mêler à travers ces thèmes des connaissances formelles, à travers l'aspect géographique de la représentation (la Grèce antique, l'Empire romain et

³¹ Nous développons le thème du *monumentum*, entendu comme par définition support et facteur de mémoire, dans le paragraphe suivant, dédié à l'analyse qualitative des contenus structurels de la représentation sociale de l'Antiquité.

l'Égypte étudiés à l'école) mais également à travers la mythologie gréco-latine apprise à l'école; cependant ces connaissances formelles sont empreintes de non formel, puisque ces deux catégories thématiques peuvent être en lien avec celles des voyages et/ou de la littérature.

1.2.2. Les périphéries de la représentation sociale de l'Antiquité marquées par les effets des contextes du musée ou du domicile

1.2.2.1. La 1^{ère} périphérie et les éléments contrastés

Le premier constat que l'on peut faire à la lecture de ce tableau est que *le péplum* compte pour une catégorie thématique générale et figure pour les deux groupes dans la deuxième case de la représentation de l'Antiquité, à savoir la catégorie la plus fréquemment citée par les sujets de l'enquête, mais qui n'apparaît pas en premier dans la construction de la représentation. La répartition du péplum est plus ou moins semblable d'un groupe à l'autre : pour les deux groupes, le péplum est cité pour aborder l'époque antique dans 10 entretiens pour chaque groupe, soit presque la moitié des entretiens réalisés par groupe, et cela avant même d'avoir visionné des scènes extraites de ce genre cinématographique.

La périphérie des représentations sociales des sujets interrogés dans le contexte du MDAA est constituée par les éléments suivants : les films de genre péplum, les souvenirs et connaissances et l'héritage matériel et immatériel. Même si les individus ne prononcent pas le terme spécifique « péplum », il n'en demeure pas moins qu'il s'agit bien de ce genre cinématographique qu'ils évoquent à travers l'énumération de titres de films. D'ailleurs, ils citent les films *Ben-Hur* et *Gladiator* pour donner une figure au concept de l'Antiquité, avant même d'avoir regardé les extraits sur la borne vidéo mise à cet effet dans l'exposition du MDAA. L'élément « péplum » est évoqué dans 10 entretiens sur les 21 retenus pour l'étude dans le contexte muséal. Tout comme l'élément « héritage matériel et immatériel » qui est mentionné également dans 10 entretiens. Notons que le péplum est l'élément le plus répandu dans les propositions des visiteurs puisqu'il est le thème de 18 occurrences (énoncés) sur les 105 sélectionnés; il occupe donc environ 17% du discours construit autour de l'Antiquité des visiteurs du MDAA, avant même de regarder les séquences extraites de *Ben-Hur* et de *Gladiator*. Dans cette périphérie de la représentation de l'Antiquité du groupe « musée », l'association des thèmes péplums, souvenirs/connaissances et héritage matériel/immatériel est significative selon nos hypothèses théoriques concernant la circulation des objets et concepts relatifs à l'Antiquité et aux processus implicite et explicite dans la médiation des représentations de l'Antiquité dans le musée d'archéologie.

On constate que les sujets, visiteurs de l'exposition d'archéologie, sont explicitement impliqués dans l'élaboration de leur représentation de l'Antiquité en fonction de l'espace communicationnel du musée; en effet, ils manifestent explicitement une logique de communication qui mêle le musée d'archéologie, à travers la catégorie thématique de l'héritage matériel et immatériel, qui laisse entendre une des fonctions de l'institution muséale, celle de la transmission du passé³². Cependant, on constate également l'implicite dans la construction de la représentation de l'Antiquité, puisque se mêle à l'aspect patrimonial de l'Antiquité, des aspects moins formels, à travers le péplum et les divers souvenirs ou connaissances de cette période antique, glanées ici et là. Il y a donc une interaction entre les représentations explicites et implicites de l'Antiquité. Il semble même que les sujets du groupe « musée » possèdent des représentations implicites de l'Antiquité mais qui deviennent explicites par l'analyse provoquée par le contexte communicationnel du musée d'archéologie. Cet aspect implicite est d'autant plus manifeste au regard de la case périphérique du groupe « domicile » qui regroupe les thèmes « péplums » et « vie quotidienne ». L'élément « péplum » est évoqué dans la moitié des entretiens retenus pour l'étude de la représentation de l'Antiquité du groupe « domicile ». Il est l'objet de 14 énoncés sur les 92 analysés au temps 1 du protocole de l'enquête, c'est-à-dire avant le visionnage des extraits de péplum. Il occupe donc environ 13% du discours autour de l'Antiquité chez les répondants du groupe « domicile ». Il se mêle à la catégorie thématique de la représentation de l'Antiquité que l'on nomme « vie quotidienne », laquelle occupe un peu plus de 18% du discours des non visiteurs du musée d'archéologie et qui compte comme une catégorie thématique périphérique de la représentation sociale de l'Antiquité pour plus de la moitié des répondants (soit 17 personnes sur les 29 interrogées).

Les individus non visiteurs du musée d'archéologie qui ne sont pas explicitement dans une interaction avec un espace communicationnel spécifique comme le musée d'archéologie, ne manifestent pas de façon explicite l'aspect patrimonial de l'Antiquité dans leurs représentations. Les sujets du groupe « domicile » semblent délivrer une logique davantage imaginaire et intuitive et par là, implicite, dans la construction de leurs représentations de l'Antiquité. Ils s'appuient sur des images qu'ils ont déjà vues, comme celles dans le péplum, même si celles-ci ne sont pas exprimées de manière intentionnelle. Si l'on détaille d'ailleurs les sous-catégories du thème de la vie quotidienne répertoriées chez les sujets du groupe « domicile », on se rend compte que les images du péplum imprègnent celles de l'imaginaire de cette vie quotidienne

³² Nous regroupons sous le thème « héritage matériel et immatériel », les verbatim des sujets abordant l'Antiquité comme étant les racines de la civilisation contemporaine et de façon plus précise, désignant les contemporains de cette époque comme des ancêtres. Les sujets développent ce thème à travers des comparaisons avec la société actuelle. Ils se représentent l'Antiquité à travers des traces immatérielles laissées dans les cultures contemporaines, comme un système politique démocratique ou encore des principes philosophiques.

antique, faite de « combats » et de « batailles » de « gladiateurs » dans un « empire romain » « violent » et « esclavagiste ».

La case 3, celle des éléments contrastés, c'est-à-dire ceux qui complètent la 1^{ère} périphérie de la représentation, est constituée par les thèmes : « pays » pour le groupe « musée », et « période historique » et « souvenirs/connaissances » pour le groupe « domicile ». On retrouve des éléments de définition spatio-temporelle de l'Antiquité chez les deux groupes, des éléments auxquels on peut attribuer une nature formelle, dans le sens où les sujets verbalisent une définition de l'Antiquité en s'appuyant sur des connaissances de type historiques, donc apprises. Cependant, ces savoirs historiques sont amalgamés avec les souvenirs de voyages, de lectures, de visites de musée ou de documentaires télévisés.

1.2.2.2. La 2^e périphérie de la représentation sociale de l'Antiquité

Cette case qui présente des contenus peu fréquents dans les verbatim des sujets interrogés et considérés comme peu importants dans la structure de la représentation sont pourtant très significatifs selon nos hypothèses de recherche. Les sujets du groupe « musée » évoquent dans leurs propos « les jeux du cirque » tandis que les individus du groupe « domicile » situent dans cette case la catégorie thématique « héritage matériel et immatériel ». On voit donc s'opérer dans la structure même de la représentation sociale de l'Antiquité plusieurs effets directement liés aux situations communicationnelles de l'enquête. Expliquons-nous : les visiteurs du MDAA pensent aux « jeux du cirque » car au sein de l'espace dans lequel ils sont sollicités, il se trouve un outil de médiation du musée, celui de la maquette du cirque d'Arles, qui renvoie à leur esprit ce thème des jeux antiques et, nous le verrons dans la section suivante, évoque le péplum *Ben-Hur* et une scène en particulier, celle de la course de chars. On observe ici un processus interprétatif dans lequel s'opèrent plusieurs renvois : la maquette du cirque, dispositif muséographique qui restitue un édifice, renvoie à la course de chars, action qui se déroule dans le monument. Et cette dernière renvoie à la scène de la course de chars du film *Ben-Hur*. Cette scène cinématographique devient un référent dans l'esprit des visiteurs qui permet une interprétation de la maquette du cirque du musée.

Du côté des simples spectateurs de péplums, c'est-à-dire les individus interrogés à leur domicile, la catégorie thématique « héritage matériel et immatériel » est située dans cette 2^e périphérie, celle des contenus de la représentation peu fréquents et peu importants. Ici encore, on voit s'opérer un effet du contexte, les individus ne représentent que peu cette période historique comme un patrimoine laissé par des ancêtres qui est à transmettre aux contemporains.

Cette présentation globale de la structure des contenus de la représentation sociale de l'Antiquité chez les sujets des groupes « musée » et « domicile » montre qu'il existe un fonds commun de représentations. De plus, le péplum est présent dans les représentations sociales dès le temps 1, avant même d'avoir visionné des extraits de films.

1.3. Les contenus structurels de la représentation sociale de l'Antiquité en détail dans le musée d'archéologie et en dehors³³

Après l'analyse de la structure de la représentation de l'Antiquité, détaillons de façon qualitative les catégories thématiques constitutives de la représentation sociale de l'Antiquité des visiteurs du MDAA et des spectateurs de péplum.

À l'analyse qualitative du corpus des énoncés répertoriés au temps 1 du protocole de l'enquête, 9 catégories thématiques se dégagent : la première repérée est celle du *monumentum* antique, c'est-à-dire les monuments antiques les plus connus ou ceux qui sont encore visibles aujourd'hui sous la forme de ruine et de vestige, qui rappellent explicitement cette période historique. La deuxième catégorie notable de la représentation de l'Antiquité est celle de la vie quotidienne, à travers certains objets et concepts significatifs de cette période historique pour les sujets interrogés, tels que les vêtements comme la toge ou les sandales, mais aussi l'organisation sociale à travers l'esclavage, ou encore un système politique dont les principaux acteurs sont l'Empereur et les sénateurs qui usent des guerres de conquête pour étendre leur pouvoir. L'Antiquité est caractérisée de façon formelle et scolaire par les visiteurs du musée d'archéologie et spectateurs de péplum, c'est-à-dire qu'ils la définissent d'un point de vue spatio-temporel : l'Antiquité est presque exclusivement gréco-romaine et se situe dans un temps proche de la naissance de Jésus Christ. En outre, l'Antiquité est une période historique qui a transmis un héritage matériel et immatériel; pour les sujets interrogés l'Antiquité représente les origines de plusieurs concepts contemporains, notamment sociopolitiques mais également dans les arts. Pour certains d'entre eux, les Romains ou les Grecs sont considérés comme des ancêtres.

La catégorie "souvenirs et connaissances de l'Antiquité" regroupe les intérêts, les connaissances et expériences antérieurs relatifs à l'Antiquité des individus interrogés. Cette catégorie est donc constituée des souvenirs d'école, de voyages, de lectures, de films, de téléfilms, de documentaires et de visites muséales qui forment la culture antique de l'individu. Notons distinctement une catégorie thématique, celle du péplum. Selon nos hypothèses de

³³ Cette section de chapitre se réfère aux annexes 6 et 7, p. 300 et 301.

recherche, cette catégorie thématique est étudiée de façon plus approfondie et fait donc l'objet de la section suivante dans ce chapitre.

Enfin, deux catégories thématiques apparaissent de façon non commune aux visiteurs du musée d'archéologie et aux simples spectateurs de péplum. La mythologie gréco-latine est caractéristique de l'Antiquité chez les sujets interrogés en dehors du contexte muséal, tandis que la catégorie "jeux du cirque" est propre aux visiteurs du MDAA.

1.3.1. Le *monumentum* antique

Rappelons que le *monumentum* antique est central dans la structure de la représentation sociale de l'Antiquité chez les visiteurs de musée d'archéologie et les non visiteurs. Il est par définition support et facteur de mémoire. En effet, selon son étymologie latine (« *moneo* »), ce terme signifie « faire se souvenir ». À l'analyse des contenus des représentations sociales de l'Antiquité, on constate l'opérativité de la fonction du *monumentum* antique. L'image la plus commune pour se représenter l'Antiquité est un monument édifié durant cette période historique; presque la moitié des répondants (soit 46% d'entre eux), qu'ils soient interrogés dans le contexte du musée ou dans celui du domicile, cite ou énumère les édifices de cette époque (aqueduc, cirque, thermes, théâtre, amphithéâtre, temple, villa), qui pour certains sont encore visibles aujourd'hui.

Des cirques, des amphithéâtres, de la sculpture, de la mosaïque, qu'est-ce qu'il y a d'autre encore...des aqueducs...

[Femme, 68 ans, professeur de français retraitée, Épinal, hors contexte muséal]

C'est par une énumération de monuments ou œuvres issus de la période historique antique que les sujets évoquent d'abord l'Antiquité. Il se mêle dans ces énumérations des souvenirs de films, d'objets de musées d'archéologie, de voyages ou de l'école.

C'est autant, le travail artistique comme les sculptures par exemple, que l'architecture comme les aqueducs. Je vois tout ce qui est arènes, tout ce qui est aqueducs justement et c'est drôle j'ai plus tendance à associer l'architecture aux Romains et puis ce qui est plus artistique à la Grèce. Mais c'est plus les sculptures. Des représentations d'illustres personnages. On voit souvent les bustes des grands philosophes. Moi c'est aussi c'est des photos que les gens ils ramènent quand ils rentrent de Grèce, beaucoup de colonnes, des choses comme ça.

[Femme, 52 ans, libraire, Bourg-en-Bresse, hors contexte muséal]

Il semble que la représentation de l'Antiquité la plus partagée soit une image concrète d'un objet pourtant abstrait. L'Antiquité est désignée par une métonymie. Il semble qu'un procédé de concrétisation s'opère dans le processus de représentation de l'Antiquité chez les sujets interrogés. Il s'agit d'une désignation de l'Antiquité par une image concrète, celle des monuments.

Je vois des trucs construits, des bâtiments dans leur entier. Quand je dis la Grèce, je vois les temples et pourtant je les ai vu les ruines mais je les vois entiers quand je pense à ça. Je me remets dans le contexte. Un temple avec des colonnes, un toit et un mec en toge et pour l'Égypte, je vois une pyramide et les esclaves. Et du sable et des pyramides.
[Femme, voyageuse, Bourg-en-Bresse, 58 ans, hors contexte muséal]

C'est en abordant l'Antiquité par sa dimension monumentale et architecturale que les répondants orientent leurs propos vers une dimension sociale pour désigner cette période antique. On constate une corrélation entre ces dimensions. La construction des monuments pendant l'Antiquité semble être liée dans les propos des répondants à l'organisation sociale de cette époque et notamment par un élément, « les esclaves ». On constate dans ce verbatim, un processus métonymique à travers « monument », « temple », « Grèce », « homme en toge ». C'est-à-dire qu'on désigne un concept au moyen d'un terme qui, en signifie un autre, du moins, associé au premier par un rapport de contiguïté. Le même procédé est à l'œuvre pour l'« Égypte », « pyramide », « sable » et « esclaves ». Il s'opère des liens cognitifs. À travers l'évocation des ruines, le sujet n'a jamais vu que des ruines, pourtant il parvient à les représenter dans leur globalité car il a déjà vu des monuments antiques reconstitués, que ce soit dans des films, dans des musées, ou lors de voyages touristiques, entre autres sources de formes antiques circulantes.

Certains sujets interrogés ont une représentation de l'Antiquité influencée par leur environnement immédiat et particulièrement les répondants qui vivent dans une ville antique, une ancienne ville gallo-romaine avec ses vestiges, qui forment la représentation de l'Antiquité. Les sujets se réfèrent à leur environnement immédiat pour désigner l'Antiquité. Ils citent des monuments antiques comme le font de nombreux autres sujets, cependant certains recourent à un exemple précis, un monument qu'ils connaissent en particulier car il appartient à leur environnement immédiat, il est un site archéologique ou un monument qu'on visite dans leur ville. Il est inscrit dans leur représentation de l'Antiquité. Il est référent.

Surtout des monuments en villa surtout dans cette région je n'ai pas toujours habité ici et c'est vrai que je n'aurais peut-être pas sorti la même chose mais c'est vrai que dans cette région là, ça prend une dimension particulière parce qu'on est quand même très entouré de monuments par exemple le site de Glanum, des choses comme ça.
[Femme, 33 ans, graphiste, Avignon, contexte muséal]

Le pont du Gard, voir ces constructions qui sont réalisées. C'est formidable. De voir tout ce qui est de l'Antiquité, qu'on aille en Égypte ou qu'on aille en Israël. On est allé en Israël, c'était en Égypte, tout ça c'est vrai. Ils ont fait tout ça.
[Homme, 77 ans, ingénieur retraité, Nîmes, contexte muséal]

Parmi les sujets désignant l'Antiquité par ses monuments, 15% d'entre eux se représentent cette période historique par les ruines et les vestiges restants de cette époque. On repère en effet un champ lexico-sémantique relatif aux ruines (« vieilles », « pierres », « restes »). Les sujets adoptent à cet égard une attitude affective dans la représentation de l'Antiquité.

Moi j'aime bien, j'aime bien les vieilles pierres, c'est les vieilles pierres. Des monuments, des restes, de civilisations. Les Grecs, les Romains après il y a l'Égypte, après il y a la Syrie.

[Femme, 89 ans, infirmière retraitée, Lons-le-Saunier, hors contexte muséal]

Des édifices en pierres, d'une taille, blanches, massif, imposants mais quand même avec un certain équilibre. Des façades

[Homme, 27 ans, étudiant en cinéma, Chartres, contexte muséal]

Le répondant nous précise pourquoi selon lui il se représente l'Antiquité par ses vestiges, car il est plus aisé de se représenter cette période historique par les traces concrètes laissées de cette époque dans notre « réalité » contemporaine. Il représente l'Antiquité par ce qu'il voit aujourd'hui de cette période. Ici encore la représentation de l'Antiquité est une image concrète : il s'agit encore de pierres, de ruines, de monuments, de traces matérielles encore visibles aujourd'hui.

Une représentation plus abstraite de l'Antiquité est développée que celles formulée jusqu'à présent. En effet, les sujets se représentent cette période antique par des idées plus que par des objets. Même si la représentation de l'Antiquité est encore centrée sur les édifices construits durant cette période, elle est davantage axée sur l'architecture et les techniques de construction.

Moi ce qui m'impressionne c'est quand même l'architecture. Le travail qu'ils ont pu faire. Des villes. L'architecture des villes. L'architecture des villes à l'époque, je ne pense pas qu'on fasse aussi bien maintenant. La construction, la technique c'était quand même...on devait réfléchir quand même. La beauté des monuments. On pensait aux thermes, on pensait aménagement dans les villes, on y pense maintenant mais enfin je ne sais plus on n'a peut-être plus les moyens aussi de la faire.

[Homme, 67 ans, ingénieur retraité, Nantes, contexte muséal]

On retrouve les idées de richesse, d'opulence et de monumentalité de cette période historique qui sont matérialisées par les ruines ou vestiges visibles aujourd'hui. On constate une dimension affective dans les propos formulés par les répondants; ils emploient les termes de « beauté », ou « impressionner », « je ne pense pas qu'on fasse aussi bien aujourd'hui », « on devait réfléchir quand même ». Enfin, un seul monument antique est cité, les Thermes, édifice qui n'existe pas dans le monde contemporain et qui est pourtant significatif de la période antique.

Les forums devaient être magnifiques, je m'imagine sûrement une partie de Rome comment pouvait être Rome comme ville. Les gens devaient vivre de ce qu'il y avait, j'ai plus une vue esthétique, des monuments, des villas.

[Homme, 40 ans, cadre, Rome, hors contexte muséal]

Entre représentations abstraites et concrètes de l'Antiquité, les monuments sont évoqués dans des dimensions affective et esthétique, à travers des connaissances scolaires et non formelles. Les monuments antiques sont ancrés dans la réalité urbaine contemporaine, les sujets comparent avec « nos » monuments contemporains pour donner une équivalence, une correspondance aux monuments antiques. Certains répondants développent certaines attitudes à l'égard des monuments antiques : il y a ceux, qui vivent à proximité et qui les côtoient chaque jour, orientent leurs propos vers une dimension plus affective de cette période historique avec l'emploi de termes comme « admiratif », « époustouffés » et « faramineux ». On voit se dessiner une monumentalité antique dans les représentations de l'Antiquité.

1.3.2. La vie quotidienne chez les Romains : le gladiateur, le soldat et l'esclave comme portraits de l'homme antique

La catégorie thématique que nous avons intitulée « la vie quotidienne » occupe environ 21% du discours des visiteurs du musée d'archéologie, et un peu moins de 13% de celui des spectateurs de péplums. Sur l'ensemble des entretiens menés, « la vie quotidienne » des Romains est évoquée de façon plus ou moins détaillée dans la moitié des entretiens, soit une vingtaine. On retrouve d'un groupe à l'autre plus ou moins les mêmes sous-catégories descriptives de cette vie quotidienne, dirigée par l'Empereur et les sénateurs, rythmée par les guerres et les combats de gladiateurs, dans une société brutale et violente, faite d'esclaves.

Pour les répondants, le portrait de l'homme antique est figuré par certains statuts de la hiérarchie sociale : le politique (l'empereur, les sénateurs), le gladiateur et l'esclave.

Ils étaient quand même sous un régime politique, je ne sais pas si on peut parler de politique à l'époque qui était quand même assez et bien autoritaire, ils ne décidaient de rien. Donc pour les occuper pour ne pas qu'ils pensent à leur système, ce n'est pas le mot que je cherche à leur société, à l'organisation de la société. Leurs conditions de vie eh bien on leur donnait des jeux pour les distraire.

[Femme, 27 ans, étudiant en cinéma, Chartres, contexte muséal]

Je vois des Romains qui assistent aux jeux, je vois les relations entre les patrons et les clients, je vois les relations entre les citoyens Romains et les esclaves, je vois je vois toutes ces choses, les rapports sociaux.

[Femme, 42 ans, pédiatre, Lyon, hors contexte muséal]

En terme d'organisation sociale c'est bizarre avec un empereur qui est un chef politique, militaire, qui est en même temps demi-dieu voir un dieu avec toute une organisation enfin après c'est technique mais toute une organisation de finalement par castes où on a

l'impression enfin que c'est plus évolué que les serfs du Moyen Age. il faut plaire au peuple.

[Femme, 31 ans, chargée de mission, Grenoble, hors contexte muséal]

Au travers des portraits du politique, du militaire et du gladiateur, se dessine l'image d'une vie quotidienne rythmée par des épisodes violents, comme de nombreuses guerres.

[...] je pense à des grosses batailles. Mais furieuses. (E-B-6)

[Homme, 34 ans, cadre, Bourg-en-Bresse, hors contexte muséal]

Je m'imagine une vie avec des puissants, des riches qui avaient beaucoup d'esclaves et des gens qui travaillaient pour eux. L'Empire s'est fondé sur des batailles avec quelqu'un qui a fait la guerre contre un autre. Et il a gagné.

[Homme, 40 ans, cadre, Rome, hors contexte muséal]

La violence de l'Empire romain est évoquée par la mention faite aux guerres de conquête mais aussi par la référence à une forme de divertissement : les jeux du cirque souvent qualifiés de sanglants. Outre une société belliqueuse et brutale, les répondants mentionnent à plusieurs reprises une économie romaine fondée sur le commerce humain et l'esclavagisme.

J'aimerais bien y être. Parce qu'on se rend compte de la richesse et finalement tout le monde peut-être ne le vivent pas mais je pense que même les esclaves étaient bien, ce mot esclave n'est peut-être pas approprié. Ils avaient quand même à portée ou et s'anoblir aussi à leur tour je ne sais pas. Bon là, bien manger, bien boire (rires) Faire la fête. C'est pas une centaine de jours fériés où on ne faisait que la fête.

[Homme, 48 ans, électricien, Arles, contexte muséal]

C'est le côté plus brut du truc. Tu avais vraiment les gars qui bossaient, les esclaves. C'est le rapport de force. Ils ont fait des beaux trucs mais au prix de quoi? De combien de vies? les constructions, il en reste des beaux trucs mais au prix de quelles vies? Un peu traumatisée en me disant les bonnes femmes, elles se faisaient massacrées, violées, les gamins se faisaient emmenés...c'est le côté barbare. Quelque part. C'est chaque fois un conflit. C'était des trucs, des traumatismes pour les populations, une époque violente, barbare.

[Femme, 59 ans, fonctionnaire, Ferney-Voltaire, hors contexte muséal]

En outre, les répondants élaborent une comparaison dichotomique entre les Romains et les Grecs pour élaborer leur portrait de l'homme antique : au militaire romain est opposé le philosophe grec.

Derrière les Romains, je vois plus une population un peu barbare, même s'ils sont très nobles, alors que les Grecs je les vois un peu plus civilisés. Un peu plus intelligents. Ils prennent un peu tout, ils pillent, ils sont sans gêne. Ils [les Romains] font des conquêtes comme ça, ils mettent les esclaves, chez les Grecs aussi il y avait des esclaves mais j'ai l'impression qu'ils étaient mieux traités que chez les Romains. Un peu barbares quand même, c'est vrai, mais ils savent quand même faire des choses raffinées comme les sculptures qu'ils font, ce qu'ils construisent, les bâtiments.

[Homme, 39 ans, barman, Bordeaux, contexte muséal]

De même la vie dans les deux sociétés est également mise en miroir pour construire le portrait de l'homme antique : une vie grecque emprunte de démocratie versus une vie romaine inégalitaire.

On a des affaires à faire, des choses à faire. Alors que je voyais plus la vie grecque comme on n'était, on pensait, on réfléchissait, une vision contemplative, de perfection. Alors que le romain, je ne me l'imagine pas comme ça. C'est raccourci.

[Homme, 52 ans, concierge, Paris, hors contexte muséal]

Le mode de vie des praticiens, des gens d'un certain niveau social dans la Rome comme dans la Grèce antique mais peut-être que ça se ressent moins dans la Grèce que dans la Rome antique. En Grèce on a l'impression que c'est tout le monde qui vivait plus ou moins comme ça, dans la Rome on sent qu'il y avait quand même des couches sociales bien délimitées bien déterminées dans le positionnement tandis que la Grèce non on a l'impression que tous les Grecs vivaient de façon beaucoup plus libre beaucoup plus ouverte que ne vivait la civilisation les Romains.

[Femme, 72 ans, retraitée, Bourg-en-Bresse, hors contexte muséal]

Outre l'aspect social de l'homme antique, certains répondants évoquent de façon détaillée son mode de vie poussant la représentation jusqu'à ses détails physiques et vestimentaires en passant par ses hypothétiques préoccupations existentielles.

Je vois des gens en toges, en sandales. Ils vont voir les jeux du cirque, ils vont aux thermes, ils se rassemblent pour avoir des discussions philosophiques sur le monde, la terre, l'univers, ils essaient de comprendre comment ça fonctionne avec les astres. Mais ils n'ont pas forcément raison. Ils essaient, ils s'intéressent à la physique, à l'astronomie, à la géographie, à la philosophie, aux maths. C'est des gens qui s'intéressent aux sciences et qui essaient de comprendre comment le monde fonctionne, c'est comme ça que je vois, qu'ils se rassemblent pour discuter de ça.

[Femme, 20 ans, étudiante, Arles, contexte muséal]

J'ai une image de Socrate. Gros barbu avec une verrue sur la tête. Je confonds peut-être avec un autre, j'en sais rien. Je dirais avec une verrue sur la tête. Une tête massive. La toge. Le plissé, une épaule découverte. Et longue. Les sandales. Je le vois très statique. Je le vois très statique. Je l'imagine avec des gens qui transcrivent ses paroles. J'ai des images avec les groupes d'hommes qui parlent, qui échangent, ce système, la maïeutique, faire accoucher les gens de ce qu'ils ont en eux mais qui arrivent pas finalement à définir. C'est pareil je trouve que c'est une base de pédagogie extrêmement moderne.

[Femme, 40 ans, enseignante, Bourg-en-Bresse, hors contexte muséal]

J'imagine des Romains avec leurs petites jupettes, les Spartiates, leurs capes, leurs casques. J'imagine des gars forts quoi. Très forts, grands, pas grands peut-être pas grands mais forts et puis... Eh bien quand il n'y avait pas de guerres je pense que ça devait être une vie sympathique.

[Femme, 89 ans, infirmière retraitée, Lons-le-Saunier, hors contexte muséal]

J'ai une représentation bien arrêtée mais qui n'est pas forcément la bonne. J'ai déjà le petit drap blanc, je le vois, et les petits guerriers avec le casque et la petite crête rouge. (E-B-5)

[Homme, 39 ans, fonctionnaire, Lyon, hors contexte muséal]

1.3.3. L'Antiquité, un héritage matériel et immatériel

L'idée d'héritage est développée surtout chez les visiteurs du musée d'archéologie, elle est cependant évoquée par les spectateurs de péplums mais de façon plus lointaine, puisqu'elle appartient pour ce groupe à la seconde périphérie de la représentation sociale de l'Antiquité. En effet, ces derniers évoquent deux fois moins cette catégorie thématique; elle occupe seulement 7% du discours des individus du groupe « domicile », tandis qu'elle est le sujet de 15% du discours des visiteurs du musée d'archéologie.

Il est entendu par héritage matériel et immatériel une transmission dans le temps d'objets et de concepts d'ordre politique, architectural, social, et philosophique.

On retrouve bien évidemment dans cette catégorie thématique des traces de celle évoquant le *monumentum* antique. Les sujets mentionnent d'abord les monuments et précisément les vestiges visibles aujourd'hui, en pointant le savoir-faire des anciens dans le domaine architectural. De plus, certains répondants évoquent avec admiration et fascination ces prouesses architecturales et emploient bon nombre de superlatifs pour les qualifier.

Les monuments, le fait qu'il y ait une civilisation antérieure en fait qui soit vraiment supérieure aux autres et sur lesquelles on est encore en train de s'interroger et on ne connaît pas tout. En fait la révolution technologique également la médecine, en astronomie et aussi par rapport aux vestiges qu'ils ont laissés.

[Homme, 68 ans, entrepreneur retraité, Bourg-en-Bresse, hors contexte muséal]

Les individus de l'Antiquité semblent être considérés par certains sujets comme des précurseurs dans le domaine notamment de l'architecture.

Des dimensions très importantes, des théâtres ou des monuments qui accueillait des dizaines de milliers de personnes, monuments par exemple, des villes comme Saint-Étienne d'où je viens même au vingtième-unième siècle ne pourraient pas réaliser ou se le payer et on ne résonne pas en dizaines de milliers d'habitants, de spectateurs.

[Homme, 66 ans, cadre directeur retraité, Saint-Étienne, contexte muséal]

D'autres interrogent le rapport entretenu aujourd'hui avec cet héritage culturel, et s'inquiètent même des traces laissées et celles à venir.

Ils avaient des trucs qu'on a perdus après au Moyen Âge. C'était évolué, c'était un truc, c'était une société. C'était évolué, après il y a eu une régression mais c'est un truc que ce soit au niveau politique, au niveau architectural. Il y avait plein de choses. Tous les philosophes, les règles de l'art viennent de là. Plein de choses qui ont été posées. Des règles de vie.

[Femme, 41 ans, commerçant, Perpignan, contexte muséal]

Quelles traces nous on va laisser? Quand on voit ces monuments qui, qui continuent à être là au fil des siècles.

[Femme, 33 ans, graphiste, Saint-Étienne, contexte muséal]

Il y avait des valeurs, c'est vieux. C'était le berceau des civilisations parce qu'après il y a eu un retour en arrière. Parce qu'il y avait quand même des privilégiés, ils ont mis les bases sur les trucs démocratiques et tout ça. C'est un petit peu, pas le berceau de la civilisation parce que c'est en Afrique et les premiers hommes, mais de poser une vie, une vie communautaire, une vie communautaire. Des règles posées.
[Femme, 41 ans, secrétaire comptable, Perpignan, contexte muséal]

L'Antiquité renvoie aux origines; les hommes de l'Antiquité sont considérés comme des ancêtres, et leur façon de penser est une pensée d'esprit encore là aujourd'hui. On se représente l'Antiquité par les personnes appartenant à cette période éloignée, desquelles nous descendons, qualifiées de façon plus ou moins hésitante comme « nos ancêtres ».

Ce sont mes racines latines c'est la Méditerranée c'est la Grèce ce sont les oliviers c'est la splendeur de Rome la splendeur et la décadence de Rome c'est toute une période de l'histoire de l'humanité qui m'a toujours passionnée.
[Femme, 68 ans, professeur retraité, Bourg-en-Bresse, hors contexte muséal]

C'est émouvant de voir ce que nos, de voir ce que nos eh bien ce que nos ancêtres, pas vraiment nos ancêtres enfin bon, et même cette richesse qu'ils avaient. Quand on voit tout ça, les constructions, on a rien inventé. C'est émouvant.
[Femme, 64 ans, ingénieur retraitée, Nantes, contexte muséal]

Par ailleurs, l'Antiquité de par ses traces matérielles et immatérielles trouve échos aujourd'hui dans la société contemporaine.

C'est l'époque de Socrate, de Platon enfin de tous les philosophes, de penser et qu'on se rend compte que finalement les mecs enfin il y a des millénaires tout ce qu'ils avaient pensé ou écrit c'est encore d'actualité et, et la manière dont ils organisaient la vie enfin c'est assez enfin c'est vrai que c'est en en parlant c'est vrai que je me rends compte que c'est une période qui me fascine.
[Homme, 71 ans, entrepreneur retraité, Rillieux-la-Pape, hors contexte muséal]

Cette modernité, cette organisation de vie. C'était modernisé. L'école est bien faite. La pédagogie est née à ce moment-là. Donc, il y avait déjà une école. Et les échanges entre les gens enfin ce qu'on en connaît par les pièces de théâtres, toutes les histoires. Je trouve ça extrêmement actuel, le complexe d'Œdipe on en parle tous les jours. Dans notre langage, il y a mille expressions qui nous viennent de cette période-là. Je trouve qu'il y a une actualité. On vit avec cette période- là, toujours.
[Femme, 52 ans, libraire, Bourg-en-Bresse, hors contexte muséal]

1.3.4. L'Antiquité à Rome, en Grèce et en l'Égypte aux alentours de la naissance de Jésus Christ

Même si la répartition des catégories « pays » et « période historique » est plus ou moins égale selon les groupes du « musée » et du « domicile » (respectivement environ 19% et 20%), celles-ci n'occupent pas la même place dans la structure de la représentation. En effet, pour le groupe « musée », l'Antiquité est avant tout définie comme une période historique; cette dernière appartient au noyau central de la représentation sociale de ce groupe, tandis qu'elle est un

élément contrasté pour les individus du groupe « domicile ». Tout comme la catégorie « période historique », la catégorie thématique « pays » a une position structurelle différente d'un groupe à l'autre : elle est centrale chez les spectateurs de péplum tandis qu'elle est un élément contrasté chez les visiteurs du musée. Les origines géographiques de l'Antiquité sont avant tout Rome et la Grèce, et Égypte.

Je l'associe beaucoup tout ce qui est grec et tout ce qui est Rome. Ça se rapporte beaucoup à tout ce qui est grec ou Rome.

[Femme, 32 ans, doctorante, Québec, contexte muséal]

C'est moins l'Égypte, c'est plus la Grèce, et la Rome antique.

[Femme, voyageuse, Bourg-en-Bresse, 58 ans, hors contexte muséal]

Les Grecs et les Romains. En gros, c'est la période que je vois. Après je ne saurais pas te donner de dates précises, donc les Grecs, les Romains.

[Homme, 40 ans, cadre, Rome, hors contexte muséal]

Les sujets n'évoquent que peu de repères chronologiques; l'Antiquité est certes une période historique mais elle n'est que peu datée ou alors elle est située autour de la naissance du Christ.

Ce sont les temps très reculés, très loin. Tellement loin qu'on n'arrive même pas à imaginer. Vous voyez c'est un autre monde. C'est avant Jésus Christ.

[Homme, 68 ans, mécanicien, Arles, contexte du musée]

Lorsqu'elle est datée, les sujets la situent aux alentours de la naissance du Christ.

On est assez admiratifs parce que comment on pouvait faire il y a deux mille ans. Comment on arrivait à faire.

[Femme, 66 ans, préparatrice en pharmacie, région PACA, contexte muséal]

2. Le péplum, élément constitutif de la représentation de l'Antiquité

Le péplum est un contenu constitutif de la 1^{ère} périphérie de la représentation sociale de l'Antiquité des individus issus du groupe « musée » et ceux issus du groupe « domicile ». Il est donc fréquemment cité dans les verbatim des individus interrogés (il concerne 17% des énoncés des sujets du groupe « musée » et 15% des énoncés du groupe « domicile »), sans pour autant tenir un rang d'importance élevé dans la structure de la représentation (il apparaît au rang 3 pour les visiteurs de MDAA et au-delà du rang 3 pour le groupe « domicile »). Mais que dit-on du péplum avant de l'avoir vu? Comment les sujets le mobilisent-ils dans la formulation de leurs représentations de l'Antiquité?

2.1. Imaginaires de l'Antiquité et images de cinéma : les traces du péplum dans les représentations sociales de l'Antiquité

La catégorie thématique « péplum » fait partie de la première périphérie de la représentation sociale de l'Antiquité pour les deux groupes étudiés, c'est-à-dire que le péplum est fréquemment mentionné dans le discours des répondants sans pour autant être considéré comme un élément important de celle-ci. Le péplum ne vient pas à l'esprit en premier lieu lorsque les répondants évoquent leurs représentations de l'Antiquité, cependant on le voit se faufiler dans plusieurs catégories thématiques de la représentation sociale et bien sûr il constitue une catégorie à part entière de celle-ci.

Occupant 17% du discours des visiteurs du musée d'archéologie et 15% de celui des spectateurs, on constate donc que la répartition de la catégorie thématique du péplum est plus ou moins la même selon le groupe « musée » et le groupe « domicile », ce qui signifie selon notre hypothèse de recherche que le péplum est une image commune de la représentation sociale de l'Antiquité et qu'il appartient à la culture antique préalable des visiteurs de musée d'archéologie.

Il est intéressant pour répondre à nos hypothèses de recherche d'observer avec quelles catégories thématiques de la représentation de l'Antiquité le péplum se mêle-t-il dans cette case périphérique de la représentation? On repère des traces du péplum dans plusieurs catégories thématiques constitutives de la représentation sociale de l'Antiquité, c'est le cas par exemple à travers la catégorie des « monuments », de la « vie quotidienne », des « souvenirs/connaissances » ou de l'« héritage matériel et immatériel ».

On constate à ce temps 1 du protocole d'enquête, avant même d'avoir regardé les scènes de péplum que les individus interrogés issus des deux groupes connaissent ce genre cinématographique et listent ses codes :

J'aime bien regarder des films sur l'Antiquité. Alors 300 j'ai bien aimé, il y en, il y en a un autre-là qui était sorti en 3D il vient de sortir, je ne l'ai pas vu mais ça me tentait bien. Immortels. j'aime bien les spectacles un peu sensationnels et je trouve que justement à travers l'Antiquité, vu que ça regroupe un grand nombre de personnes, de figurants, c'est sur des espaces qui sont, qui sont très, très vastes et j'aime bien les trucs un peu sensationnels dans ce genre de films ou juste avec une trame historique derrière et une histoire enfin souvent ça recontextualise parfois dans certains cas donc oui c'est pas mal. Mais je vais dire aussi que l'Antiquité après je m'y intéresse quand je vais visiter un musée.

[Femme, 36 ans, sans emploi, Bordeaux, hors contexte muséal]

Le péplum fait partie de l'environnement médiatique des personnes interrogées. Ces dernières sont habituées à regarder ce genre de film.

Récemment j'ai regardé... c'est avant Jésus Christ... c'est Agora. La bibliothèque d'Alexandrie, c'est ça. Ce qui est bien c'est qu'on arrive vraiment à s'y voir enfin on arrive à se représenter comme à l'époque. C'est quand, que ce soit le réalisateur du film, le concepteur de la maquette, le dessinateur, ils arrivent vraiment à nous emmener. On s'y croirait.

[Femme, 23 ans, étudiante patrimoine, Arles, contexte muséal]

Du fait de la longévité du genre péplum dans l'histoire du cinéma, ce film est pour bon nombre attaché à un souvenir d'enfance :

[...] je pense aussi à quand on était gamine, dans des péplums. Les années soixante c'étaient. Maintenant avec le recul, on les regarde moins. C'est un peu cucu la praline. Les effets spéciaux. La réalité aussi, il y a beaucoup de choses qui sont fausses. On les a vus il y a quarante ans.

[Femme, 48 ans, Arles, aidant familial, contexte muséal]

Certains individus se questionnent autour du vrai et du faux de l'image cinématographique et de la reconstitution de l'Antiquité proposée par le péplum. Connaissant les codes génériques du péplum, les individus sont comme méfiants à l'égard de la représentation de l'Antiquité dans le péplum.

Ma fille fait du latin et du grec donc c'est vrai que bon forcément quand ils ont passé Spartacus, on lui a fait regarder enfin bon on essaie quand même les quelques grands péplums de qualité. C'est que c'est toujours le problème, c'est que le péplum c'est à la fois faux mais c'est à la fois bien. C'est, il y a les deux choses. Il y a cette évocation de l'Antiquité, ils faisaient des bons péplums bon Ben-Hur, Spartacus, il y a des grands acteurs, il y a des moyens, c'était une époque où il y avait des moyens extraordinaires. Bon ensuite il y a des choses, il y a des choses qui à priori sont fausses. Mais bon ça a quand même un petit côté documentaire qui va nous permettre de passer une soirée. Ils ont un côté documentaire, bon près on sait qu'il y a des choses qui ont été mise en place pour Hollywood et qui n'était certainement pas exactement comme ça.

[Homme, 49 ans, vétérinaire, Arles, contexte muséal]

D'autres sujets interrogés évoquent une corrélation ou une dissemblance des images glanées ailleurs qu'au cinéma avec celles du péplum. Il s'agit ici de la notion de l'adaptation de la littérature au cinéma :

Quelques semaines auparavant j'ai vu Troie bon je n'en avais pas un souvenir très très frais mais moi j'avais d'autres représentations dans ma tête. Quand tu lis, tu imagines les scènes. Tu te projettes avec tes propres codes, tu fais un, tu mets même des visages que toi tu décides de mettre et là, de voir c'était une autre adaptation enfin peut-être. Je ne le voyais pas de cette manière-là. Achille je l'aurais voulu plus grand, plus j'allais dire plus beau, ça va ils n'ont pas pris le plus moche mais c'est vrai que dans ma tête je m'étais fait une autre. Un mec énorme pour moi une bête de muscles et puis en même temps très intelligent bon même si Brad Pitt c'est vrai qu'il était plutôt bien choisi pour, pour ce rôle. Mais ça ne correspondait pas au visage que j'avais fait de lui et à la manière dont il pouvait se comporter en fait. Il n'était pas similaire à ce que moi j'avais. Après ils ne respectaient pas aussi forcément je crois bien les histoires mais bon ce n'était pas l'adaptation au cinéma. Bon voilà c'était pas exactement ce que j'avais en tête donc. Le cheval de Troie il est un peu petit je crois oui mais oui dans l'Iliade ils évoquent quand même un cheval mais ils cachent toute une ligne de guerriers pour

ouvrir les portes et donc là ça c'était encore enfin moi si on me demandait de faire un cheval de Troie. On ne montre pas souvent comment pouvait être le cheval de Troie mais oui. C'est pas mal je pense.

[Homme, 43 ans, enseignant, Lyon, hors contexte muséal]

On m'avait offert un livre sur la vie d'Hercule, un héros grec. J'ai le souvenir, je devais avoir huit ou neuf ans, de Hercule terrassant un serpent dans son berceau et de ses exploits ensuite. Dévouement. Le sanglier d'Erymanthe. Je suis particulièrement touché par la mythologie grecque. C'était des images en noir et blanc assez réalistes, un type héroïque. J'aurai du mal à les caractériser mais c'est pas des dessins, c'étaient des illustrations d'un texte donc qui étaient très visibles, très de l'ordre de la bande dessinée. Je ne sais pas des bandes dessinées comme Alix, comme Astérix, de cet ordre-là.

[Femme, 36 ans, sans emploi, Bordeaux, hors contexte muséal]

La personne compare ici la représentation de l'Antiquité véhiculée dans le péplum à celle proposée d'en un autre format audiovisuel, celui de la série télévisée, *Rome*.

Après effectivement le péplum et après toute la littérature qu'il y a autour y a la découverte des sites Pompéi, Herculaneum. c'est des films à grand spectacle hollywoodiens avec des thèmes d'anthologie la course de chars de Ben-Hur on les a vus, à une certaine époque oui, aujourd'hui on trouve moins intéressant parce que là il y a beaucoup d'images de synthèse, enfin ce qui renvoie moins le côté artisanal, la fabrication du film on voit les images on voit quand on a affaire avec des images de synthèse et puis y a les séries aussi, y a les séries, j'ai vu Rome, donc j'ai regardé et j'ai trouvé très bien fait d'abord ça montre bien à la fois la vie politique de l'époque ça montre bien aussi la vie quotidienne des gens la vie des légionnaires ça c'est quand même les deux personnages principaux sont d'anciens légionnaires comment après ils reviennent dans la vie civile les choix qu'ils font et puis la vie de tous les jours les élections les petites fonctions électives plus après les grandes campagnes les enjeux politiques entre les différents grands personnages de l'État on a trouvé ça plutôt bien fait.

[Femme, 68 ans, professeur de français retraitée, Épinal, hors contexte muséal]

2.2. Le péplum, un « film souvenir » ancré dans la représentation sociale de l'Antiquité

Le péplum constitue une partie des représentations sociales de l'Antiquité des sujets interrogés avant même de l'avoir vu sur l'écran. Le péplum fait partie de l'expérience de l'Antiquité du visiteur. Il appartient à l'individualité du visiteur. Tout comme J. Falk (2012) le pointe déjà, l'individualité des visiteurs est importante pour l'étude de la réception. Ce qui ressort des travaux de Falk (*op. cit.*), c'est le côté personnel des visites de musées et combien pour chaque individu celles-ci sont liées à « son identité et ses besoins identitaires ». Selon lui, la quasi-totalité des visites de musées est configurée autour de l'identité personnelle du visiteur et particulièrement de sa construction ou de son renforcement. De plus, ce qu'il appelle les « self-aspects » liés à l'identité sont dépendants du musée, de son contenu, du comportement et des interactions des visiteurs dans ce contexte et surtout, de la signification qu'ils retirent et

mémorisent de l'expérience de visite à l'issue de cette dernière. L'expérience de visite fait partie d'un tout; elle est individuelle et subjective puisqu'elle touche aux intérêts, connaissances et expériences antérieures, c'est-à-dire à l'histoire du visiteur.

Je pense que la vue de ce qui est présenté ici c'est ce que je connaissais quand même [à propos des objets du musée et notamment la maquette du cirque]. Il y a beaucoup de pièces qui sont très intéressantes mais je pense qu'on les avait déjà vues ou on les connaissait. Peut-être que j'en avais déjà entendu parler, je suppose. Je regarde aussi beaucoup d'émissions télévision, des documentaires, des choses comme ça. Des films aussi. Donc peut-être j'avais l'impression déjà d'avoir entendu parler ou vu par ces moyens là ce que j'ai vu ici.

[Homme, 53 ans, directeur de magasin, Loir-et-Cher, contexte du musée]

Le péplum est préexistant dans les contenus des représentations de l'Antiquité. Dans le cadre du marketing et des communications politiques, des recherches ont montré que plus l'attitude à l'égard d'un homme politique est accessible en mémoire et plus celle-ci est prédictive de comportements :

Dans le cas d'un traitement spontané (processus qui repose sur une activation automatique et non consciente des attitudes préexistantes, il opère essentiellement lorsque les comportements sont rapides et peu réfléchis), les attitudes préexistantes peuvent, d'une part, influencer les perceptions de l'individu et, d'autre part, avoir un impact direct sur son comportement, sans que l'individu ait un quelconque raisonnement conscient. C'est le cas notamment quand une attitude à l'égard d'un produit est très accessible en mémoire. [...] En effet, une attitude fortement accessible conduit automatiquement à avoir des perceptions immédiates et à émettre, très rapidement, des jugements cohérents avec elle. » (Courbet, et Fourquet-Courbet, [2005] : [76]).

Ce qui voudrait dire pour notre cas d'étude, que plus le péplum est accessible en mémoire, préexistant dans les représentations avant son visionnage, plus il influence les contenus des représentations de l'Antiquité :

De toute façon, on a tellement de films sur... dans les arènes, à Rome. Quelque part voilà on ne peut pas s'empêcher d'imaginer des scènes, plus des spectacles, des spectacles de gladiateurs, des courses de chars. Au théâtre aussi. Et puis la foule, je pense qu'elle devait être, il devait y avoir un monde fou là-dedans. Donc le bruit, le brouhaha de la foule ça devait être assez impressionnant.

[Femme, 89 ans, infirmière retraitée, Lons-le-Saunier, hors contexte muséal]

« Je pense à des grosses batailles. Mais furieuses. Un peu comme les Spartiates, dans 300, des épées, des têtes décapitées. Des films. Des vieux péplums, des choses comme ça. J'ai vu Ben-Hur. Je n'en ai pas une... je ne m'en souviens pas super bien. 300 j'ai bien aimé oui. Déjà la qualité vidéo enfin la façon dont il est réalisé, super bien filmé. »

[Homme, 43 ans, enseignant, Lyon, hors contexte muséal]

On voit s'opérer en mémoire des sujets les codes figuratifs de l'Antiquité relevés dans l'analyse filmique du péplum (voir première partie, chapitre II) comme inducteurs de représentation de l'Antiquité. Les scènes topiques du péplum sont mobilisées par les sujets pour signifier l'Antiquité. Il est possible de rapprocher ce processus de celui dit « d'ancrage » qui permet de rendre familier et intelligible ce qui est méconnu et étranger. Ce processus permet l'intégration

de la représentation et de son objet dans le système préexistant de pensée (Moscovici, 2004 [1961]; Jodelet, 1997). L'ancrage permet ainsi d'incorporer un nouvel élément de savoir dans un réseau de catégories plus familières afin de rapidement le maîtriser. Pour le groupe « musée », l'élément déclencheur de l'ancrage est la maquette du cirque qui renvoie à la course de chars du film *Ben-Hur*. Cette scène cinématographique devient un référent dans l'esprit des visiteurs qui permet une interprétation de la maquette du cirque du musée et des jeux antiques.

Je revois le film Ben-Hur enfin c'est un film toujours pareil mais. Des chars...enfin bref mais c'est ça, ça m'a donné ces idées-là. C'était immense, le sable, c'est très bien représenté.

[Homme, 68 ans, mécanicien, Arles, contexte du musée]

Là clairement, le fonctionnement des courses de chars, c'est ce que j'ai vu dans les films. Les jeux par exemple là-dessus c'est des images, ce qu'on représente dans les maquettes du jeu entre les gladiateurs, souvent on voit dans les films.

[Homme, 32 ans, professeur, Québec, contexte du musée]

Pour le groupe « domicile », c'est le film *Gladiator* diffusé à la télévision sur une chaîne publique quelques jours avant l'enquête de terrain qui est déclencheur de l'ancrage de la représentation de l'Antiquité.

La dernière fois que j'ai entendu parler de l'Antiquité c'était quand il y a Gladiator qui est repassé il n'y a pas longtemps à la télé. Je l'ai regardé pour la énième fois. J'adore ce film. Déjà il y a tout un, il y a de l'histoire qui est voilà c'est l'histoire de Maximus qui est quand même assez forte que j'aime beaucoup et puis il y a aussi tout ce qui est décors.

[Femme, voyageuse, Bourg-en-Bresse, 58 ans, hors contexte muséal]

*Il n'y a pas longtemps on a revu, comment il s'appelle ce film? *Gladiator* oui, *Gladiator*. C'était bien. Enfin j'ai trouvé que c'était, je ne sais pas si c'est vrai, mais c'était crédible quoi. On a vraiment vu eh bien comment les gens ils étaient en fait utilisés pour amuser on va dire les grands, les dirigeants. On connaît un petit peu eh bien d'après ce qu'on a appris à l'école et tout ça donc quelque part on filme quand même qui permet de dire voilà c'était, ça aurait pu être possible. C'est vrai que la mise en scène, les animaux, les fauves, sur les fresques déjà on voit ça. Il y a plein de scènes que j'ai en tête. Simplement oui les histoires des, des tigres, des fauves qui sont là pour achever le, le gladiateur.*

[Homme, 71 ans, entrepreneur retraité, Rillieux-la-Pape, hors contexte muséal]

Ces verbatim montrent que la fiction joue un rôle important dans la construction de la représentation de l'Antiquité; les sujets diégétisent l'Antiquité, c'est-à-dire qu'ils opèrent une immersion fictionnelle oscillant entre affection et réflexivité pour se représenter l'Antiquité. De façon spontanée, pour certains sujets, le péplum est le premier objet qui leur apparaît à l'esprit pour formuler leur représentation de l'Antiquité; pour d'autres, c'est au fil de l'entretien que se profilent les souvenirs de films. Enfin, certains développent une réflexion sur le fait que leur représentation est influencée par les films; en d'autres termes, que leur représentation de l'Antiquité est stéréotypée.

C'est difficile d'avoir une véritable représentation personnelle parce que tu en as forcément vues dans des séries, dans des bouquins, dans des films donc tu es forcément influencé par une autre image. Donc j'ai bien une représentation, bien arrêtée mais qui n'est pas forcément la bonne. Du coup les films, c'est pas trop ma tasse de thé, les films sur cette époque-là. Non. Mais dans 300 il n'y a pas de Romains, s'il y a des Romains dans 300? J'ai vu Gladiator. C'est tout. Et j'ai vu Rome quand ça passait sur Arte. C'était intéressant, c'est tellement chiant en cours Rome, la succession des empereurs etc. et du coup c'était plus visuel et c'était bien fait.

[Femme, fonctionnaire, Lyon, 39 ans, hors contexte muséal]

Tout ce qui se passe dans le Colisée, par exemple les combats de gladiateurs etc. j'avais déjà une petite idée. J'avais vu des films, lu des livres. J'avais vu des films ce qui fait... bon... des fois c'est romancé mais j'ai beaucoup de lectures. »

[Femme, 34 ans, doctorante, Québec, contexte du musée]

On voit s'opérer au temps 1 du protocole d'enquête l'influence fictionnelle stéréotypée du péplum comme une forme d'ancrage de l'Antiquité dans les imaginaires des sujets interrogés en contexte muséal ou en dehors du musée d'archéologie. Le péplum apportent des référents comme le lieu, le temps, l'ambiance visuelle et sonore et tient une fonction symbolique et esthétique.

3. Les principaux stéréotypes de l'Antiquité circulant au musée d'archéologie et en dehors du musée

Après avoir présenté de façon qualitative les contenus de la représentation sociale de l'Antiquité chez les individus issus du groupe « musée » et du groupe « domicile », on dégage les stéréotypes de l'Antiquité relevés dans le corpus des énoncés avant le visionnage des péplums, par l'analyse de la hiérarchie des contenus de la représentation et les natures des relations construites. Le tableau des cooccurrences³⁴ nous montre le nombre de relations (cooccurrences) que chaque contenu de la représentation développe à l'intérieur d'un même segment de discours.

Pour mettre en mots les stéréotypes répertoriés dans notre corpus, on s'est inspiré des travaux d'un historien, B. Lançon qui répertorie des stéréotypes de l'Antiquité selon une étude des proverbes (2005). Sa démarche méthodologique relative aux sciences historiques, l'entrée en matière par des expressions de la vie courante, des dictons ou encore des phrases extraites de films ou de bandes dessinées qu'on nomme aujourd'hui de « culte », est pertinente pour nos questions de recherche, car au-delà de l'influence du film péplum sur les représentations de l'Antiquité, il intervient d'autres images circulantes de l'Antiquité (voir première partie, chapitre 1), autres que celles du péplum, qui n'est pas le seul objet source de représentations.

Dans le premier chapitre de son ouvrage, il répertorie des stéréotypes de l'Antiquité selon une étude des proverbes. Selon une démarche méthodologique relative aux sciences

³⁴ Voir l'annexe 5, « La construction des stéréotypes de la représentation sociale de l'Antiquité », p. 295-298.

historiques, l'entrée en matière, c'est-à-dire par des expressions de la vie courante, des dictons ou encore des phrases extraites de films ou de bandes dessinées qu'on nomme aujourd'hui de « culte », est pertinente pour nos questions de recherche, car au-delà de l'influence du film péplum sur les représentations de l'Antiquité, nous souhaitons également montrer, bien sûr dans une moindre mesure, que le péplum n'est pas le seul objet source de représentations, mais également la littérature, la publicité, etc. L'Antiquité est une période historique source de fantasmes, d'imaginaire et d'inspiration depuis plusieurs siècles.

3.1. « Tous les chemins mènent à Rome »

« Tous les chemins mènent à Rome »... même si cette phrase ne fait aucunement référence à la Rome antique; en effet, son auteur, un philosophe du XII^e siècle, entendait par cette expression une approche théologique de Rome, dans le sens où les pèlerins venaient à Rome pour se recueillir sur les tombeaux de Pierre et Paul, apôtres de Jésus (Lançon, 2005 : 21), elle est aujourd'hui une expression courante.

Pour les personnes interrogées, qu'elles appartiennent au groupe « musée » ou au groupe « domicile », l'Antiquité se situe principalement à Rome. L'élément « pays » est plus fréquent chez le groupe « domicile » avec 17 énoncés contre seulement 8 pour le groupe « musée ». Il crée 11 cooccurrences dans le contexte du domicile et il est associé seulement 4 fois avec d'autres éléments de la représentation dans le contexte du musée. L'élément « pays » est mis en lien de façon comparative et descriptive avec les catégories « monuments » et « période historique » dans le discours des sujets du groupe « musée ». Ce même élément présente des associations plus nombreuses et de natures différentes dans les discours des sujets du groupe « domicile ». Cet élément produit des relations avec les catégories thématiques suivantes : « souvenirs et connaissances », « héritage matériel et immatériel », « vie quotidienne », et « monuments ». La catégorie thématique « pays » développe des liens avec ces autres thématiques de nature descriptive, comparative et évaluative.

3.2. « Du pain et des jeux »

Cette expression est la traduction de la locution *panem et circenses* du poète romain Juvénal de la fin du I^{er} siècle, pour dénoncer la manière dont l'Empire Romain achète la paix sociale. Les individus interrogés évoquent la vie quotidienne pendant l'Antiquité comme barbare et violente, soumise à une hiérarchie sociale très marquée (empereur, sénateur, gladiateur et esclaves) et rythmée par des guerres et des batailles. Ces représentations sont développées dans une vingtaine d'énoncés dans le groupe « domicile » et une quinzaine d'énoncés chez les visiteurs

du musée d'archéologie. Ces représentations de la société antique entretiennent des relations de nature comparative, interrogative, évaluative et descriptive avec les catégories thématiques suivantes : « pays », « héritage matériel et immatériel », « jeux du cirque », « monuments », « péplum » et « souvenirs et connaissances ». Ces relations sont au nombre de 19 pour le groupe « musée » et 23 pour le groupe « domicile ».

3.3. « Ils sont fous ces Romains! »

« Ils sont fous ces Romains! » Cette expression est devenue proverbiale du fait du succès de la bande dessinée *Astérix*, que René Goscinny prête à son personnage Obélix. Il n'en est toutefois pas l'auteur selon B. Lançon (*ibid.* : 23), qui précise que cette expression serait inspirée du sigle SPQR – *Senatus Populus Que Romanus* (« Le Sénat et le peuple romain ») –, emblème de la république romaine et de la locution italienne *Sono pazzi, questi Romani!* (« Ils sont fous ces Romains! »). Ce stéréotype se forme à travers plusieurs catégories thématiques de la représentation sociale de l'Antiquité : « les jeux du cirque » (pour le groupe « musée »), « monuments », « péplums », « souvenirs et connaissances ». Les relations entre ces catégories sont de nature interrogative, évaluative, descriptive et interprétative. Les personnes interrogées dans le contexte du musée ou hors contexte muséal imaginent les Romains souvent dans l'excès qu'ils s'agissent de leurs constructions monumentales, de leurs loisirs à travers les jeux du cirque ou de leur esprit de conquête et les nombreuses guerres menées pour agrandir l'Empire.

3.4. Le Grec philosophe face au Romain militaire

Ce stéréotype se dessine en regard de celui des Romains et leurs excès en tous points. Pour bon nombre de sujets interrogés, la Grèce est une civilisation de grands philosophes ses mythes et ses grands principes sociopolitiques (« héritage matériel et immatériel »). Le Grec serait donc un être sage et philosophe à l'opposé du Romain qui serait un militaire conquérant, droit, carré et structuré. De plus, les Romains sont souvent présentés comme une civilisation urbaine, faite de bâtisseurs, d'où l'importance de la représentation des monuments. Cette idée du Grec philosophe *versus* le Romain militaire est développée dans plusieurs catégories thématiques : « pays », « monuments », « vie quotidienne », « mythologie » (pour le groupe « domicile »), « péplum », qui sont liées par des relations de différentes natures comme : descriptive, interprétative, comparative et évaluative.

Conclusion

Qu'on soit dans le contexte muséal ou en dehors, globalement, on retrouve plus ou moins les mêmes contenus des représentations sociales de l'Antiquité. Il existe un imaginaire historique partagé. Cependant, les effets contextuels agissent sur l'organisation hiérarchique des représentations sociales de l'Antiquité. Il y a un « effet musée » sur la structure globale des représentations sociales. En regardant de plus près, cet « effet musée » n'agit pas seulement sur l'aspect structurel de la représentation mais également sur son contenu et plus précisément, sur la formulation de ses contenus. On constate, en effet, chez le groupe « musée » un recours aux savoirs formels, c'est-à-dire proches des savoirs scolaires. Contrairement au groupe « domicile » dont les représentations s'appuient davantage sur des savoirs non formels, de l'ordre du vécu personnel de l'individu.

En tant que processus, les représentations sociales mobilisent deux activités essentielles, à savoir : l'objectivation puis l'ancrage (Moscovici, 2004 [1961]). L'objectivation permet de rendre concret ce qui est abstrait par une simplification de l'objet de représentation par le biais de la sélection de certaines informations disponibles à son propos et par leur intégration en un « noyau figuratif » dont la forme imagée permet de rendre cet objet plus concret, ce qui facilite son appropriation. L'ancrage correspond à un processus de familiarisation complémentaire de l'objectivation qui consiste à situer l'objet de représentation par rapport à des catégories de savoirs préexistants. S'établissent des relations d'analogie ou d'opposition entre cet objet et des objets connexes (comparaison avec d'autres périodes historiques tel que le Moyen Âge ou l'époque contemporaine), pour lesquels les individus disposent de connaissances structurées (Jodelet, 1997). Selon Moscovici (2004 [1961]), trois conditions sont nécessaires à l'émergence de représentations sociales : d'abord, la dispersion des informations concernant l'objet de la représentation qui entraîne une difficulté à l'accès à l'information (c'est le cas pour l'Antiquité avec la profusion d'images inspirées de cette période historique; voir première partie, chapitre I). Puis, la focalisation d'un individu sur certains aspects de l'objet de représentation. Cette focalisation est fonction des intérêts et de l'implication des individus vis à vis de l'objet (certains des sujets interrogés avant le visionnage des péplums centrent leurs propos sur un seul ou quelques objets, comme par exemple le *monumentum* antique, ou encore certains espaces géographiques, tels que l'Italie et la Grèce.) Ce qui empêcherait les sujets d'avoir une vision globale de la représentation. Enfin, la pression des circonstances et des rapports sociaux, il y aurait alors pour le sujet la nécessité de prendre position, de construire un monde commun et stable, d'obtenir la reconnaissance et l'adhésion des autres.

Ceci n'est pas un phénomène présent dans notre étude car le protocole d'enquête contraint à des entretiens individuels, et pour les entretiens réalisés à deux personnes dans le contexte muséal, la variable du groupe n'est pas prise en compte dans l'analyse des données recueillies.

Le péplum dans le contenu des représentations sociales possède une valeur substitutive, il tient lieu de représentation de l'Antiquité, dans le sens où il est un fonds d'images de cette période historique dans lequel puise l'individu en partie pour imaginer cette époque. Il oriente la perception visuelle de l'Antiquité. Pour aller plus loin, le péplum dans les représentations sociales de l'Antiquité sert de cadre de références pour imaginer le concept de l'Antiquité. Il est comme un cadre d'interprétation de ce que voit le sujet dans son esprit à propos de cette notion abstraite qu'est l'Antiquité. De façon concrète, le péplum peut prétendre répondre à la question « qu'est-ce que c'est? », tout comme la maquette du cirque dans l'exposition permanente du MDAA. Il supplée l'insuffisance et l'incomplétude d'images et d'objets concrets relatifs à l'Antiquité; il ajoute ce qui manque afin de rendre intelligible la représentation de cette période historique. On le retrouve dans les représentations sociales de l'Antiquité car il fixe profondément les images qu'il véhicule à l'écran dans l'esprit des spectateurs; pour reprendre les travaux de R. Barthes sur les fonctions de l'image, le péplum tient une fonction d'ancrage. Le péplum est préexistant dans les contenus des représentations de l'Antiquité. Plus le péplum est accessible en mémoire, préexistant dans les représentations avant son visionnage, plus il influence les contenus des représentations de l'Antiquité. Les scènes topiques du péplum sont mobilisées par les sujets pour signifier l'Antiquité. On approche ce processus de celui dit « d'ancrage » qui permet de rendre familier et intelligible ce qui est méconnu et étranger.

Les stéréotypes facilitent et enrichissent la communication, le péplum en use et abuse pour représenter l'Antiquité à l'écran. Si le stéréotype ne transmet pas a priori des informations fausses, il donne un sens à l'objet de la représentation. En outre, répétitif il stabilise les représentations. L'objectif du chapitre suivant est de montrer une permanence des stéréotypes de l'Antiquité, des représentations répertoriées chez les sujets interrogés et dans le péplum. Il existe un imaginaire historique collectif, c'est-à-dire un ensemble hétéroclite d'images, d'événements, d'objets, de notions partagés par l'ensemble des sujets interrogés, qu'ils appartiennent au groupe « musée » ou au groupe « domicile ». On peut donc parler d'une stabilité des représentations sociales de l'Antiquité.

CHAPITRE II

LA RECHERCHE DE L'OPÉRATIVITÉ SOCIOCOGNITIVE DU PÉPLUM DANS LA MÉDIATION DE L'ANTIQUITÉ

Introduction

Comment les représentations préexistantes de l'Antiquité interagissent avec ce que les sujets voient sur l'écran et comment évoluent-elles au cours du temps du visionnage des extraits de péplum? Le présent chapitre se concentre sur le temps 2 du protocole de l'enquête, c'est-à-dire sur le temps du visionnage des deux extraits des films *Ben-Hur* et *Gladiator*. Il s'agit d'étudier comment la question de la fiction ou plutôt la « suspension consentie de l'incrédulité » (Coleridge : 1985 [1817]) est-elle mobilisée par les visiteurs dans leur rapport à l'exposition archéologique et par les spectateurs dans leur rapport à la représentation de l'Antiquité?

Comme l'a montré Roger Odin (2011) avec ce qu'il appelle les effets des contextes sur la réception du message filmique, le péplum n'est plus seulement un film de cinéma lorsqu'on transforme son contexte de visionnage. Expliquons-nous : dans une logique de production d'un contexte singulier, nous changeons l'intentionnalité du péplum en le plaçant comme outil de médiation dans l'exposition permanente du MDAA, à proximité de la maquette du cirque. Quelle est l'influence des séquences de péplums visionnées sur la représentation de l'Antiquité dans un contexte qui n'est pas familier mais construit à des fins de recherche, celui du musée d'archéologie comparé à celui du domicile, contexte ordinaire de visionnage de films de cinéma? Il se pose la question de l'intentionnalité représentationnelle du péplum : dans sa représentation de l'Antiquité, le péplum par sa permanence figurative des motifs de l'Antiquité est intentionnel. Cependant, il est non intentionnel dans la représentation de l'Antiquité de son spectateur.

Revenons un instant sur le point méthodologique à ce temps 2 du protocole de l'enquête. On s'inspire largement dans l'analyse de ce temps 2 dédié au visionnage des extraits de péplums des travaux réalisés dans le domaine de la communication persuasive et de la publicité et, ce sont précisément les travaux de Didier Courbet et Marie-Pierre Fourquet-Courbet qui ont orienté notre approche analytique.

Le corpus recueilli a fait l'objet de deux types d'analyse pour interpréter les données : une analyse thématique et une analyse lexico-sémantique conduite par le logiciel d'analyse de contenus *Tropes* qui permet d'identifier des univers de références (c'est-à-dire les mots ayant la plus forte occurrence) et de comparer des stratégies iskursives. Il s'agit d'expliquer le mode de traitement et d'interprétation des images du péplum qui ont déclenché des réactions chez le

spectateur, en reliant ces dernières avec les causes perçues, c'est-à-dire des éléments propres au péplum, au contexte social de réception et à l'individu.

Quels sont les facteurs à prendre en compte pour comparer les propos recueillis pendant le visionnage des extraits de péplums : le *contexte spatial* (visionnage des extraits dans le cadre du musée d'archéologie ou dans celui du domicile) et temporel (les sujets interrogés ont-ils déjà vu les films projetés?); les *éléments du processus de communication* stratégiquement construits par les concepteurs du film, en d'autres termes les codes génériques du péplum. Une analyse du message visuel, du stimulus péplum, proche de l'analyse filmique, en parallèle de l'analyse lexico-sémantique et thématique des propos recueillis.

Dans les deux groupes construits pour la recherche, le groupe domicile semble davantage sensible à ce qu'on a appelé le spectacle cinématographique. Les composantes affectives en jeu dans la réception de la représentation de l'Antiquité dans le péplum jouent un rôle direct dans les contenus des représentations mémorisées. En outre, le contexte de réception muséal complexifie le traitement cognitif du message du péplum chez les individus du groupe « musée ». On constate, en effet, un processus spontané de réception chez le groupe domicile et un processus délibéré pour le groupe musée, causé par l'environnement de l'exposition archéologique et par le travail cognitif suscité par les médiations muséales, notamment celles liées à la reconstitution, à travers la maquette du cirque mais également les aquarelles de J.-C. Golvin. On observe un décalage ou une corrélation entre le vu dans le péplum et le vu dans l'exposition, ou dans d'autres médias, ou encore dans l'imaginaire historique chez les individus du groupe « musée » et chez les individus du groupe « domicile ».

Pendant le visionnage d'une séquence de péplum est activée ce que R. Barthes appelle la « fonction de relais », que l'on

retrouve dans surtout dans les dessins humoristiques et les bandes dessinées. Ici la parole (le plus souvent un morceau de dialogue) et l'image sont dans un rapport complémentaire; [...] l'unité du message se fait à un niveau supérieur : celui de l'histoire, de l'anecdote, de la diégèse. [...] cette parole-relais devient très importante au cinéma, où le dialogue n'a pas une fonction simple d'élucidation mais où elle fait véritablement avancer l'action en disposant dans la suite des messages, des sens qui ne se trouvent pas dans l'image (Barthes, 1964 : n. p.).

Le péplum apporte des informations en plus de ce que les visiteurs ont vu dans le musée d'archéologie et de ce que les spectateurs imaginent et se représentent de l'Antiquité. C'est-à-dire que le sujet, qui visionne l'extrait de péplum active un ensemble de stéréotypes correspondant à sa propre vision de l'Antiquité. C'est à ces conditions que le péplum devient opératoire et fait sens chez le spectateur. Cette opération est rendue possible parce que le péplum est un genre cinématographique populaire et familier. Il est à la fois un ancrage générationnel et un média pérenne. En visionnant une séquence, les codes du péplum sont

perçus et reconnus. C'est donc une sorte de rhétorique de la figuration de l'Antiquité dans le péplum qui est activée automatiquement. En somme, il y a une remobilisation des stéréotypes principaux de l'Antiquité en réception du péplum : les références antérieurement acquises sont induites et renforcées par les motifs de représentation de l'Antiquité du péplum précédemment ancrés qui sont à nouveau perçus et reconnus.

Nous avons construit la réflexion de ce chapitre en s'inspirant de l'article de R. Barthes intitulé « Le troisième sens », d'abord publié en 1970 dans les *Cahiers du cinéma* puis repris dans le troisième volume des *Essais critiques* en 1982. Consacré à l'étude de photogrammes de S. M. Eisenstein tirés des films *Le Cuirassé Potemkine* et *Ivan Le Terrible*, l'auteur y dégage trois niveaux de lecture de l'image cinématographique :

- informatif, relatif aux connaissances qu'apportent les décors, les costumes et les personnages;
- symbolique, qui se rapport à la dramaturgie;
- le « troisième sens », appelé également « le sens obtus »; plus difficile à cerner, il existe au-delà de l'image cinématographique et du récit.

Le présent chapitre est découpé en trois sections : la première concerne les contenus thématiques des représentations du péplum et de l'Antiquité repérés à l'aide du logiciel *Tropes*. Les autres sections sont consacrées respectivement aux niveaux de lecture informatif et symbolique et au troisième niveau que nous avons désigné sous l'expression « le spectacle cinématographique », s'approchant de celui entendu par R. Barthes et qui sera approfondi dans le dernier chapitre de ce travail. On voit à ce temps 2 du protocole de notre enquête s'esquisser chez les sujets interrogés une double logique basée sur l'émotion et sur la mémoire dans la réception des extraits de péplums. Le péplum est un « film-souvenir » (pour reprendre l'expression de L. Darmon dans sa thèse soutenue en 2013, intitulée *Itinéraire de l'évaluation d'un film par le spectateur au cinéma. Les chemins de la déception*); il faut entendre par-là que le péplum permet non seulement de se rappeler des images de l'Antiquité, comme des traces souvent non intentionnelles mais également, de se remémorer des souvenirs propres aux spectateurs, notamment à travers l'émotion cinématographique, qui est mise en valeur par les effets utilisés dans le film. Les « données émotionnelles » bénéficient d'un supplément mémoriel : « L'image cinématographique [...] conserve à contretemps, parce que le temps cinématographique n'est pas ce qui coule, mais ce qui dure et coexiste » (Deleuze, 1990 : 105)

1. Repérage des contenus de la représentation sociale de l'Antiquité chez le visiteur de musée d'archéologie et le spectateur de péplum au cours du visionnage d'extraits de péplums

Comme dans le précédent chapitre, nous débutons la réflexion par le repérage et la description des contenus représentationnels relevés pendant le visionnage des deux extraits de films issus des péplums *Ben-Hur* et *Gladiator*. Précisons à nouveau que pour ce temps 2 du protocole de l'enquête, nous avons utilisé un logiciel autre que celui utilisé précédemment. Nous avons effectué une analyse automatisée via le logiciel *Tropes*. Il est apparu pertinent pour ce temps-ci du protocole, à savoir le temps durant lequel les sujets interrogés regardent sur l'écran les deux extraits de péplums et sont donc occupés à une tâche précise et de ce fait, moins disposés à dialoguer, d'utiliser un logiciel davantage dédié à l'analyse lexico-sémantique des énoncés recueillis. Le corpus d'énoncés recueillis pendant le visionnage des extraits est moins abondant que pour les temps 1 et 3 du protocole; les individus sont moins prolixes car occupés à une autre tâche. Ce qui nous intéresse ici est la microstructure des énoncés répertoriés : il s'agit d'étudier les stratégies discursives utilisées pour parler de l'Antiquité et du péplum pendant qu'on regarde les séquences des films, par le style général des discours et leurs univers sémantiques.

Pour une meilleure lisibilité des résultats selon les temps du protocole d'enquête, l'analyse de la configuration énonciative générale du corpus des énoncés recueillis via le logiciel *Tropes* pendant le visionnage des extraits est croisée avec celle des contenus des représentations sociales de l'Antiquité formulés au temps 1 du protocole d'enquête. Des tableaux commentés exposent ces éléments.

1.1. Devant le péplum, les représentations sociales de l'Antiquité ne changent pas

1.1.1. ... qu'on le regarde dans le musée d'archéologie

Le tableau qui suit synthétise les énoncés recueillis dans le musée d'archéologie auprès des visiteurs. Le logiciel *Tropes* a répertorié 12 thématiques qui bien évidemment sont relatives au péplum qu'ils regardent sur l'écran mais qui concernent plus largement la représentation de l'Antiquité. Le croisement des thématiques du logiciel avec celles répertoriées au temps 1 du protocole d'enquête est très significatif; en effet, on constate de nombreuses correspondances entre les catégories relevées avant que les sujets ne regardent les péplums et celles répertoriées pendant leur visionnage.

Tableau 10. Univers de références identifiés par le logiciel Tropes pour le groupe « musée »

Thèmes	Références	Nombre d'occurrences*	Représentations sociales de l'Antiquité Temps 1 du protocole d'enquête
Spectacle	Film, documentaire Jeux du cirque (chars, fauves) Gladiateurs Divertissement Hollywood Américains Comédiens	217	Les jeux du cirque Péplum
Classes sociales	L'empereur César Aristocrates Foule "Les gens" Esclaves Militaire (centurion, soldat)	112	Vie quotidienne Péplum
Violence	Barbares Combats Batailles Mort Sang	60	Vie quotidienne Péplum
Lieu	Rome Espagne Grèce	41	Pays : Italie (Rome), Grèce, Égypte Péplum
Histoire	Intrigue Histoire Empire Romain Historien	40	Période historique Héritage matériel et immatériel Péplum
Sentiments	Plaisir Rires	35	Péplum
Temps	Durée du film Dates Période Années	35	Péplum
Costumes	Jupette Casque Coiffure Bouclier Cuirasse Armure	23	Péplum
Musique	Trompettes Tambours Cors	22	Péplum
Cognition	Connaissances Suppositions Imaginaire Souvenirs (enfance) Oublis	19	Connaissances et souvenirs Péplum
Religion	Bible Christ, christianisme Temple	15	Mythologie Péplum
Monumentalité	Nombre Longueur Hauteur Grandeur	14	<i>Monumentum</i> antique Péplum

*Poids du thème par rapport à l'ensemble des références analysées.

On retrouve sous d'autres expressions des contenus plus ou moins similaires : par exemple, la catégorie « vie quotidienne » (centrale dans la représentation sociale de l'Antiquité au temps 1) est présente à travers les thèmes du logiciel « classes sociales » et « violence », dans lesquels on retrouve la représentation de la hiérarchie sociale antique avec l'Empereur, le militaire et le gladiateur, ainsi que l'idée d'une société violente à travers les références aux « batailles », aux « combats » et bien sûr à l'aspect « barbare » et « sanglant » de cette société antique. À noter que ces univers de références « classes sociales » et « violence » sont très nombreuses dans les énoncés recueillis pendant le visionnage des extraits de péplums chez les visiteurs du musée (elles occupent respectivement 112 occurrences et 60 occurrences).

En outre, on retrouve l'unité spatiale de l'Antiquité, qui se situe à Rome et en Grèce, même si l'Espagne est mentionnée par quelques répondants, sans doute du fait que le personnage principal du film *Gladiator* est surnommé « l'Espagnol ». Le *monumentum* antique est également présent à ce temps-ci de l'enquête, même s'il est de moindre importance qu'au temps 1. Enfin, la catégorie appelée « Connaissances et souvenirs » au temps 1 de l'enquête et désignée sous le terme « cognition » par le logiciel *Tropes* sont plus ou moins comparables; en effet, avant le visionnage des extraits de péplums, les répondants évoquent leurs représentations de l'Antiquité à travers leur environnement culturel non formel (voyages, musées, lectures, documentaires, etc.), il semble qu'à ce temps 2 de l'enquête, les répondants font davantage appel à leurs connaissances notamment scolaires, à leurs souvenirs et leurs suppositions. Concernant le péplum, il est bien sûr présent dans toutes les thématiques répertoriées par le logiciel *Tropes*.

Le premier constat établi à la lecture de ce tableau et sans doute le plus significatif est que les visiteurs du musée d'archéologie connaissent et reconnaissent avec précision les codes génériques du péplum. On retrouve, en effet, à travers les univers de références listées par le logiciel, les codes représentationnels décrits dans le chapitre II de la première partie de cette thèse :

- l'aspect spectaculaire du péplum à travers notamment sa monumentalité (« divertissement », « Hollywood », « nombre », « grandeur »);
- les scènes topiques (course de chars, combat de gladiateurs);
- les motifs narratifs (« l'Empereur » et « l'aristocratie » contre les « gladiateurs » et les « esclaves »);
- la longue durée du film;
- les costumes (« jupette », équipement des militaires et des gladiateurs);
- la bande sonore (musique faite de « trompettes »).

Enfin, il y a une ligne de ce tableau qui nous intéresse particulièrement, celle concernant les « sentiments » des spectateurs, qui nous indique qu'une logique fondée en partie sur l'émotion

supposée en jeu dans la réception du péplum est bien présente, à travers les univers de référence comme « plaisir » et « rires ».

1.1.2. ... ou qu'on le regarde à son domicile

Comme pour le temps 1 du protocole de notre enquête, nous n'observons que peu de différences d'un groupe à l'autre dans le contenu des représentations de l'Antiquité.

Tableau 11. Univers de références identifiés par le logiciel Tropes pour le groupe « domicile »

Thèmes	Références	Nombre d'occurrences	Représentations sociales de l'Antiquité lors de la phase 1 du protocole d'enquête
Classes sociales	“Les gens” La foule Le peuple L'empereur César Militaires (combattants, soldats, guerriers) Politiques (consul, gouverneur, citoyens) Esclaves	140	Vie quotidienne Péplum
Spectacle	Figurants Acteurs Spectateurs (des jeux du cirque) Film d'action Dramaturgie Les jeux du cirque (chars)	116	Les jeux du cirque Péplum
Costumes	Tunique “Mini-jupe” Pagne Cape Casque Armure Cuirasse Sueur Musculature	99	Péplum
Lieu	Rome Empire Romain Grèce Provinces	73	Pays : Italie (Rome), Grèce, Égypte Péplum
Violence	Guerre Bataille Combat Affrontement Barbare	48	Vie quotidienne Péplum
Sentiments	Rires, sourire Plaisir “Bon moment” Fascination “Kitsch”	40	Péplum
Histoire	Intrigue Histoire	32	Période historique Héritage matériel et immatériel
	Empire Romain Civilisation Romaine Moyen Âge		
Temps	Date de réalisation Date du premier visionnage du film	32	Péplum
Musique	Tambours Cors Trompettes	29	Péplum
Monumentalité	Puissance Force Nombre Hauteur Surface Ralentis, angles de vue	17	Monuments Péplum
Cognition	Imagination Souvenir Connaissances Notions Oubli	9	Souvenirs et connaissances

Comme pour le groupe « musée », on constate également la connaissance et la reconnaissance des codes génériques du péplum chez les individus issus du groupe « domicile ». Il est à noter cependant que les répondants du groupe « domicile » semblent plus précis dans la description des codes représentationnels de l'Antiquité dans le péplum; certains abordent même ce qu'ils regardent à l'écran avec un vocabulaire propre à l'analyse cinématographique (« ralenti », « angles de vue »). En outre, le thème « sentiments » est plus important que chez les répondants du groupe « musée » : sont présentes les références « rires » et « plaisir », ainsi que les éléments « fascination » et « bon moment ». Notons que la référence « kitsch » est liée par le logiciel au thème « sentiments », bien qu'elle puisse concerner d'autres thèmes, comme les « costumes », la « musique » ou le « spectacle » à la lecture du corpus des énoncés. Enfin, concernant le thème « cognition », notons que la référence « suppositions » présente chez les visiteurs du musée d'archéologie est ici absente chez les individus du groupe « domicile ». Ces derniers évoquent des « connaissances » et des « notions », une référence absente chez les visiteurs du musée. Ces différences sont significatives selon notre hypothèse de recherche concernant la distance à l'égard de la représentation de l'Antiquité dans le péplum, opérationnalisée à partir du niveau de connaissances, d'implication et de pratique des individus interrogés, mais également par le contexte du visionnage des péplums. Le groupe « musée » ne pose pas le même regard sur le péplum que le groupe « domicile » et par là, sa lecture est différente, notamment selon l'aspect reconstitutionnel du péplum, et selon la nature des savoirs formulés.

Via cette analyse lexico-sémantique du corpus des fragments d'entretiens sélectionnés pendant le visionnage des séquences de péplums à l'aide du logiciel *Tropes* : le premier résultat pertinent de l'analyse est que le groupe « domicile » exprime son rapport au péplum dans un style doté d'une dimension affective, laquelle n'est que peu présente dans les propos du groupe « musée ».

Ce que les visiteurs du musée ou les simples spectateurs voient à l'écran ne changent pas leurs représentations sociales de l'Antiquité et correspond même aux images qu'ils ont verbalisées au temps 1 du protocole de l'enquête. Les stéréotypes répertoriés dans le chapitre précédent sont bel et bien présents dans les images projetées à l'écran et dans les propos des spectateurs à ce temps-ci du protocole de l'enquête. Nous verrons dans la section suivante comment le péplum à l'aide d'effets de mise en scène, d'indicateurs en quelque sorte, transmet des images toutes faites, efficaces car faciles et rapides à interpréter, bref, qui trouvent sens dans l'imaginaire historique du spectateur.

1.2. Une logique de réception fondée sur la souvenance

Il semble que la logique de réception du péplum est fondée sur la souvenance c'est-à-dire qu'il suscite l'apparition d'un souvenir par une association mentale, qu'il est inscrit dans la mémoire du spectateur; on s'en souvient. Il revient à l'esprit du spectateur fortuitement ou volontairement, comme des expériences passées. Regardons à présent le tableau ci-dessous.

Tableau 12. Verbes utilisés par les répondants pour aborder l'Antiquité et le péplum pendant son visionnage

Verbes identifiés			
	Thèmes	Verbes	Fréquence*
Groupe "musée"	De l'ordre de la connaissance	Savoir	96
		Penser	32
		Trouver	26
		Sembler	12
	De l'ordre de la mémoire	Se souvenir Rappeler	10 10
De l'ordre du ressenti, de la perception	Almer	23	
	Rire	10	
	Sentir	17	
	Plaire	19	
	Regarder	31	
	Voir	177	
De l'ordre de la croyance	Mentir	12	
	Croire	21	
Groupe "domicile"	De l'ordre de la connaissance	Savoir	92
		Penser	83
		Trouver	18
	De l'ordre de la mémoire	Reconnaître	19
		Imaginer	19
		Rappeler	19
	De l'ordre du ressenti, de la perception	Sentir	27
		Almer	22
		Plaire	10
		Voir	141
Regarder		12	
Rire		16	
De l'ordre de la croyance	Vivre	12	
	Croire	30	
	Mentir	17	

* Le taux est calculé par le logiciel sur la base de la somme des verbes ayant une fréquence d'occurrence supérieure ou égale à 3, pour des raisons de pertinence, nous ne référons ici qu'à ceux ayant une fréquence d'occurrence supérieure ou égale à 10.

A la lecture de ce tableau, un premier constat se dresse : on retrouve les mêmes univers thématiques d'un groupe à l'autre : ceux de l'ordre de la connaissance, de la mémoire, du ressenti et de la croyance. Quelques nuances sont pourtant à souligner : la première concerne les verbes de l'ordre de la mémoire; d'un groupe à l'autre ces derniers ne sont pas similaires. On remarque, en effet, que le groupe « domicile » semble faire appel davantage à son imaginaire (à travers le verbe « imaginer ») que le groupe « musée » qui lui semble être davantage dans un

univers de savoirs souvenus (« se rappeler », « se souvenir »). En effet, le groupe « domicile » « pense » autant qu'il ne « sait », si l'on se réfère aux verbes de l'ordre de la connaissance, tandis que le groupe « musée » est davantage dans l'univers du savoir. Concernant les verbes de l'ordre de la perception et du ressenti, on retrouve d'un groupe à l'autre, les mêmes verbes à proportion plus ou moins égale. La logique de réception de la représentation de l'Antiquité dans le péplum fondée en partie sur la souvenance semble donc agir tant chez les visiteurs du musée que chez les spectateurs.

Cette analyse par le biais du logiciel *Tropes* nous permet à ce stade de l'enquête de vérifier l'existence de certaines pistes hypothétiques qui sont approfondies dans les sections suivantes fondées sur des analyses non automatisées et qualitatives.

2. Les motifs inducteurs de médiation de l'Antiquité dans le péplum

Les motifs inducteurs sont les « substances » utilisées par le genre péplum pour représenter l'Antiquité, dans le sens qu'elles persistent d'un film à l'autre, qu'elles sont présentes dans le péplum de manière permanente, comme les effets de mise en scène, les dialogues, les décors, le jeu des acteurs, ou encore les thèmes de l'intrigue.

Il y a d'abord pour reprendre la théorie de R. Barthes à propos des niveaux de lecture d'une image, le niveau informatif des images du péplum, que sont les décors, les personnages, les costumes, les dialogues, les thèmes de l'intrigue et, qui forment les codes génériques du péplum, renvoient à des connaissances du spectateur à travers leur perception et leur reconnaissance. C'est par la dramatisation de motifs de représentation de l'Antiquité que la médiation est opérative. Il y a ensuite ce que R. Barthes a nommé le niveau de lecture symbolique de l'image, c'est-à-dire le symbole des motifs de représentation de l'Antiquité dans le péplum, leur signification et leur référentiel; autrement dit, ce que veulent dire les codes génériques du péplum sur l'Antiquité.

2.1. Une rhétorique de représentation de l'Antiquité dans le péplum connue et habituelle dans la culture cinématographique des spectateurs

On parle d'une rhétorique de la figuration de l'Antiquité dans le péplum, entendue comme un ensemble de règles constituant l'art de bien parler, dans notre cas constituant l'art de bien représenter l'Antiquité. Francesco Casetti affirme que « le genre est cet ensemble de règles partagées qui permettent à l'un – celui qui fait le film – d'utiliser les formules de communication établies et à l'autre – celui qui le regarde – d'organiser son propre système d'attentes. » (1990 : 298). Ces attentes reposent sur l'expérience préalable du genre, des formes

et thématiques des films déjà vus et de l'opposition établie entre imaginaire et réalité. Tous ces éléments créent une mémoire générique.

Avant même de le regarder, le public sait qu'il va voir sur grand écran la vie de personnages historiques célèbres, les jeux antiques, les monuments de l'Antiquité (temple, cirque, amphithéâtre, etc.) et certaines trames narratives. On s'approche de Jauss et de sa notion d'horizon d'attente :

Le système de références objectivement formulable qui pour chaque œuvre au moment de l'histoire où elle apparaît, résulte de trois facteurs principaux : l'expérience préalable que le public a du genre dont elle relève, la forme et la thématique dont elle présuppose la connaissance, et l'opposition entre le langage poétique et le langage pratique, monde imaginaire et réalité quotidienne (1990 : 49).

François Jost, dans ses travaux sur la télévision, avance que la loi du genre fictif repose sur une cohérence, non pas vis-à-vis de la réalité extérieure, mais à l'intérieur de l'économie discursive du dispositif :

Pour être jugés vrais, une action ou un événement n'ont pas à correspondre à la réalité, mais à obéir aux lois qui gouvernent la diégèse en organisant les relations entre les personnages et les événements, lois qui permettent, du même coup, de comprendre et les événements, et les réactions des individus (Jost, 2003 : 46).

Pouvoir juger assez rapidement de ce à quoi on a affaire n'est pas lié qu'à la situation de l'enquête. Les visiteurs-spectateurs et les simples spectateurs reconnaissent tous qu'ils ont affaire à un péplum. Dans le péplum, la médiation ou l'opérativité des motifs représentationnels de l'Antiquité inducteurs de médiation dépendent de la culture préalable du spectateur.

L'idée de promesse, analysée par François Jost, manifeste la capacité des individus à reconnaître des genres médiatiques socialement identifiés, mais aussi à interpréter ce qu'ils savent du processus de production médiatique lui-même (Jost, 2007 : § 19). Dans l'analyse qu'il fait des genres télévisuels, Jost propose, en effet, le terme de « promesse » pour qualifier la nature de la relation communicationnelle qu'engagent le document audiovisuel et sa diffusion avec ses récepteurs; Cette promesse est celle « d'une relation à un monde dont le mode ou le degré d'existence conditionne l'adhésion ou la participation du récepteur ». Elle est « un acte unilatéral qui n'oblige que le locuteur » et qui « entraîne chez le spectateur des attentes que la vision du programme met à l'épreuve ». Ces attentes sont composées de croyances, de savoirs associés aux genres audiovisuels existants et de savoirs « propres à la relation de l'image à son objet ».

2.1.1. Le péplum, un genre cinématographique populaire et familial

Nous l'avons déjà évoqué dans le chapitre deuxième de ce manuscrit, le péplum a marqué l'histoire du cinéma par divers aspects; il marque également la culture cinématographique

individuelle des spectateurs. Le péplum est genre établi et ancré dans l'histoire du cinéma et dans la culture cinématographique des spectateurs.

Le premier constat dressé à l'analyse du corpus recueilli à ce temps 2 du protocole de l'enquête, pendant le visionnage des séquences de péplum, sont l'identification et la reconnaissance instantanées des films projetés. En effet, 84% des sujets interrogés (54 individus sur les 64 interrogés) ont déjà vu les films dont sont extraites les séquences sélectionnées pour l'enquête. La reconnaissance des films *Ben-Hur* et *Gladiator* se fait dès les premiers plans figurant les décors des scènes. La durée de chaque extrait diffusé auprès des sujets interrogés est courte, environ une minute. L'identification des films se réalise donc dans un temps très court. Une reconnaissance des films d'autant plus spontanée que les personnages principaux incarnés par des acteurs célèbres apparaissent dans les dernières secondes des extraits sélectionnés. Se met en place à ce moment du protocole de l'enquête comme un jeu de la part des visiteurs et spectateurs dont la règle est de reconnaître le plus rapidement les films projetés.

C'est Ben-Hur. C'est plus Ben-Hur? Ah mais je connais le film, attends, je vais te sortir le nom, c'est...comment...si je vais le retrouver parce que...je ne m'en rappelle plus. Il me paraît peut-être plus...plus près de la réalité celui-là. C'est Gladiator. Il est plus proche parce qu'en fait, avec machin comment il s'appelle lui? Russell Crowe.

[Femme, voyageuse, Bourg-en-Bresse, 58 ans, hors contexte muséal]

On reconnaît les acteurs, mais également les codes génériques du péplum. Fidèle au genre péplum, les séquences de *Ben-Hur* et de *Gladiator* présentent une foule de figurants.

Je crois que je l'ai vu, c'est Ben-Hur celui-là, il y a très longtemps en fait. c'est un classique Ben-Hur même si tu n'aimes pas l'Antiquité. Je crois que c'était dans les années soixante. Je ne sais plus, en tout cas je sais que c'était un des premiers films, un des péplums qui a avoir dix Oscars, il y a des chiffres comme ça à chaque fois, il y a des palmarès de films. Je crois que c'est un des films qui avait demandé le plus de figurants et puis il y avait eu des moyens incroyables pour l'époque.

[Homme, 71 ans, entrepreneur retraité, Rillieux-la-Pape, hors contexte muséal]

Les spectateurs reconnaissent d'autres codes du genre dans les séquences à l'écran et notamment la bande-sonore des scènes de *Ben-Hur* et *Gladiator*.

CM : Pourquoi vous riez?

Homme : Pour le coup des trompettes, le grand classique.

[Homme, 35 ans, commerçant, Grenoble, contexte muséal]

Les trompettes, le grandiloquent, etc. Les images sont accompagnées d'une musique dite de fosse. Il s'agit d'une source sonore extra-diégétique. Elle colle à l'image et apporte certaines informations au spectateur. Les trompettes qui composent la musique des deux extraits sont, effectivement, la marque de l'époque filmée et la caractéristique du genre péplum. De plus, la musique, selon sa rythmique, met en relief le rythme diégétique. La séquence de *Gladiator* a, de plus, recours à la musique de scène. La musique prend sa source " dans " la séquence; le

spectateur regarde des musiciens jouer de la trompette. La musique intra-diégétique renvoie au contexte qu'elle permet de caractériser.

La musique c'est quelque chose qui est présent dans tous les films que j'ai vus, qui représentent ce qui s'est passé. L'importance de la musique doit être assez grave.

[Homme, 32 ans, professeur, Québec, contexte du musée]

La musique elle est quand même assez similaire. C'est assez rythmé c'est des trucs de guerre. Décors, des tambours, des trucs pas très. Et est-ce que donc on l'associe souvent à ce, cette époque-là mais c'est vrai qu'au niveau de la musique on n'a pas je ne pense pas beaucoup de référence finalement historiquement.

[Femme, voyageuse, Bourg-en-Bresse, 58 ans, hors contexte muséal]

Les scènes de *Gladiator* plongent le spectateur dans une ambiance sonore grâce aux cris et aux applaudissements de la foule.

Du plumet rouge à la toge blanche en passant par l'armure de combat, les motifs génériques des costumes sont identifiés par les spectateurs et correspondent souvent à leur imaginaire.

Leurs costumes c'est vrai qu'ils sont tous en blanc. À part celui qui parle qui est en violet. Et puis les, les gardes avec les casques, la houppette rouge c'est vraiment les touches de couleur. La petite cape rouge, le truc, l'armure un peu en métal. Ça c'est assez caractéristique et c'est comme ça que je me l'imagine.

[Femme, 52 ans, libraire, Bourg-en-Bresse, hors contexte muséal]

Le péplum est un genre cinématographique populaire dans le sens où il est connu par le plus grand nombre et plus précisément il est vu ou a été vu par le plus grand nombre. *Ben-Hur* sorti en 1960 cumule plus de 13 millions de spectateurs. Il figure parmi les quinze meilleures audiences en salles depuis 1954 selon le CNC (2010 : 22), classé après un autre péplum *Les Dix Commandements*. L'histoire de *Ben-Hur*, fils adoptif d'un chef romain à la recherche de sa famille persécutée à l'époque de la domination romaine en Judée rassemble 6 015 665 entrées en France à sa sortie en 1960. *Gladiator* cumule presque 5 millions d'entrées lors de sa sortie dans les salles françaises en 2000. Nous vérifions cette notoriété du genre péplum sur notre terrain puisque presque 80% des individus, soit plus des trois-quarts des individus interrogés dans le contexte muséal ont déjà vu (une fois et plus) et reconnu le film *Ben-Hur*

Ils sont seulement deux individus à ne pas identifier les films extraits de ces séquences, dont l'un déclare les avoir pourtant vus. Ils sont deux à n'avoir jamais vu *Ben-Hur* et trois à n'avoir jamais regardé *Gladiator*. Ils sont deux individus à confondre *Ben-Hur* avec les *Dix commandements* (du fait de la présence de Charlton Heston) et avec *Spartacus*. Hors contexte muséal, ils sont 93% des sujets interrogés à identifier les films *Ben-Hur* et *Gladiator* dans les extraits diffusés et les avoir vus, (seul un individu ne reconnaît que *Gladiator* et confond *Ben-Hur* avec *Spartacus*, il a vu quelques extraits de *Ben-Hur* notamment la scène de la course de

chairs mais ne l'a jamais regardé dans son intégralité; un autre individu ne reconnaît que *Ben-Hur* et non *Gladiator*). À une époque, à l'apogée du péplum (dans les années soixante), appelée par les spécialistes « le second âge d'or » du péplum, ce genre de film est omniprésent dans les salles de cinéma.

À l'époque il n'y avait que ça! C'était la mode des péplums à l'époque.
[Femme, 36 ans, sans emploi, Bordeaux, hors contexte muséal]

Un genre cinématographique qui par sa profusion apporte confusion : en effet, certains motifs du péplum répétés d'un film à l'autre, d'une époque à l'autre, plongent parfois le spectateur dans une confusion; prenons l'exemple d'un motif récurrent dans les péplums celui de l'amitié entre un gladiateur blanc et un gladiateur noir. Ce motif est présent dans l'intrigue du film *Gladiator* projeté auprès des sujets interrogés et dans de nombreux autres péplums, notamment dans le *Spartacus* de Stanley Kubrick réalisé en 1960.

- *Homme : Je ne trouve pas le titre parce qu'il y avait un film avec aussi Kurt Douglas il me semble.*
- *Femme : Je ne sais pas ce n'est pas Spartacus. Non ce n'était pas lui Spartacus?*
- *Homme : J'en ai vu un dernièrement et je l'ai revu c'est deux amis, c'est un noir et un blanc qui sont amis, qui sont gladiateurs et la femme d'un, pas d'un empereur mais d'un...*
- *Femme : D'un autre militaire?*
- *Homme : D'un haut militaire, ils se battent l'un contre l'autre. Femme : Deux amis l'un contre l'autre.*
- *Homme : Oui ils sont bien obligés de se battre l'un contre l'autre. Ça se ressemble tout, je ne sais plus.*

[Homme, 68 ans, mécanicien, Arles, contexte du musée; Femme, 75 ans, Haute-Savoie, chimiste retraitée, contexte muséal]

Au cours de cette thèse, les films *Ben-Hur* et *Gladiator* sont diffusés plusieurs fois à la télévision française; en décembre 2010 puis en décembre 2014 ils sont environ 1 356 000 téléspectateurs devant leur poste à regarder *Ben-Hur* la veille de Noël. *Gladiator* a été diffusé presque chaque année durant cette thèse; en effet, de 2010 à 2014, entre 458 000 téléspectateurs et 3 900 000 téléspectateurs ont regardé *Gladiator* diffusé sur les chaînes hertziennes ou celles de la TNT. Pendant la réalisation du terrain au MDAA et au domicile des sujets, la série *Rome* et le film *Gladiator* sont diffusés sur les chaînes télévisées *Arte* et *France 3*. Ils sont plusieurs individus à mentionner leur diffusion et le fait qu'ils ont regardé ces programmes. La dernière diffusion de *Gladiator* pendant la rédaction de ce manuscrit sur une chaîne de la TNT a regroupé 589 000 téléspectateurs, il s'agissait de la 3^e meilleure audience de la TNT du jour (source : centre national du cinéma et de l'image animée).

Le péplum est un genre cinématographique familier dans le sens où les spectateurs sont habitués à le regarder et accoutumés à ses codes génériques :

- *Homme : la course de chars de Ben-Hur c'est un sommet pour moi.*
- *Femme : On l'a vu plusieurs fois.*
- *Homme : Je ne sais pas combien de fois.*
- *Femme : Une fois on est allé au cinéma, on l'a vu pour la deuxième ou troisième fois au cinéma parce qu'après ils l'ont passé à la télé donc on a dit on l'a regardé aussi régulièrement mais vraiment une fois on y est retourné au cinéma.*
[Homme, 65 ans, directeur établissement, Palavas, contexte muséal; Femme, 65 ans, cadre, Palavas, contexte muséal]

Le péplum est un genre de film familial mais également familial.

2.1.2. Ancrage et transmission générationnels

- *Homme n° 1 : C'est un film qui date de combien? Quarante ans ce film-là?*
- *Homme n°2 : On était jeune.*
- *Homme n° 1 : Oh mais oui. Ça c'est des trucs qui restent. »*
[Homme n°1, 68 ans, mécanicien, Arles, contexte du musée; Homme n°2, 76 ans, professeur d'université, Haute-Savoie, contexte muséal]

On constate un effet générationnel dans la réception du péplum, notamment les individus constituant les « baby-boomers » nés entre 1943-1959 (second âge du péplum, époque de Cinecittà). Pour eux, le premier film qu'ils ont vu au cinéma est souvent un péplum. Le péplum n'est plus le souvenir d'un film mais il est lié à un souvenir personnel. Au-delà du ressenti du film, des émotions liées à l'intrigue du film ou aux acteurs, certains sujets interrogés ont une affection pour ce genre de film car il est avant tout un souvenir d'enfance. À travers cette génération de spectateurs, le péplum est transmis dans la culture cinématographique des enfants; prenons l'exemple de ce grand-père qui souhaite montrer *Ben-Hur* à son petit-fils qui s'endort avant la fameuse scène de la course de chars. Le péplum est genre cinématographique qui se transmet comme un héritage culturel.

Moi les péplums, ma mère m'obligeait à les regarder quand j'étais gamine (rires) donc du coup j'en ai vu pas mal.

[Femme, 31 ans, chargée de mission, Grenoble, hors contexte muséal]

C'est Ben-Hur. Ça fait partie des grands classiques évidemment de l'histoire antique. On a dû d'ailleurs montrer à nos enfants parce que la course de chars je trouvais que c'était assez sympathique à voir.

[Homme, 53 ans, directeur de magasin, Loir-et-Cher, contexte du musée]

Ben-Hur est aujourd'hui un film classique du cinéma, un film « culte » dans l'histoire du cinéma. Les individus interrogés ont donc des connaissances relatives au film mais également autour du film, comme les récompenses cinématographiques, le nombre important de figurants, le coût du film (blockbuster de l'époque), la date du film (souvenirs de l'avoir vu).

Je crois qu'il a été tourné au Maroc. Ben-Hur je crois. Je ne suis pas sûr. Mais il me semble qu'il a été tourné au Maroc. Je ne suis pas sûr à cent pour cent mais je crois. Ouarzazate je crois qu'il y a des, il y a des studios.

[Homme, 71 ans, entrepreneur retraité, Rillieux-la-Pape, hors contexte muséal]

Circulent alors des connaissances accessoires, de genre anecdotique, autour du film. Il existe bel et bien des studios cinématographiques situés dans la ville d'Ouarzazate, au Maroc, dans lesquels plusieurs péplums sont tournés et autres films d'aventures. Toutefois ce n'est pas *Ben-Hur* mais *Gladiator* qui est réalisé en 1999 dans les décors des *studios Atlas*.

2.2. Le symbolisme référentiel dans le péplum ou « Ça fait antique »

Familier de ces spectacles populaires que sont le cinéma et la télévision, le public (re)connaît les codes du genre péplum et ce que veulent dire les codes du péplum : la foule de figurants, les personnages principaux et secondaires, les costumes du péplum, les décors monumentaux, l'ambiance sonore des séquences de péplum (la musique et les dialogues), les thèmes de l'intrigue. C'est le niveau de lecture symbolique, celui de la signification chez Barthes, c'est-à-dire ce qui « fait antique » dans le péplum : les décors comme le cirque ou le Colisée qui symbolisent les jeux du cirque, les effets de mise en scène pour signifier la monumentalité ou la violence des jeux du cirque, les personnages principaux et secondaires qui sont presque exclusivement les empereurs ou les gladiateurs ou encore les sénateurs, dans un contexte spatio-temporel de la Rome antique du I^{er} siècle après Jésus Christ.

Poursuivons le raisonnement autour de la rhétorique de représentation de l'Antiquité dans le péplum : outre les codes génériques du péplum pour représenter l'Antiquité, le péplum dans sa mise en scène use de figures de style pour l'interprétation des représentations. En effet, le péplum utilise souvent la métonymie, c'est-à-dire qu'il désigne un concept/objet au moyen d'un concept/objet qui en signifie un autre, ce dernier étant au départ dans un rapport de contiguïté. Par exemple, le terme « péplum » désigne un genre cinématographique et signifie une tunique. Autre exemple, pour situer le lieu de l'action sans être contraint de le nommer, le péplum met en scène un monument célèbre d'une ville, comme le Colisée pour Rome, un temple à colonnes en ruines pour la Grèce ou encore une pyramide pour l'Égypte. L'hyperbole est également une figure de style largement employée dans la mise en scène de l'Antiquité dans le péplum; il s'agit d'amplifier pour signifier l'épique, d'exagérer pour mettre en relief une notion, comme la violence de la société romaine antique, ou monumentaliser les décors pour donner une impression de puissance, ou encore exprimer la grandiloquence par le jeu des acteurs ou leurs costumes. Ces effets de mise en scène traduisent de l'émotion, des impressions, du ressenti et, apportent un caractère épique, avec un effet parfois ironique, plaisant ou kitsch.

On l'a dit le péplum utilise des clichés dans son récit et dans sa mise en scène de l'Antiquité. Des images toutes faites, efficaces car faciles et rapides à interpréter, bref des images qui trouvent sens dans l'imaginaire historique du spectateur. Les poncifs de l'Antiquité sont basés sur des règles connues de tous et apportent au genre un aspect ludique, autrement dit, une réception par la distraction.

2.2.1. « Le spectacle cinématographique » : la représentation de l'Antiquité qui ne peut être représentée

Comment certains effets et détails de la mise en scène agissent-ils sur les attentes du spectateur pour modifier ou non les représentations de l'Antiquité de celui-ci? Autrement dit, comment le spectacle cinématographique participe-t-il à la construction d'une représentation stéréotypée de l'Antiquité?

Par l'analyse lexico-sémantique réalisée via le logiciel *Tropes*, il apparaît que la notion de spectacle est importante dans la réception du péplum. On constate que la notion de spectacle occupe presque 37% du discours des visiteurs du musée d'archéologie et, 22% du discours des spectateurs de péplum à domicile. Pour le groupe « musée » cette notion de spectacle est primordiale, elle est secondaire pour le groupe « domicile » et vient après les notions de classes sociales et de vie quotidienne.

Même si cette notion n'apparaît pas en premier dans le discours des spectateurs de péplum, les sujets du groupe « domicile » sont plus sensibles aux effets de la mise en scène, à la « magie » du cinéma, au spectacle cinématographique. Les propos des sujets du groupe « domicile » comportent des modalisateurs de l'ordre de l'intensité, modalisateurs qui ne sont pas constitutifs des discours issus des individus du groupe « musée ».

Cette réception affective favorise l'impression de réel et participe à corréliser les représentations de l'Antiquité des sujets aux images du péplum. Une communication de représentations de l'Antiquité non intentionnelle de la part du péplum. Pas de réel ni de scientificité ici, le film ne laisse pas de place à la rigueur caractéristique des discours scientifiques, rien que du divertissement et/ou du spectaculaire et l'art cinématographique.

Je trouve que c'est une œuvre d'art, ça me transporte donc si ça me transporte c'est que c'est une œuvre d'art. Donc là, quand je vois cette scène, malgré sa violence hein, j'ai trouvé ça vraiment magnifique et j'ai dit c'est magnifique, c'est une œuvre d'art. La course de chars, je crois, elle est, c'est pareil elle est, elle est exceptionnelle. C'est des moments de cinéma. Par conte là, on oublie complètement l'Antiquité. On est dans la bataille avec l'affrontement, le corps à corps de tous ces gars, c'est une œuvre d'art. Mais sûrement que ces batailles devaient être des œuvres d'art parce que tellement c'était beau quoi.

[Femme, 40 ans, infirmière militaire, Saint-Mandrier-sur-Mer, hors contexte muséal]

Comment distinguer, parmi les idées communément tenues pour vraies, celles qui entretiennent un rapport réel avec leur objet, de celles qui tiennent uniquement à l'imaginaire? Le péplum pratique l'art de transformer une histoire, vraie ou imaginaire, en un récit construit avec des personnages en action. C'est l'art du récit par l'illusion de la véracité d'une représentation.

Les péplums, ah oui c'est magique on s'y croirait. Quand tu regardes Ben-Hur c'est fantastique.

[Homme, 48 ans, électricien, Arles, contexte muséal]

Femme : Gladiator. Ah oui! ça prend aux tripes.

[Femme, 41 ans, secrétaire comptable, Perpignan, contexte muséal]

2.2.2. Des « faits historiques » comme garants du réalisme

Le paradoxe du péplum est de mêler une part de fidélité historique à l'histoire imaginée à travers les personnages, les décors, les costumes et les intrigues, pour apporter des effets de réel à la représentation de l'Antiquité.

Par exemple, le personnage de l'Empereur (présent à l'image dans les deux extraits visionnés par les visiteurs) est toujours reconnu comme tel; cependant, pour plusieurs individus interrogés, il s'agit d'un seul et même empereur, Jules César. À propos de la scène de *Gladiator* :

César je ne le voyais pas comme ça. Là, il a une couronne de lauriers. Mais son fils il est tout petit à côté Brutus là.

[Homme, 64 ans, militaire retraité, Var, contexte muséal]

Dans les deux extraits diffusés, l'empereur Jules César n'est pas un personnage de l'action mais il s'agit des empereurs Commode et Tibère.

C'est dans les détails de l'arrière-plan que l'effet de réel trouve son efficacité. La médiation de l'Antiquité dans le péplum passe dans le second plan de l'image, dans l'accumulation de détails dans la représentation des décors et/ou des costumes et dans la photographie de l'image (les couleurs, la lumière). À propos de la scène de *Gladiator* :

Dans les décors là je trouve qu'il y a plus, ça fait plus réel aussi parce que on voit, on voit plus les gens y vivent parce que il y a des petits tissus qui pendent pour décorer l'espace où sont les puissants, je ne sais pas ça fait aussi un effet, je ne sais pas mais aussi du coup de puissance un peu des, ça accentue ce côté-là je trouve.

[Femme, voyageuse, Bourg-en-Bresse, 58 ans, hors contexte muséal]

C'est tous les détails que l'on voit, on a l'impression d'y être. C'est les progrès de la cinématographie mais c'est impressionnant. [...] La netteté des images, on a l'impression d'y être. J'imagine au cinéma en plus grandeur nature...maquillage, les effets spéciaux.

[Homme, 42 ans, Arles, agent administratif, contexte muséal]

On sent que c'est pas le même. La façon de filmer, du coup-là c'est plus blanc ça. C'est moins immaculé c'est vraiment et du coup ça paraît plus vrai. Il y a moins cette couleur orange. Ça fait plus vrai, on s'y croirait entre guillemets. Eh bien il y a aussi on voit de la poussière là et en même je ne sais pas. Il y a de la fumée. On se dit que je ne sais pas ça paraît plus réel. Les gens sont debout. Ils sont sales, tu vois ils ne sont pas tout propres tout lisses. Non mais c'est bête mais on dirait qu'ils sont, leurs casques ils ont l'air usés. Du coup, effectivement quand on voit on se dit eh bien, je ne sais pas. Ça fait moins déguisements.

[Femme, 35 ans, Bourg-en-Bresse, professeur des écoles, hors contexte muséal]

Une impression de violence, on sent plus la puissance dans le deuxième extrait. Je pense qu'il y a pas mal les couleurs. L'histoire ils sont en noir, c'est gris puis ce côté dur des mecs aussi qui sont très je ne sais pas. Les acteurs qui sont fermés au niveau du visage. Très figés au niveau du corps.

[Femme, voyageuse, Bourg-en-Bresse, 58 ans, hors contexte muséal]

Le spectateur se transpose dans la diégèse grâce à certains artifices : les mouvements de caméra, les costumes des personnages ou les décors qui selon leur représentation apportent des effets de réel. C'est par les mouvements de caméra que les spectateurs s'inscrivent dans le système représentatif comme s'il participait du même espace; par exemple dans le début de la séquence de *Gladiator*, un travelling avant conduit le spectateur dans l'arène du Colisée :

Là quand on rentre la porte s'ouvre et là ça doit être quand même enfin aux arènes d'Arles, moi, c'est ce que j'ai ressenti à l'intérieur, je dis merde le gars il ne devait pas être fier quand même.

[Homme, 46 ans, artisan, Perpignan, contexte muséal]

Ici, il est à noter que l'individu ressent devant la séquence de *Gladiator* la même impression que lorsqu'il a visité le monument des arènes d'Arles.

La façon de filmer est donc primordiale dans l'effet de réel : certains spectateurs notent quelques différences de traitement de l'image entre les deux extraits de films projetés, qui rappelons le, datent pour l'un des années soixante et pour l'autre des années deux mille :

- Femme : Ben-Hur c'est un peu vieillot Homme : Oui.
- Homme : Ce n'est pas les effets spéciaux, c'est-à-dire que c'est moins...
- Homme : C'est moins bien filmé.
- Femme : ça a pris un coup de vieux quand même. Homme : Mais oui mais à l'époque ça se regardait bien. Femme : Mais il n'y avait que ça de toute façon.

[Femme, 41 ans, secrétaire comptable, Perpignan, contexte muséal; Homme, 46 ans, artisan, Perpignan, contexte muséal]

À propos de *Gladiator* :

Ça fait plus vrai. C'est peut-être grâce à la technologie aussi. C'est peut-être... c'est pas les mêmes caméras que Ben-Hur il est sorti en quoi? C'est un truc hollywoodien.

[Homme, 42 ans, ingénieur, Grenoble, hors contexte muséal]

Les effets spéciaux, c'est-à-dire que c'est moins bien que... C'est moins bien filmé. Gladiator c'est peut être grâce à la technologie aussi. C'est peut-être c'est pas les mêmes caméras que Ben-Hur.

[Homme, 46 ans, artisan, Perpignan, contexte muséal]

Ah Ben-Hur! On sent bien l'ambiance du monument on sent bien ce qui se passait et également la violence de la course oh! C'est bien foutu Ben-Hur. Et ça, c'est Gladiator, pour moi c'est un autre niveau il y a cette ampleur qu'on retrouve pas partout, une justesse, c'est un autre cinéma.

[Femme, 69 ans, professeur de français retraitée, 69 ans, Épinal, hors contexte muséal]

C'est par les détails notamment de l'arrière-plan et par les mouvements de caméra que l'effet de réel trouve sens auprès des spectateurs. C'est aussi par un fonctionnement stéréotypique de représentation de l'Antiquité que le péplum fait sens.

2.2.3. Des stéréotypes comme garants du réalisme de la représentation de l'Antiquité

Reconnus et partagés par le plus grand nombre; le péplum répond aux attentes du spectateur; la représentation de l'Antiquité dans le péplum corrèle avec celles des spectateurs par la remobilisation des stéréotypes principaux de l'Antiquité, par la réactivation des stéréotypes par le biais de clichés audiovisuels. Il existe une permanence des stéréotypes des représentations sociales de l'Antiquité au cinéma. Le genre péplum est l'illustration d'archétypes auxquels on n'a jamais cessé de se référer.

Il se mêle alors dans les propos recueillis au temps du visionnage des extraits de péplums des stéréotypes, des idées reçues, des savoirs :

- *Femme n°1 : Regardez quand on regarde les Dix Commandements, là aussi c'est plein d'erreurs. Quand on parle de la construction des pyramides. Les esclaves ce n'étaient pas des esclaves comme on pense, comme on les a appris c'étaient des gens qui étaient payés, qui pouvaient exercer.*
- *Femme n°2 : Sauf que quand tu lis la Bible et les histoires en Égypte quand tu lis la Bible et sur Joseph qui avait été intendant du pharaon et que ses frères l'avaient vendu etc. alors des fois en Égypte, je ne sais pas ce qu'il y a de vrai là-dedans mais c'est comme ça.*
- *Homme : Il y a des interprétations de l'Histoire. On peut aussi arranger un petit peu ce que l'on veut faire croire aux gens.*

[Femme n°1, 66 ans, préparatrice en pharmacie, région PACA, contexte muséal; Homme, 77 ans, ingénieur EDF retraité, Nîmes, contexte muséal; Femme n°2, 90 ans, retraitée, région PACA, contexte muséal]

Il se met en place pendant le visionnage des séquences de péplums des automatismes de décodage dus aux répétitions qui rendent plus sensibles aux implicites et allusions de mise en scène du péplum :

C'est Gladiator. C'est Commode le méchant! (Rires) »

[Homme, 38 ans, Paris, ébéniste, hors contexte muséal]

- *Homme : c'est fait pour être vendu, c'est fait pour faire du spectacle. Il y a la fibre, le petit qui combat contre le grand. Il y a tous les ressorts.*
- *Femme : Les bons et les méchants.*
- *Homme : C'est très manichéen, le pot de terre entre le pot de fer, il y a tout ça.*

[Homme, 43 ans, professeur, Lyon, hors contexte du musée; Femme, 41 ans, fonctionnaire, Lyon, hors contexte muséal]

C'est toujours les mêmes clichés qui reviennent comme l'empereur, la conquête, l'empereur qui est fou donc les extravagances, la mort de César, Cléopâtre
[Femme, 67 ans, secrétaire comptable retraitée, Caluire-et-Cuire, hors contexte muséal]

On retrouve la violence de la société romaine, la hiérarchie sociale (empereur, gladiateur et sénateur), la vie quotidienne à travers par exemple les vêtements :

Les scènes de batailles sont, je ne sais pas, c'est tellement répétitif. C'est peut-être le côté répétitif. Je vois ça comme une bataille sanglante mais que tout est relativement bonifié. Les héros c'est les héros c'est pas des bouchers, c'est des héros.
[Homme, 46 ans, ingénieur, Salon-de-Provence, hors contexte muséal]

- Femme n°1 : Je ne les voyais pas habillés comme ça moi. En toge. Ils jouaient tout le temps en toge. Mais là c'est une armure... quand je vois antiquité moi c'est, ah oui c'est une armure combat ça. Oui enfin c'est une, c'est une armure de parade mais qui figure une armure de combat c'était en cuir, en cuir moulé très épais.
- Femme n°2 : Moi je me représente les toges, les toges blanches.
- Femme n°1 : Ah mais ça ils y étaient ça. Au sénat quand ils allaient au sénat.
[Femme n°1, 59 ans, informaticienne, Arles, contexte muséal; Femme n°2, 96 ans, NC, Arles, contexte muséal]

Il s'opère donc une corrélation entre ce qu'ils voient à l'écran et les propres images de l'Antiquité des spectateurs :

- Homme : Ah oui. Moi je voyais ça tout de suite. Tu vas voir comme quoi c'est... Les roues, les concurrents...
- Homme : Oui. Bon maintenant est-ce vraiment la réalité? Peut-être moins cruel que c'était on ne sait pas, j'en sais rien.
- Femme : Non mais dans mon esprit à moi c'était très très bien représenté.
- Femme : La course de chars j'ai trouvé ça extraordinaire, je pense que ça peut se passer exactement comme ça. Je trouve que ça ça faisait partie du film, je ne me souvenais pas du reste. Mais je trouve qu'il était vraiment, c'était extraordinaire cette course de chars.
[Homme, 68 ans, mécanicien, Arles, contexte du musée; Femme, 75 ans, Haute-Savoie, chimiste retraitée, contexte muséal]

Parfois, lorsque la réalité historique ne corrobore pas l'imaginaire historique de l'individu, se pose la question des anachronismes et de la reconstitution :

- Femme : C'est des reconstitutions ça?
- Homme : C'est un peu les péplums de l'époque c'est des films.
- Femme : Je n'ai pas trop vu les films qui ont été faits parce que je n'aime pas trop. Parce que souvent c'est des fausses idées aussi. C'est du spectacle. Ce n'est pas la réalité.
- Femme : reconstitution c'est bon, on recrée les combats
- Homme : À partir d'écrits on arrive, on fait une reconstitution en s'appuyant sur des...
[Femme, 66 ans, préparatrice en pharmacie, région PACA, contexte muséal; Homme, 77 ans, ingénieur EDF retraité, Nîmes, contexte muséal]

Là ça c'est intéressant de savoir s'ils ont vraiment pris les costumes de ces moments-là si je veux montrer à mes élèves. Ce n'est pas un mélange qu'ils ont. Parce qu'ils ont des casques différents donc est-ce que c'est le bon casque qui est sur la bonne tête? [...] Est-ce qu'il n'y a pas d'anachronisme sur les costumes ou sur une association de costumes.
[Femme, 35 ans, Bourg-en-Bresse, professeur des écoles, hors contexte muséal]

Conclusion

Le péplum est donc le film promis et attendu par les spectateurs. Le spectateur reconnaît l'appartenance de l'image à un genre, identifie certains éléments de l'image et infère au montage des images l'univers diégétique du film. Les codes génériques ont des fonctions symbolique et esthétique, c'est-à-dire que ces codes répertoriés de la représentation de l'Antiquité dans le péplum permettent au spectateur d'effectuer un repérage visuel de l'image par distinction spontanée des autres, un regroupage visuel à partir de caractéristiques évidentes et permettent la déduction de significations et la formation de représentations. On plusieurs modalités de médiation : le visuel (le personnage de l'acteur, ses mimiques, ses actions, sa gestuelle, ses vêtements, le détail des décors du contexte) et le contextuel (l'aspect technique du cadrage, des effets de caméra, des effets sonores et de bruitage, musique).

On le constate à nouveau à ce temps 2 du protocole de l'enquête, le péplum appartient à la culture de l'Antiquité des individus. Il s'agit en réalité d'une remémorisation des films péplum puisque les visiteurs du musée d'archologie et les spectateurs ont presque tous déjà vu les films projetés : « Lorsque la remémorisation se contente de rappeler en mémoire sans modifier les données encodées précédemment, le film-souvenir reste le même » (Darmon, 2013 : 408). Les représentations sociales analysées au temps 1 du protocole et celles répertoriées à ce temps-ci sont plus ou moins semblables et forment un même ensemble d'un groupe à l'autre. Cependant des nuances existent. Le groupe « domicile » exprime son rapport au péplum dans un style doté d'une dimension affective, laquelle n'est que peu présente dans les propos du groupe « musée ». Il semble davantage réceptif au spectacle cinématographique. Il reste que la logique de réception du péplum est fondée chez les deux groupes sur la souvenance : souvenir d'une connaissance acquise sans le savoir, au fil des films vus; souvenir d'une expérience passée; souvenirs de savoirs formels et non formels.

CHAPITRE II

LE PÉPLUM, OPÉRATEUR DE MÉDIATION IMPLICITE DE L'ANTIQUITÉ DANS LE MUSÉE D'ARCHÉOLOGIE

Introduction

Concernant cet ultime chapitre, pour interpréter les résultats recueillis lors du troisième et dernier temps du protocole d'enquête, après le visionnage des séquences de péplums, notre intérêt se porte sur les théories de la réception et de l'influence des médias et sur les théories de la mémoire et de l'apprentissage implicites étudiées par la psychologie sociale. En quoi le péplum participe-t-il de façon implicite à la construction des représentations sociales de l'Antiquité chez le visiteur de musée d'archéologie?

Au cours des temps 1 et 2 du protocole d'enquête, le péplum a fonction d'ancrage et de relais dans la construction des représentations de l'Antiquité. Le péplum fixe le sens de l'Antiquité chez le spectateur et lui apporte un sens complémentaire. Mais que reste-il de la représentation de l'Antiquité après le visionnage des extraits de péplum dans l'esprit des spectateurs? Toujours en s'inspirant des travaux de Barthes pour interpréter les résultats, il semble que ce qui reste ne serait pas lié aux fonctions d'ancrage et de relais mais relèverait d'autre chose, que l'on serait tenté d'approcher du « sens obtus », du sens de l'affect, étudié par Barthes. Il s'agit d'un troisième niveau de lecture après ceux informatif et symbolique, que l'on a explorés lors de la phase 2 du protocole d'enquête. Nous verrons dans ce chapitre, que ce reste est de l'ordre du sensible, de l'émotion. Ce que Barthes évoque à travers les expressions « en trop » ou « au-delà du récit ». Barthes parle de « lecture indirecte libre », c'est-à-dire ce qu'on aime, ce qu'on veut défendre. Il ne s'agit pas d'une évaluation mais selon les mots de Barthes d'« une émotion-valeur » (Barthes, 1982 : 51).

Pour discuter la théorie de Barthes et par là même, interpréter les données recueillies lors de la phase 3 du protocole d'enquête, après avoir vu les deux extraits de péplum, notre raisonnement se tourne vers la sociocognition et son concept de mémoire implicite. Ce « troisième sens » que développe Barthes ne pourrait-il pas relever de l'implicite, ne s'approcherait-il pas d'un souvenir involontaire de scènes de péplums, de détails relatifs aux costumes, aux décors, aux jeux des acteurs? Cette « émotion-valeur » ne s'approcherait-elle pas de la « médiation affective » étudié par M.-P. Fourquet-Courbet et D. Courbet (2015)?

Le péplum est à ce temps du protocole de l'enquête, après le visionnage des séquences, un « film interprété ». Entre incrédulité, croyances, suppositions et connaissances, les spectateurs interprètent ce qu'ils viennent de voir à l'écran. On voit s'opérer la médiation non

intentionnelle de l'Antiquité dans le péplum et l'implicite partagé du réalisateur du film à son spectateur.

Les mémoires du spectateur sont en action : la mémoire autobiographique, c'est-à-dire celle qui invoque le souvenir associé au film et non pas le souvenir du film. Les spectateurs évoquent précisément les souvenirs d'enfance lorsqu'ils ont regardé des péplums. Il y a également en jeu à ce temps-ci du protocole de l'enquête la mémoire du film, autrement dit la reconnaissance de la forme et de la fonction des images du péplum par lesquelles le spectateur identifie l'objet d'une représentation actuelle à un objet antérieurement perçu.

Le contrat de réception du péplum a été modifié par le protocole d'enquête : il n'est pas vu dans une salle de cinéma mais dans l'espace d'exposition d'un musée d'archéologie et sur l'écran télévisé d'un salon de particulier. Ces espaces de lecture spectatorielle entraînent des attentes différentes par les spectateurs d'un groupe à l'autre.

Pour le groupe « musée »

La dimension reconstitutionnelle du péplum est explicitement mentionnée : plusieurs visiteurs opèrent un processus de comparaison avec les autres images de l'Antiquité dans le musée (avec la maquette du cirque) mais aussi les images issues de leurs représentations sociales et notamment les éléments formant la catégorie « souvenirs et connaissances » (école, autres médias tels que la bande-dessinée, le roman, les séries télévisées, les documentaires télévisuels et autres docus-fiction, la publicité, etc.). Ce processus entraîne une démarche méthodique de la part des visiteurs : « Le musée se voit opposer les médias, on attend de lui qu'il puisse être une référence fiable, dans un environnement social saturé de discours qui inspirent une certaine méfiance ». (Le Marec et Chaumier, 2009 : 12).

En dehors du musée

La dimension reconstitutionnelle du péplum est implicitement évoquée : le spectateur n'adopte pas une démarche méthodique de comparaison ou autre dans son salon pour interpréter ce qu'il vient de voir à l'écran. Ce qui s'observe dans le salon des spectateurs interrogés est exprimé de façon spontanée. Cependant, on voit clairement s'opérer la suspension d'incrédulité et les spectateurs se laisser emporter par le spectacle cinématographique du péplum. Cependant, ces propos sont à nuancer car, pour les deux groupes on constate plusieurs opérations communes dans la construction des représentations de l'Antiquité à travers le péplum :

- les spectateurs sont entre incrédulité, croyances, suppositions et connaissances;
- une corrélation de la réalité fictionnelle et de leur réalité historique;
- une acculturation de l'Antiquité par la réitération des motifs de l'Antiquité du péplum.

1. L'évolution des contenus et de la structure de la représentation sociale de l'Antiquité chez le visiteur de musée d'archéologie et le spectateur de péplum

Comme pour la phase 1 du protocole d'enquête, nous appliquons d'abord la méthode de classification descendante hiérarchique (CDH) inspirée d'*Alceste* (Reinert, 1993) via le logiciel libre *Iramuteq*. Puis, nous interprétons les analyses factorielles de correspondances (AFC) obtenues pour chacun des corpus d'énoncés chez les groupes « musée » et « hors musée ». Enfin, notre analyse s'oriente vers une approche davantage qualitative des corpus, pour mettre en évidence la structure hiérarchique de la représentation sociale et par là, souligner les changements de contenus de la représentation après le visionnage de péplums.

1.1. Exploration de l'évolution de la représentation commune de l'Antiquité après le visionnage de péplum

1.1.1. Dans le musée d'archéologie, une ambivalence à l'égard de la représentation de l'Antiquité dans le péplum³⁵

Regardons d'abord les univers lexico-sémantiques relevés par le logiciel utilisé par les sujets du groupe « musée ». Ils sont au nombre de cinq, en effet, cinq classes de mots sont constituées pour aborder l'Antiquité après le visionnage des séquences de *Ben-Hur* et *Gladiator*. La classification descendante hiérarchique (CHD) par *Iramuteq* distingue cinq classes sur les 75% des segments de textes classés. La classe 2 et la classe 1 sont les plus grandes avec respectivement 26,2% et 20,1% des formes classées. La classe 5 regroupe 19,5% des segments de textes sur les 75% des formes du corpus total classées par le logiciel. La classe 3 et la classe 4 représentent environ 17% des textes classés.

À travers ces cinq univers lexico-sémantiques, on retrouve bien sûr, du fait du stimulus péplum auquel les sujets ont été exposés, une Antiquité cinématographique qui était déjà, rappelons-le, caractéristique au temps 1 du protocole, seulement pour les sujets issus du groupe « domicile ». Mais commençons la réflexion par la classe 2, qui est la plus importante, puisqu'elle concerne plus d'un quart de la totalité des énoncés. Cette classe lexico-sémantique est très significative, puisque l'on voit opérer plusieurs processus sociocognitifs et affectifs supposés en jeu dans la médiation implicite de l'Antiquité du péplum. En effet, on retrouve les deux niveaux de lecture du péplum étudiés au temps 2 du protocole : les niveaux informatif (par l'emploi des termes « film », « fiction » ou « cinéma » qui renvoient à la compétence

³⁵ Voir les annexes 4 et 7, p. 294 et suiv.

fictionnelle du sujet-spectateur) et symbolique, à travers les termes « latin », « vrai », « historique », « effectivement », c'est-à-dire que les spectateurs plongent dans la diégèse filmique et reconnaissent « le fait antique ». Il s'esquisse dans cet univers lexico-sémantique, un troisième niveau, celui qu'on nomme affectivo-implicite, dans les termes « enfant », « rappeler », « souvenir », « plaît » et « rire ». Il se mêle dans ce niveau de lecture la mémoire du spectateur, à travers ses souvenirs de film et, sa sensibilité spectatorielle.

Selon la lecture du graphe, la classe 2 est en lien avec les univers lexico-sémantiques des classes 3 et 4. Ces deux classes de mots évoquent la reconstitution et la médiation muséale; les sujets développent une réflexion autour de ces notions à travers les termes « musée », « reconstitution », « représentation », « permettre », « montrer », « connaître ». On constate cependant une ambivalence à l'égard de ces notions à travers l'emploi des termes « gêne », « faux » et « fantaisie » et ceux, tels que « beau », « plaisir », « réel », « vraiment ». Précisons que dans la classe 4, qui évoque notamment la reconstitution muséale, on décèle la présence de péplum et de sa reconstitution de l'Antiquité, à travers les termes « arène », « couleurs », « violence », qui laissent penser aux scènes projetées lors du temps 2 du protocole d'enquête. Les classes 1 et 5 apparaissent liées sur le graphe, elles abordent, en effet, le péplum, ses « scènes-souvenirs » et ses « scènes-impressions », à travers les mots employés comme « souvenir » et « impression », et la description précise des scènes (« gladiateur », « Jules César », « course de chars », « mort », « combat », « spectacle »). La classe 5 évoque le péplum et ses scènes antiques mais pas seulement; en effet, les individus semblent comparer dans cette classe ce qu'ils ont vu dans le péplum avec des notions qui relèvent du domaine du formel, voire même explicitement du domaine scolaire (« école », « mythologie », « Vercingétorix », « grec », « histoire »).

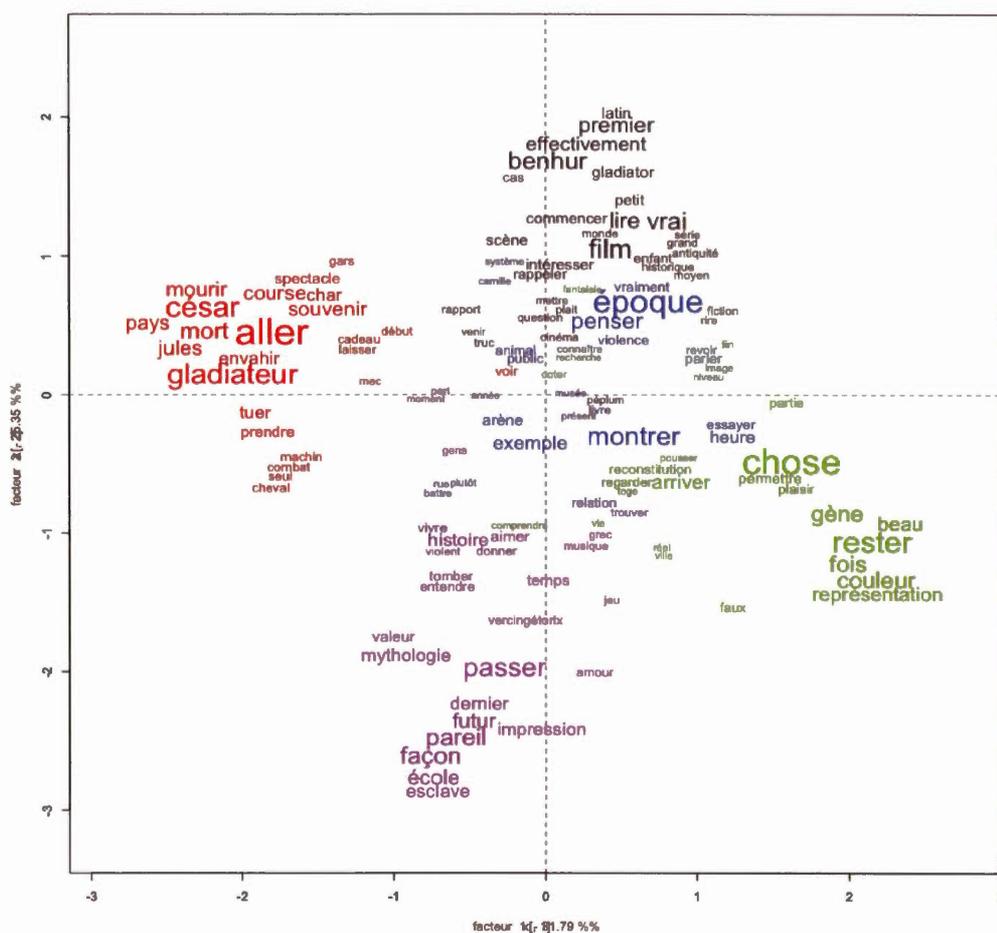


Figure 24. Projection des univers lexico-sémantiques des représentations sociales de l'Antiquité chez les sujets du groupe « musée » après l'exposition au stimulus péplum

Le facteur 1 (31,79% de la masse du corpus), sépare les classes 1 et 5 (abscisses négatives) des classes 2; 3 et 4. Il apparaît une bipartition entre d'un côté la reconstitution, la médiation muséale et la représentation de l'Antiquité dans le péplum et, de l'autre côté, le péplum. Les classes 2 et 4 sont presque centrées pour ce facteur. Le deuxième facteur (25,35%) paraît moins significatif : il sépare les classes 1; 2 et 4 des classes 5 et 3. Ce facteur montre l'ambivalence des visiteurs à l'égard de la représentation de l'Antiquité dans le péplum, puisque des deux côtés de ce facteur, on retrouve mêlé la reconstitution et la médiation muséale au péplum et sa représentation de l'Antiquité.

La combinaison de ces deux facteurs fait que sur le graphique quatre zones apparaissent dans cette projection bidimensionnelle du corpus textuel :

- une zone à coordonnées négatives, en bas à gauche, regroupant la classe 5, relative au péplum, à ses souvenirs de films;

- une zone à coordonnées positives, en haut à gauche, qui présente la classe 1. Cette dernière est entièrement dédiée aux codes génériques du péplum.
- une zone à coordonnées positives, en haut à droite, dans laquelle on trouve les classes 2 et 4; plutôt centrées, ces zones se confondent. Elles sont relatives au péplum, dans sa vocation
- première, comme film de cinéma, mais aussi comme outil de représentation de la période historique antique.
- une zone à coordonnées positives, en bas à droite, occupée par la classe 3, laquelle est consacrée à la reconstitution et à la médiation muséale.

Dans le musée d'archéologie, le péplum est ambivalent, c'est-à-dire qu'il est simultanément une fiction cinématographique et une représentation de l'histoire de l'Antiquité.

1.1.2. En dehors du musée d'archéologie, les spectateurs incroyables face à la représentation de l'Antiquité du péplum

Les énoncés du groupe « domicile » sont répartis en cinq classes. La classe 1 est la plus importante; elle constitue à elle seule plus d'un quart des énoncés classés par le logiciel, soit 26,2% des segments analysés. Cette classe montre l'attitude ambivalente des sujets du groupe domicile concernant ce qu'ils viennent de voir à l'écran, les scènes de péplum, et la véracité historique, dont ils n'ont pas toujours connaissance (« ne pas savoir »). Autrement dit, peut-on croire en la représentation de l'Antiquité dans le péplum? Voici une question que se pose les sujets du groupe « domicile », à travers l'emploi des termes comme « didactique », « mélange » ou « exemple » en réaction du visionnage des séquences de péplums.

En se reportant sur le graphe de la CHD, cette classe 1 est liée à la classe 4 (qui représente 15,5% des segments analysés). On retrouve dans cette classe les niveaux informatif et symbolique de lecture du péplum, à travers les termes « fiction », « image » ou « bataille », « histoire », mais également le niveau affectivo-implicite dans les verbes « souvenir », « paraître », « marquer » ou le mot « super ». Ces deux classes sont attachées à la classe 5 (constituant 19,4% des segments énonciatifs) qui relève également des trois niveaux de lecture du péplum, tout en apportant un jugement de la part des sujets interrogés avec les adverbes « assez », « trop », « peut-être ». On retrouve le niveau informatif à travers les termes « caméra », « film » ou « genre », ainsi que le niveau symbolique formulé par le verbe « représenter » ou l'adjectif « historique » ou encore le nom « Rome » ou le film « *Spartacus* ». Le niveau affectivo-implicite se manifeste dans les mots « aimer » ou « rappeler ». Enfin, les classes 2 (17,5% des énoncés) et 3 (21,4%) sont jointes sur le graphe.

Ces deux classes relatent explicitement ce que les sujets du groupe « domicile » viennent de regarder sur l'écran; ils verbalisent les scènes des péplums (« combat », « foule »,

« gladiateur ») mais également ce qu'ils interprètent de ce qu'ils voient, à travers les termes « sang », « violent », « esclave ». On retrouve ici se profiler certains stéréotypes de l'Antiquité, dégagés lors du temps 1 du protocole de l'enquête, avant le visionnage des séquences de péplums. De plus, on constate que pour interpréter ce qu'ils ont vu à l'écran, les sujets empruntent à leur culture contemporaine et comparent certains motifs antiques à ceux contemporains (dans la classe 2, on note le terme « stade » qui évoque l'arène ou le cirque, ou encore le terme « olympique » pour aborder les jeux romains). Enfin, on constate à nouveau cette ambiguïté dans la réception de la représentation de l'Antiquité dans le péplum; il semble que les sujets croient ce qu'ils voient à travers l'emploi des verbes « pouvoir », « penser », « devoir », « falloir », « montrer », ou l'adverbe « vraiment », mais les termes « exagérer » et « imaginer » laissent entendre que les spectateurs du groupe « domicile » ne sont pas dupes de l'illusion diégétique du monde antique dans le péplum.

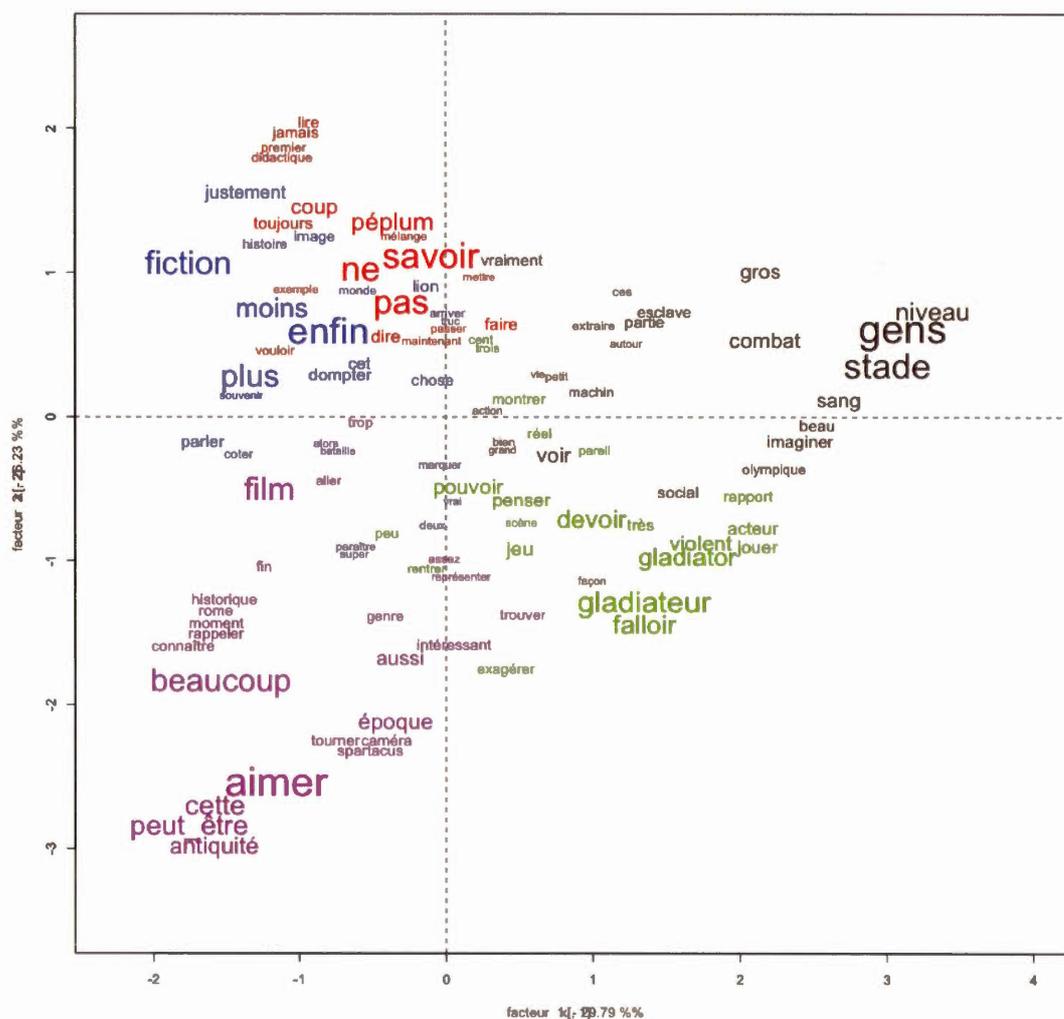


Figure 25. Projection des univers lexico-sémantiques des représentations sociales de l'Antiquité chez les sujets du groupe « domicile » après l'exposition au stimulus péplum

Le facteur 1 (29,79% de la masse du corpus), sépare les classes 1; 5 et 4 des classes 2; 3 et. Il apparaît sur le graphe une bipartition : à gauche du facteur 1, se regroupent les classes de mots relevant de la question de la représentation de l'Antiquité dans le péplum et, côté droit du facteur, le péplum et ses codes de représentations cinématographiques. Le second facteur (25,35%) sépare les classes 1; 2 et 4 des classes 5 et 3. Ce facteur montre l'attitude paradoxale des spectateurs de péplum, qui malgré la connaissance de la fiction et de ses codes représentationnels, se laissent à imaginer l'Antiquité telle qu'elle est représentée dans le péplum. On voit à l'œuvre la suspension d'incrédulité et le spectacle cinématographique.

La combinaison de ces deux facteurs fait que sur le graphique quatre zones apparaissent dans cette projection bidimensionnelle du corpus textuel :

- une zone à coordonnées négatives, en bas à gauche, regroupant la classe 5, qui concerne le péplum en tant que film de cinéma et qui fait partie du souvenir du spectateur;
- une zone à coordonnées positives, en haut à gauche, qui présente les classes 1 et 4. Ces classes s'entremêlent. Elles reflètent l'ambivalence à l'égard de la représentation de l'Antiquité dans le péplum; « je ne sais pas si ce que je vois est la vérité historique »;
- une zone à coordonnées positives, en haut à droite, dans laquelle on trouve les classes 2, qui regroupe des univers lexicaux autour du péplum et d'autres références à des médias ou à d'autres périodes historiques;
- une zone à coordonnées négatives, en bas à droite, occupée par la classe 3, laquelle réunit les codes génériques du péplum.

1.1.3. Description des contenus de la représentation sociale de l'Antiquité

À présent, on s'intéresse à la structure hiérarchique de la représentation sociale de l'Antiquité et ce, de façon manuelle, c'est-à-dire réalisée par la main du chercheur à l'aide des outils de la psychologie sociale. Nous analysons 252 énoncés retenus chez les deux groupes après le visionnage des extraits de péplum (127 énoncés pour le groupe « musée » et 125 pour le groupe « domicile »). Nous avons répertorié 13 catégories thématiques constituant les contenus des représentations sociales de l'Antiquité pour chacun des groupes, présentées sous la forme synthétique d'un tableau.

1.2. Les changements et les constances dans la structure hiérarchique de la représentation sociale de l'Antiquité

À ce temps 3 du protocole de l'enquête, certaines catégories thématiques de la représentation sociale de l'Antiquité sont propres à chaque groupe. Après l'exposition au stimulus péplum, les sujets du groupe « musée » formulent des propositions relatives aux notions de « reconstitution », de « fidélité historique » et de « spectacle ». *A contrario*, les individus interrogés en dehors du musée, dans le contexte de leur domicile, évoquent les limites de la reconstitution de l'Antiquité figurée dans le péplum. Toutefois, ils font référence à d'autres films de genre péplum, tout en déclarant que les images du péplum corrélaient avec celles de leur imaginaire historique. On retrouve quelques catégories thématiques déjà présentes au temps 1 du protocole d'enquête, avant le visionnage des extraits de péplums, comme la « violence », « le mode vie antique » et bien sûr le péplum.

Il est important de constater ici le paradoxe chez les deux groupes concernant l'attitude à l'égard de la représentation de l'Antiquité figurée dans le péplum. En effet, le groupe « musée » réceptif à la représentation de l'Antiquité reconstituée dans le péplum développe une réflexion autour de la fidélité historique tout en évoquant la dimension spectaculaire de la représentation

de l'Antiquité dans le péplum. Deux notions, fidélité historique et reconstitution spectaculaire, qui peuvent sembler à première vue antagonistes.

Le groupe « domicile » réfractaire à la reconstitution de l'Antiquité proposée dans le péplum s'appuie sur d'autres films appartenant au genre pour signifier leur propre imagier de l'Antiquité. Les sujets qui regardent les extraits de péplum assis sur le canapé dans leur salon déclarent que les images qu'ils voient sur leur écran télévisé corroborent celles qu'ils ont en tête lorsqu'ils pensent à la période historique de l'Antiquité. Toutefois, au fil de leurs propositions, tandis que spontanément les images de l'Antiquité du péplum correspondent à leur imaginaire antique, les sujets du groupe « domicile » expriment de façon réfléchie les limites de la reconstitution de l'Antiquité dans le péplum.

Tableau 13. Structure de la représentation sociale de l'Antiquité après le visionnage des extraits de péplum

		ÉLEVÉ ≤ 2,9		RANG D'APPARITION		FAIBLE ≤ 2,9	
		Contexte muséal	Contexte du domicile	Contexte muséal	Contexte du domicile	Contexte muséal	Contexte du domicile
FRÉQUENCE	FORTE ≥ 11,4	Reconnaissance du genre	Reconnaissance du genre	Violence	Corrélation des images du péplum et imaginaire historique	Reconstitution	Le mode de vie antique
	FAIBLE ≤ 11,4	Fidélité historique	Limites de la représentation de l'Antiquité	Connaissances de l'Antiquité	Le mode de vie antique	Références à d'autres médias	
<i>Noyau central (case 1)</i>				<i>1^{ère} périphérie (case 2)</i>			
		Le mode de vie antique	Le spectacle cinématographique	Le spectacle cinématographique	Références à d'autres périodes	Souvenirs de films	Violence
		Le spectacle cinématographique	Références à d'autres péplums	Références à d'autres périodes	Références à d'autres médias		
<i>Éléments contrastés (case 3)</i>				<i>2^{ème} périphérie (case 4)</i>			

Rappelons que le noyau central de la représentation sociale ne se joue pas seulement dans les cases 1 de ce tableau; en effet, certains éléments des cases 2 et 3 peuvent être centraux dans la représentation des sujets.

Concernant le groupe « musée » : on constate des catégories thématiques de l'ordre de l'explicite, du formel, pour la case 1 : en effet, même si le péplum reste central dans la

représentation de l'Antiquité, les propos des sujets interrogés du groupe « musée » se rapportent aux prérogatives de l'institution muséale, avec les thèmes de la reconstitution et de la fidélité historique des images vues sur l'écran de télévision et autour d'eux, dans l'exposition du MDAA. En outre, les sujets du groupe « musée » se réfèrent à leurs connaissances historiques pour parler de l'Antiquité et font référence à d'autres médias (bandes dessinées, docufictions, ou la série *Rome* à laquelle les sujets accordent un statut différent que celui accordé au péplum dans sa représentation de l'Antiquité) et à d'autres monuments ou sites archéologiques antiques qu'ils ont visités auparavant.

On remarque également à travers l'analyse des catégories thématiques la puissance reconstitutionnelle du péplum ou du moins figurative : en effet, les sujets évoquent la thématique du spectacle, c'est-à-dire l'effet de « on s'y croirait ». À noter également ce phénomène que l'on désigne sous le terme de « défictionnalisation » : les figures fictives de l'Antiquité à l'image dans le péplum se nichent dans l'imaginaire historique des sujets : on sait que c'est une fiction, que l'on ne peut pas croire ce qu'on voit sur l'écran mais certaines figures (la violence notamment de cette période historique très marquée dans le film *Gladiator*) deviennent une réalité historique pour nos spectateurs, elles deviennent vérité historique.

À propos du groupe « domicile » : le péplum est constitutif de la zone centrale de la représentation de l'Antiquité après le visionnage des extraits de péplum. Les sujets reconnaissent les figures du péplum et les comparent même à d'autres films et par là, à d'autres représentations du même genre. Ce qui est à noter ici est que les sujets du groupe « domicile » portent un regard critique sur ce qu'ils voient à l'écran et discréditent la représentation de l'Antiquité proposée dans les extraits de péplum projetés.

On observe également des variations au niveau des périphéries de la représentation de l'Antiquité, après le visionnage des extraits de péplum : ce qui est pertinent de souligner ici est que le groupe « domicile » est davantage sensible à ce que l'on nomme « spectacle cinématographique », à tel point que même s'ils portent un regard critique sur les images du péplum, celles-ci sont en corrélation avec leur imaginaire historique. Un phénomène que l'on observe dans une moindre mesure chez les sujets du groupe « musée ».

2. Entre savoirs formels et non formels

Une visite de musée semble avant tout déterminée par l'apprentissage, faisant de l'expérience de visite une expérience cognitive dans le but d'apprendre. Cet apprentissage est entendu non seulement comme une acquisition de nouvelles connaissances mais aussi comme une construction personnelle. Alors que Falk pose que

[I]es visiteurs se servent des musées pour renforcer leurs propres choix d'apprentissage tout au long de leur vie, cependant, le but de cet apprentissage n'est pas de gagner des compétences dans un champ scolaire ou dans un contexte de travail. Les visiteurs de musées utilisent l'apprentissage comme un véhicule servant à la construction de leur identité personnelle (Falk, 2009 : 59),

Jacobi soutient plutôt que,

[p]our le visiteur qui parcourt l'exposition, le discours de l'exposition offre l'occasion d'un apprentissage à caractère incident. Celui-ci peut se produire alors que le sujet est absorbé par d'autres préoccupations. Les intentions manifestes et les plus apparentes de l'exposition peuvent provoquer des effets mais tout autant que d'autres caractéristiques plus secondaires et que les concepteurs de l'exposition n'ont ni prévues, ni imaginées » (2001 : 182).

En tant qu'activité de loisir, la visite muséale est également teintée d'affectif et d'émotion. Se mêlent alors dans la représentation à l'issue du visionnage des extraits de péplum des références à d'autres médias, d'autres péplums, d'autres périodes historiques, aux propres connaissances de l'individu. Les visiteurs créent leur propre expérience muséale en choisissant où ils vont dans l'exposition, ce qu'ils regardent et lisent, la manière dont ils comprennent les messages : « Chaque expérience de visiteur est différente parce que chacun apporte son propre contexte personnel et social, et parce que chacun fait des choix différents en référence aux aspects de ce contexte sur lesquels il désire se concentrer » (Falk et Dierking, 1992 : 67). Le Marec défend quant à elle l'idée que les visiteurs ont un savoir-faire d'usager et qu'ils peuvent même remettre en cause les savoirs formels issus des sciences à partir de leurs propres savoir-faire informels, de leur expérience vécue (Schiele, 1998). Le musée est un lieu de valorisation des savoirs savants, l'exposition est une scène où se croisent les savoirs scientifiques, savoir-faire des médiateurs et l'expérience du public. Dans le musée, s'entremêlent différents registres de savoirs (formels, informels).

Il circule dans les représentations de l'Antiquité des individus interrogés des savoirs intuitifs, non formels, c'est-à-dire, comme l'écrit P. Rasse, un « [e]nsemble de compétences informelles, tacites, acquises par l'expérience. Peu verbalisés, écrits, ils se transmettent dans l'expérience, avec l'habitude des gestes et de réflexes. S'opposent aux savoirs scientifiques et techniques qui constituent une base objective de connaissances » (2001 : [2]). Il y circule des souvenirs d'enfance, de voyages, de littérature, et de cinéma :

[...] moi en tout cas je m'y vois dans les rues je suis allée à Pompéi et Herculanum j'ai beaucoup aimé. Je me rappelle c'est il y a longtemps j'avais beaucoup aimé on s'y croirait quand on marche dans les rues et on voit presque passer des gens en toges c'est incroyable

[Femme, 23 ans, étudiante patrimoine, Arles, contexte muséal]

Se mêlent le discours scientifique (avéré, influencé par le musée et l'École) et le discours populaire (incertain, de l'ordre du ressenti « j'ai l'impression, le sentiment ») dans l'esprit du visiteur :

J'ai vu que le salut là, le « morituri te salutant » c'était une erreur parce que justement les gladiateurs étaient trop précieux, il ne fallait pas qu'ils meurent, c'était, c'était impossible qu'ils ont dit ça. J'ai lu ça dans mes magazines Images doc je ne sais pas si vous connaissez. Un numéro spécial antiquité.

[Homme, 49 ans, vétérinaire, Arles, contexte muséal]

À propos des combats de gladiateurs :

Oui je crois savoir. D'abord ils faisaient le combat, le but c'était de mettre son adversaire dans une position, pour l'achever. Après ils faisaient le salut, pouce en bas, pouce en haut. Oui la grâce ou la mort quoi. Et après c'est Jules César qui décidait par rapport à, à la décision de son peuple. À l'école sur les Romains, on a surtout étudié Vercingétorix, la bataille d'Alésia et c'est tout.

[Homme, 39 ans, barman, Bordeaux, contexte muséal]

On pense à la foule qu'il y avait, qu'on a pu voir à travers certains films, on peut penser à la course de chars dans Ben-Hur, [...] je l'ai revu plusieurs fois et il y a la foule, il y a des... il y a les comment dire... les combats entre pilotes, on essayait de faire tomber l'autre. On donne les coups de fouet au cheval de l'autre, aux chevaux des autres et ainsi de suite.

[Femme, 66 ans, préparatrice en pharmacie retraitée, Nîmes, contexte muséal]

On observe dans ces entretiens un processus interprétatif dans lequel s'opèrent plusieurs renvois : la maquette du cirque, outil pédagogique qui restitue un édifice, renvoie à la course de chars, action qui se déroule dans le monument et elle-même renvoie à la scène de la course de chars du film Ben Hur. Cette scène cinématographique devient un référent dans l'esprit des visiteurs qui permet une interprétation de la maquette du cirque du musée.

Je me rappelle d'une course de chars je sais pas, peut-être dans Ben-Hur...oui effectivement c'est cette fameuse course de chars.

[Femme, 39 ans, graphiste, Avignon, contexte muséal]

On peut penser à la course de chars dans Ben-Hur, [...] je l'ai revu plusieurs fois et il y a la foule, il y a des...il y a les comment dire...les combats entre pilotes, on essayait de faire tomber l'autre. On donne les coups de fouet au cheval de l'autre, aux chevaux des autres et ainsi de suite.

[Homme, 66 ans, cadre directeur retraité, Saint-Étienne, contexte muséal]

À travers certaines expressions utilisées par les visiteurs, telles que « on dit », « il paraît », la notion de rumeur se profile dans la construction des représentations sur l'Antiquité. Sans certitude, transmises de bouche à oreille, des connaissances sur l'Antiquité sont glanées ici et là par les visiteurs, sans qu'ils n'aient conscience de leur apprentissage. Ces derniers ne se rappellent pas quand ils ont appris cette connaissance ou retenu cette information, ni par quels moyens les ont-ils acquises : un visiteur qui s'exprime à propos de la scène extraite du film *Gladiator* et des combats de gladiateurs :

Il se bat soi-disant contre un tigre, il paraît que c'est bien fait, mais il paraît qu'il ne se bat pas contre un tigre. [...] On dit qu'ils étaient bien payés.

[Homme, 88 ans, retraité banquier, Marseille, contexte muséal]

Les personnes interrogées expriment de nombreux « je crois », « il me semble », « je ne sais plus », « je sais que »; leur discours oscille entre croyances, supposition et connaissances. Pour parler du péplum, de ce qu'ils voient à l'écran, ils puisent dans leurs connaissances glanées ici et là, sans véritablement savoir d'où elles proviennent, du moins ils ne sont pas capables de le formuler explicitement.

C'est ce qui apparaît dans ce film. Après je n'arrive pas à dire si c'est, si c'est la réalité ou pas en fait.

[Homme, 63 ans, retraité secteur financier, canton de Lugano, contexte muséal]

« C'est vrai je l'ai vu à la télé », formule substituée à « c'est écrit dans le journal », les spectateurs se disent « ça devait se passer comme ça, je l'ai vu dans un film » :

Les croyances représentationnelles renvoient à des propositions semi- comprises qui sont admises par les individus essentiellement parce qu'elles sont transmises par des sources dignes de confiance. Elles sont constituées par des propositions, symboles, activités dont la diffusion repose le plus souvent sur des personnes dignes de confiance, ou sur des institutions sociales (Fabrice, 2010 : § 30).

Les motifs de représentation de l'Antiquité du péplum qui sont perçus à l'écran et reconnus par les spectateurs, viennent modifier (ou renforcer) les références antérieurement acquises. Par exemple, des générations d'élèves ont pu apprendre le déroulement des jeux du cirque, avec l'image de Jules César, le pouce levé ou abaissé, comme signe de vie ou de mort du gladiateur, même considérée comme fausse par les historiens.

Usages, détournements, trahisons, imitations, transformations, adaptations, la diversité du rapport à l'Antiquité du péplum se traduit dans les types d'interprétations déployés, dans les questions posées, qui tracent les limites et définissent la nature d'un savoir. Le péplum joue à la fois sur l'anecdote, la symbolique de l'image et le sensoriel.

3. Les mémoires du spectateur

« Un film vu, c'est autant l'émotion de l'expérience cinématographique vécue pendant le film que le souvenir de cette expérience conservé après la projection par le spectateur » (Darmon, 2013 : 393). Au cours de l'analyse des données recueillies à ce temps 3 du protocole de l'enquête, après les images de péplum, les mémoires des spectateurs interagissent : il y a ce qu'on appelle la mémoire du film (ce dont il se rappelle des scènes et/ou scénario du film), et la mémoire du contexte de visionnage (contexte dans lequel il a vu le film, quand le péplum devient un souvenir d'enfance). C'est dans la mémoire du film que les ressources de médiation du péplum agissent à travers les marges de la fiction, c'est-à-dire l'arrière-plan constitutif

d'univers de savoirs, et dans la mémoire du contexte de réception du film, à savoir le souvenir gardé de l'expérience d'avoir vu le film. Le péplum devient un souvenir personnel.

Revenons sur les concepts de mémoire sémantique et épisodique : la mémoire sémantique se distingue de la mémoire épisodique (Nicolas et Perruchet, 1998). La première concerne les connaissances générales et permet de comprendre les concepts et symboles nécessaires à la compréhension du monde et à l'utilisation du langage. La seconde, appelée aussi mémoire autobiographique, correspond au souvenir des événements vécus avec leur contexte. La mémoire sémantique est pour l'essentielle partagée, elle est collective; les différences culturelles peuvent marquer des différences d'interprétation des concepts et symboles. Au contraire, la mémoire épisodique est propre à l'individu.

3.1. La mémoire autobiographique

On l'a observé dans le précédent chapitre, le péplum est un film familial, c'est-à-dire qu'il participe aux souvenirs personnels du spectateur. Cette mémoire autobiographique correspond au souvenir des événements vécus avec leur contexte.

[...] moi j'ai des bons souvenirs ça évoque l'enfance pour moi. Mais pareil que Cléopâtre ou Spartacus. Après du coup, je les mélange un peu tous donc je ne sais pas trop, il faudrait que je les revoie mais je pense que je ne pourrais pas les re-regarder en fait. Effectivement ce que dit Sylvain c'est long, lent (rires). Le jeu d'acteur est un peu complexe, pas complexe mais chiant à regarder. Oui. Mais ceci dit, moi ce que j'en connais c'est assez fidèle dans la démesure aussi. Les péplums c'est ça c'est long, plein de figurants.

[Femme, 31 ans, chargée de mission, Grenoble, hors contexte muséal]

Ben-Hur c'est quand on est enfant c'est, c'est vrai que c'est majestueux et puis, et puis bon quand on est un petit gars c'est vrai que bon Ben-Hur. C'est des trucs de mecs quoi donc voilà quand on est un petit gars c'est sûr que ça plait, ça plait énormément. Maintenant c'est vrai que les enfants si vous les faites regarder ça je ne sais pas si... Il faut non mais il faut tenter le coup mais c'est sûr que vous les faites regarder Ben-Hur et après vous les faites regarder Gladiator. Ils vont tous vous dire ah oui Gladiator mais parce qu'il y a plus de sang qui gicle et il y a plus de, il y a plus de fureur. Alors que bon Ben-Hur il y a l'histoire mais bon quelque part c'est une histoire que tout le monde à plus ou moins lu.

[Homme, 39 ans, barman, Bordeaux, contexte muséal]

Moi, les péplums c'est pas trop mon truc donc je, eh bien c'était la fin du cinéma de quartier quand j'étais enfant et vraiment c'était ça et Sissi bon c'est pas ma tasse de thé non plus. Oui ça fait un peu fantastique, faussement fantastique

[Femme, 65 ans, professeur histoire-géographie retraitée, Val d'Oise, contexte muséal]

Le péplum rappelle souvent un souvenir d'enfance, parfois teinté de nostalgie.

3.2. La mémoire du film

Les souvenirs du péplum s'observent sur trois niveaux complémentaires :

- les éléments audiovisuels du film qui sont constitués des sons et des images mais aussi des éléments de mise en scène (cadrages, mouvements de caméra);
- la trame narrative perçue (dimension cognitive) et les émotions ressenties (dimension émotionnelle);
- la qualification analytique du film que le spectateur porte à l'issue de la projection au regard de ses attentes et de son enchantement.

Ben-Hur il n'y a pas grand monde qui sait en parler. Moi le premier. Je suis incapable de raconter le début jusqu'à la fin de Ben-Hur. Je crois que je mélange un peu avec celui-là aussi. Mais voilà la scène c'est vrai que la scène des chars elle est quand même... Je pense que dans Ben-Hur c'est celle qui doit revenir le plus souvent à l'esprit des gens. Parce qu'après bon c'est un péplum alors il y a aussi bon l'histoire d'amour machin truc c'est un péplum quoi.

[Homme, professeur collègue, Lyon, 43 ans, hors contexte muséal]

La mémoire sensitive des scènes marquantes est très présente. Par exemple, les souvenirs de scènes de péplum chez certains spectateurs, notamment l'une de *Gladiator*, au cours de laquelle un plan montre la main de Maximus effleurant les épis de blé dans un champ, il s'agit d'une scène à fort symbolisme dans l'histoire du personnage principal. Il y a également la scène d'ouverture de la bataille contre les peuples germaniques, scènes que les sujets interrogés évoquent à plusieurs reprises.

Si la scène dans les champs enfin je ne sais pas je vois du blé mais je ne sais pas trop si c'est là qu'il trouve sa femme ou pas.

[Femme, 34 ans, fonctionnaire, Bourg-en-Bresse, hors contexte muséal]

Au début du film, quand il y a la grande bataille, il y a des Romains contre... c'est contre les barbares je ne sais pas lesquels mais enfin bon, ces cris, ces barbares qui crient, les Romains qui attendent et puis après ils commencent à attaquer, c'est spectaculaire.

[Homme, 88 ans, retraité banquier, Marseille, contexte muséal]

Il y a donc des images qui restent, des souvenirs précis de scènes, de plans cinématographiques, de détails :

Pour l'Égypte moi j'ai vu les Dix Commandements. Et c'est les esclaves qui se font fouetter ou qui passent, qui se font écraser par une espèce de... parce qu'ils tirent des espèces de rouleaux je ne sais plus des choses assez, et puis des périodes d'exode avec chameaux, c'est plutôt des images comme ça qui restent. Plus comme celui qu'on a vu avant. Plus comme Ben-Hur un peu, un peu de la poussière, il y avait un peu de poussière partout.

[Femme, voyageuse, Bourg-en-Bresse, 58 ans, hors contexte muséal]

Certaines scènes illustrent la représentation de l'Antiquité dans l'esprit de certains individus. Plus précisément, lorsqu'ils se remémorent une scène du film, ils s'attardent sur certains détails, comme les décors, qu'ils transposent dans la réalité historique. En d'autres termes, une scène mémorisée représentant à l'arrière-plan une villa par exemple donne une idée de ce que pourrait être l'habitat sous l'Antiquité et plus largement la vie quotidienne. Ils utilisent le péplum ou du moins certaines scènes, certains plans comme référence, comme repère; le péplum est un objet, un élément connu qui sert à reconnaître.

Gladiator je l'avais vu. Je crois que l'histoire c'est... il perd son fils un truc comme ça et il part rejoindre l'armée pour venger, pour venger ceux qui ont tué sa femme et son fils et pareil les scènes en fait moi ce qui, ce que je, j'adore dans ce genre de film c'est bon il y a l'histoire romanesque la petite histoire et je crois qu'il rencontre une autre ou il y a un truc comme ça, je ne suis plus très sûre ou c'est au début on l'histoire, on voit avec son fils on voit comment ils vivent justement quand je te disais, le contexte de vie, le genre de maison dans lequel ils vivaient tout ça. »

[Femme, 42 ans, pédiatre, Lyon, hors contexte muséal]

4. La reconstitution de l'Antiquité dans le musée et dans le péplum

Les individus issus du groupe « musée » abordent la reconstitution historique pour s'exprimer sur les extraits de péplums qu'ils regardent. Cette thématique de la reconstitution n'est pas présente, du moins est davantage nuancée chez les sujets issus du groupe « domicile ». On peut donc parler d'une influence du contexte de diffusion du péplum, en effet, le musée en tant qu'institution scientifique garantit la représentation de l'Antiquité du péplum en tant que proposition de reconstitution de cette période historique : « La ressemblance est elle-même une chose codifiée, car elle fait appel au jugement de la ressemblance : selon les temps et selon les lieux, ce ne sont pas exactement les mêmes images que les hommes jugent ressemblantes » (Metz, 1970 : 3).

4.1. Une dimension reconstitutionnelle du péplum dans le musée

Il existe bel et bien un effet du contexte de réception du péplum, l'institution muséale garantit la représentation de l'Antiquité figurée dans le péplum. Les visiteurs du musée d'archéologie évoquent explicitement la dimension reconstitutionnelle du péplum. Ce dernier est envisagé comme une restitution de l'Antiquité, parfois au même titre que les maquettes ou les dessins de J.-C. Golvin, les dispositifs de reconstitution propres au MDAA. À propos de Ben-Hur, avant-même de regarder l'extrait, face à l'arrêt sur l'image du cirque, le premier plan de la séquence :

C'est une reconstitution?

[Femme, 66 ans, préparatrice en pharmacie, région PACA, contexte muséal]

Les visiteurs développent une réflexion autour de la scientificité de la représentation de l'Antiquité dans le péplum. Plus précisément, ils s'interrogent sur les sources historiques sur lesquelles se fondent les réalisateurs de péplum pour restituer les costumes et les décors. Le péplum est comme légitimé car il est diffusé dans l'institution muséale.

Avec tous les écrits enfin quand on met ça en parallèle avec les écrits je pense que c'est quand même bien représentatif. Après on croit forcément aussi ce qu'on voit. Donc comme il y a pas mal de, oui je pense que c'est assez représentatif. Après ça. Je n'étais pas là à l'époque donc. Je ne peux pas vraiment voir. La course de chars, je pense que ça se passait comme ça et puis après oui il y a Jules César qui s'exclamait devant la foule. Je pense que ça se passait comme ça.

[Femme, 39 ans, orthophoniste, Aix-en-Provence, contexte muséal]

[...] oui vraisemblable voilà je pense oui parce que ça y'a quand même suffisamment de documents d'époque de oui bon peut-être si avec les gladiateurs là c'est peut-être un peu exagéré non je pense ça doit être un peu près bon. Oh je pense que les décors doivent être assez bien faits alors la façon dont les personnages se comportent alors là je pense que c'est un peu exagéré un peu oui caricatural je pense

[Femme, 64 ans, ingénieur retraitée, Nantes, contexte muséal]

Le péplum propose une reconstitution vraisemblable, dans le sens où « on suppose que ça devait se passer comme cela ». À propos de la scène du film *Gladiator* :

oui c'est bien représenté, faut le reconnaître, il y a certainement une part de vérité. C'est spectaculaire oui je suppose que ça ne devait pas être beaucoup différent à l'époque. «

[Homme, 88 ans, retraité comptable, Marseille, contexte muséal]

*Je pense que c'est à mon sens ça devait être fidèle à la réalité. Enfin il me semble. Je ne sais pas si...bon peut-être que *Ben-Hur* avec Charlton Heston est peut-être un peu plus idéalisé peut-être un petit peu effectivement et la mise en scène faisait qu'on n'avait pas forcément, on ne contrôlait pas forcément la réalité complètement, c'était peut-être un peu idéalisé, peut-être que, le dernier *Gladiator* était plus fidèle peut-être je ne sais pas. Ça c'est effectivement quelque chose que je ne sais pas. Vous pourriez peut être me dire si effectivement ce, ces films-là sont fidèles ou pas à la réalité?*

[Femme, 44 ans, adjointe à l'urbanisme, Rognes, contexte muséal]

Le sentiment d'une ignorance est exprimé; comme a pu l'expliquer J. Le Marec, ce sentiment d'ignorance est aussi une façon d'exprimer une confiance envers l'institution : « Cette ignorance est moins un état cognitif, vécu individuellement comme une faiblesse, qu'un rôle social positif, essentiel pour que fonctionne à plein le contrat tacite qui relie le public à l'institution. » (Le Marec, 2007 : 127). Au fondement de cette suspension de l'incrédulité, on retrouve la confiance des visiteurs envers une institution qui déploie des dispositifs bienveillants.

Recréer le réel pose le problème de l'authenticité de l'objet. La question de l'authenticité des objets et des faits proposés par l'institution muséale trouve une réponse moins ambiguë que ceux représentés dans le péplum :

Je suis à peu près sûr comme c'est un musée que c'est pas mal respecté, quand je vais dans un musée, j'ai confiance parce qu'ils ont dû trouver des écrits, des dessins, donc ils ont dû respecter. C'est le rôle du musée.

[Homme, 63 ans, professeur de mathématiques, Gatineau (Québec), contexte muséal]

Il n'y a pas de raisons évidentes de se questionner

[Homme, 63 ans, retraité secteur financier, canton de Lugano, contexte muséal]

Le recours au musée dans le discours fonctionne comme un « garant interprétatif ». Comme l'explique Davallon, ce garant « se traduit avant tout par une autorité qui garantit au visiteur, entre autres choses, le statut des savoirs ou des objets : conformité des uns, et authenticité des autres ». (Davallon, 1999 : 299).

4.2. Les apports du péplum dans la représentation de l'Antiquité

Le péplum apporte les représentations de l'Antiquité qui font défaut dans les autres médias de reconstitution. Il s'agit ici de toute la question de la reconstitution d'une période historique. Le pouvoir *reconstitutionnel* du péplum : « le spectacle cinématographique « Le film offre un éclairage contextuel qui facilite la mémorisation d'éléments. Le péplum donne des représentations qui font défaut dans la réalité historique. Le péplum en historicisant les objets antiques, parce qu'il les inscrit dans un contexte spatio-temporel visible par le spectateur et donc identifié comme réel, permet de donner au message antique outre une dimension mémorielle, une dimension émotionnelle, un ressenti chez le spectateur. le domaine de l'affect, ce que les gens de l'époque pensaient, ressentaient, notamment concernant les jeux du cirque. On peut l'approcher par le mode fictionnel.

J'aime bien le cinéma quand même. Parce que je sais que c'est plus en vie, on est, on est pris dans le, dans le film et on a l'impression de participer par rapport à la grandeur de l'écran plutôt que la télé

[Homme, 39 ans, barman, Bordeaux, contexte muséal]

C'est quand même quelque chose qui saute aux yeux quand on voit le film même de ne pas avoir encore visité parce qu'on se dit c'est quand même énorme. Comment il fait comme ça pour s'adresser à tous. Quoiqu'on peut penser au début qu'il n'y a que quelques rangées au début qui l'entendaient mais il y a quelque chose dans les films qui nous fait penser quand même que tous entendent.

[Homme, 63 ans, professeur de mathématiques, Gatineau (Québec), contexte muséal]

[...] je pense que celui qui a filmé il devait être aussi sur le char ou ailleurs et un plan très serré et accentué en fait sur l'intensité de cette course parce que je me souviens que ça m'avait pris aux tripes quand on voit cette course en avant qui est très intense finalement et c'est vrai qu'elle valorise vraiment la fameuse course de chars et si je peux dire forcément dans Ben-Hur on le revoit mais si je vois direct une des étapes des jeux je dirais la course de chars parce que ça m'a vraiment marqué et on voit des chars qui étaient en noir on voit qu'il y avait un travail vraiment qui était fait sur les chars

[Homme, 71 ans, entrepreneur retraité, Rillieux-la-Pape, hors contexte muséal]

Il est intéressant de noter que les sujets sortent du film pour développer une réflexion sur la réalité historique ou sur leur imaginaire historique. Les propos des sujets à l'issue du visionnage contiennent de l'affect, du ressenti), des suppositions et des savoirs. Les sujets croient le temps du visionnage à ce qu'ils ont vu, puis la fiction cesse et laisse place à une réflexion autour de la réalité historique. On sort du film pour interroger la réalité historique, on questionne ce que l'on vient de voir à l'écran; le raisonnement est le suivant : on regarde les scènes puis on fait référence à la réalité historique et plus précisément à ses propres connaissances de cette période antique, on évoque les aspects sociaux de cette société antique tels que les jeux et notamment leur violence, aspect largement représenté dans les extraits de films, un aspect social qui devient réel dans la représentation des sujets-spectateurs de cette période historique.

Je regarde ça me plaît, ça me plaît pas mais... au fur et à mesure qu'on se documente on s'aperçoit que ce qu'on a appris à l'école était vraiment 90% faux. Déjà les gladiateurs, ils vivaient dans les arènes. C'est dans les lectures, dans les documentations parce qu'on fait des recherches quand même. Et puis après on s'aperçoit mais quand même leurs gladiateurs ils étaient nés et qu'ils n'étaient pas si mal lotis que ça par rapport à d'autres personnes. Je ne dis pas que c'était, c'était quand même. C'était quand même des gens qui étaient, qu'ils tenaient comme un cheval de course ou on va dire entre guillemets footballeur. C'était dur quand même. Ça c'était la vie. Ou c'était la vie ou c'était la mort. Quand même avec le foot ils ne vont pas s'entretuer. C'est très violent. Parce qu'il y a une scène, dans le premier Ben-Hur elle est violente. Le gars il tombe de son char. Et qu'il y a des sables mouvants. Qu'après on le prend et on le mène de côté et puis on le laisse mourir.

[Homme, 48 ans, électricien, Arles, contexte muséal]

Certains sujets sont conscients de posséder une représentation de l'Antiquité stéréotypée dans le sens où celle présentée dans le péplum rejoint celle qu'ils ont à l'esprit. Une réflexion que les sujets développent à la suite du visionnage des extraits : un recul réflexif sur les sources, les origines de leur représentation de l'Antiquité. Ils sont en effet plusieurs à évoquer la concordance entre les images qu'ils voient sur l'écran et les images qu'ils ont en tête de cette période historique. Un sentiment d'habitude de voir se dégage dans les propos des personnes interrogées : exemple, une femme s'interroge sur sa représentation de l'Antiquité qu'elle se représente par des images dont les couleurs dominantes sont l'ocre, le jaune, le sable. Elle se représente l'Antiquité comme une époque exclusivement ensoleillée au cours de laquelle il ne pleut pas et l'hiver n'existe pas; une époque sous le soleil telle qu'elle est présentée dans les extraits de péplum qu'elle vient de regarder avec des hommes peu vêtus à la peau tannée.

Je vois la Grèce, l'Égypte, l'Italie mais pas le reste du monde, l'Antiquité chez nous en France. Et du coup c'est des mecs qui sont forcément torse nu, bras nu, je n'imagine pas du tout l'hiver, ça c'est un truc qui m'a aussi fait un peu bizarre en Grèce c'est d'y être allée en plus à un moment où c'était l'automne il ne faisait pas très beau. Il ne faisait

pas froid mais il pleuvait. Ce que je n'avais pas envisagé, pour moi, ils vivaient uniquement sous le soleil, avec ta toge, sous le soleil, très chaud, la peau un peu tannée.
[Femme, 35 ans, Bourg-en-Bresse, professeur des écoles, hors contexte muséal]

Les couleurs des images qu'elle vient d'observer corroborent celles qui représentent l'Antiquité dans son esprit. Concomitance de signes rémanents d'un imaginaire. *Arena* signifiant « sable » en latin, le sable et sa couleur sont des motifs représentationnels et significatifs de l'Antiquité, que l'on retrouve donc dans la représentation figurative de l'Antiquité mais également dans sa représentation sociale.

La séquence de *Gladiator* est souvent préférée par les répondants à la séquence de *Ben-Hur*, car celle-ci paraît plus réaliste grâce à la mise en scène. En effet, quarante ans environ se sont écoulés entre la réalisation de *Ben-Hur* et celle de *Gladiator*. Chacun de ces deux films fait preuve de prouesses techniques cinématographiques à l'époque de leur réalisation (l'innovation technique cinématographique est une caractéristique du genre). La séquence extraite du film *Ben-Hur* réalisé en 1959 repose essentiellement sur des plans fixes. La caméra n'opère pas de mouvement à l'intérieur des scènes. On observe davantage le déplacement de la caméra dans l'espace, dans la séquence de *Gladiator*, un film plus récent. En effet, le réalisateur utilise le travelling latéral qui permet d'accompagner l'action et de parcourir le décor.

Par sa mise en scène, et notamment les couleurs et les mouvements de caméra, l'image rendue de l'Antiquité par le film *Gladiator* paraît aux yeux des spectateurs interrogés plus réalistes que les images moins animées et de couleurs ocre du film *Ben-Hur*. Autrement dit, les images de l'Antiquité de *Gladiator* sont plus proches de l'imaginaire historique des sujets interrogés. Toutefois, la préférence de certains spectateurs se tourne vers *Ben Hur* du fait des couleurs et de sa mise en scène. Ce que certains préfèrent dans *Gladiator*, d'autres le reprochent, en d'autres termes les manières de représenter l'Antiquité dans *Gladiator* paraissent plus proches de la réalité historique pour certains spectateurs, alors que pour d'autres ces manières ne sont pas représentatives de la réalité historique de l'Antiquité. La sobriété de la représentation de l'Antiquité dans *Ben-Hur* est plus juste d'un point de vue historique dans l'esprit de certains tandis que chez d'autres, la représentation grandiloquente de l'Antiquité dans *Gladiator* paraît davantage vraisemblable. Les effets de ces mises en scène, entre sobriété et grandiloquence, sont déterminants dans la représentation de l'Antiquité. En effet, elles ne jouent pas le simple rôle de moyens techniques de figuration de cette période, en effet au-delà du point de vue technique, de la figuration concrète de cette époque, elles ont un impact sur la signification de cette période. La sobriété de la mise en scène ou sa grandiloquence qui se manifeste par un fait matériel, par une technique cinématographique, indique au spectateur une idée, une conception particulière de

l'Antiquité, une période historique faste versus une période sobre, plus mesurée. La grandiloquence prime dans la représentation de cette période chez les spectateurs.

4.3. Réflexion autour des limites de la reconstitution d'une période historique

Les limites de la reconstitution de l'Antiquité notamment dans le péplum sont surtout exprimées en dehors du contexte muséal. On reproche au péplum ses codes génériques de représentation de l'Antiquité : les intrigues, le traitement de l'image avec ses effets spéciaux et ses mouvements de caméra ou encore ses décors et costumes :

Eh bien moi ce qui me gêne c'est, ça me gêne, ils sont très beaux, ces gris, ces gris bleutés etc. mais c'est pas vrai. Pour moi c'est pas vrai. Parce que bon on avait des couleurs beaucoup plus franche rouge bleu c'était pour moi c'est faux. Il y a quelque chose qui me gêne ça me gêne. Je mets en doute le, la toge violette. la toge violette n'est pas, ce n'est pas une toge de tribun c'est du rouge et du blanc. Mais là aussi c'est peut-être aussi dû à la culture, c'est peut-être par rapport à ce que j'ai lu
[Femme, 65 ans, professeur histoire-géographie retraitée, Val d'Oise, contexte muséal]

D'abord y'a un mélange on a l'impression de réel et puis de numérique truc transformé qui fatigue un peu et puis ce jeu actuellement des caméras je trouve qui bougent trop vite qui tournent comme ça j'aime pas beaucoup c'est peut-être une question d'âge hein?
[Femme, 68 ans, professeur de français retraitée, Épinal, hors contexte muséal]

On reproche au péplum ce pour quoi il est connu : ses décors monumentaux et son aspect spectaculaire :

[...] je n'aime pas beaucoup parce que les films sont souvent assez vieux. Les spartes, tous les autres, comme ça qui ont été je n'aime pas beaucoup. Ça serait faire un film, un film qui soit sur l'Antiquité mais qui ne soit pas colossal, qui ne soit pas trop spectaculaire. C'est ça qui manque au cinéma. Selon moi, ça serait intéressant, par exemple, même la mode, les habits, les vêtements... Les comment... les thermes aussi et l'hygiène personnelle. Quand tu penses que c'était... quatre-vingt, quatre-vingt-dix générations nous séparent de... c'est pas beaucoup. Quand tu arrives à penser à ça. Oui, peut-être l'imaginaire a été marqué par peut-être par deux films, tu vois. Ça serait Spartacus, je crois que tout le monde a vu et quelques autres mais il y en a un c'est sûr. On va te dire plus que moi parce que c'est aussi ça, ça été un genre qui a eu du succès années soixante. Après, c'est peut-être trop, ils ont changé...
[Homme, 40 ans, cadre, Rome, hors contexte muséal]

Prenons l'exemple de série *Rome*, nombreuses fois citées par les sujets car les épisodes de cette série ont été diffusés sur *Arte* quelques jours auparavant : les individus interrogés insistent sur la représentation de l'Antiquité véhiculée par cette fiction : une représentation plus réaliste que celle des péplums, notamment par le fait que les principaux motifs de l'Antiquité généralement abordés dans ce genre de fiction ne sont pas représentés à l'image ou du moins ne constituent pas les éléments principaux de l'intrigue :

Eh bien dernièrement, j'ai vu avec plaisir à la télévision un, une série faite par les anglais, par la BBC la série sur Rome et où il y avait... On voit le, je crois que ça doit

commencer avec le, la montée de César et puis au retour il y a Auguste ça doit finir à, ce que j'ai vu j'ai vu cinq ou six épisodes et ça se terminait je crois avec la mort de Cléopâtre. On peut aussi après comparer certains films documentaires entre autres pour voir justement s'il y en a un alors ce que j'aime voir c'est s'il y en a un qui est plus proche de la vérité historique qu'un autre. Par exemple dans la série sur Rome on y voyait justement des, des décors comme les temples avec les couleurs. Ça existait avec les colonnes peintes etc. ou les mœurs de l'époque par exemple eh bien là le cinéaste aussi avait six épisodes donc ça s'étalait sur trois heures ou six heures qui pouvait approfondir des détails, les relations avec les gens, les, le peuple, les aristocrates, le rôle des esclaves, le rôle des éventuellement des comment dire... Ça pouvait être des esclaves ou des hommes libres grecs qui venaient enseigner et qui, oui qui enseignaient aux futurs empereurs. Ce que j'avais vu ils correspondaient à ce que j'avais lu dans Suétone c'était le problème des mariages multiples. Dans la série Rome comme c'était plus long et c'était je pense bien fouiller et puis ça devait tenir compte des données historiques, ça se voulait sûrement un peu plus pédagogique que le péplum pur quoi qui n'est peut-être pas, privilège coté sentimental ou dramatique.

[Homme, 66 ans, cadre directeur retraité, Saint-Étienne, contexte muséal]

La série *Rome* présente à l'écran une représentation moins habituelle, usuelle (dans le sens de représentation de référence) de l'Antiquité. Certains spectateurs de la série sont surpris de la façon dont c'est représenté ». Ils ont même parfois le sentiment d' « apprendre des choses » et comparent ce genre audiovisuel de la série au genre documentaire :

[...] ça se rapproche plus du documentaire plus que dans le film enfin oui c'est un film mais je pense qu'il a tenu compte des faits réels. Alors que les autres c'est du spectacle. C'est un cinéma que l'on va voir. On va voir un spectacle.

[Femme, 41 ans, secrétaire comptable, Perpignan, contexte muséal]

Une remise en cause des propositions du péplum évaluées comme potentiellement fausses, qui engage des stratégies de vérification et d'invalidation par raisonnement et confrontation documentaire, par exemple au sein de l'exposition ou avec la série *Rome*. Pour certains les motifs de l'Antiquité du péplum sont des clichés dans le sens où on a l'habitude de les voir à l'écran, on est habitué à ce type de représentation; les images à l'écran deviennent dans l'esprit de certains spectateurs des clichés de l'Antiquité. Parce qu'on les voit souvent, ces images ont moins de véracité représentationnelle de l'Antiquité.

Les limites de la reconstitution historique sont développées chez les individus issus du groupe « domicile ». On observe effectivement une réflexion argumentée de la part des spectateurs de péplum au sujet de la reconstitution, de ses façons de mettre en fiction les éléments historiques et, de ses effets sur leur imaginaire de l'Antiquité :

Il y a l'imaginaire c'est ça qui marche comme ça. Quand tu lis un livre. Il ne te dit pas tout le livre et toi, tu dois disons préparer un monde complet même si le monde n'est pas complet parce que quand tu lis un livre, tu as quelques éléments mais tu dois imaginer qu'est-ce qu'il y a avec ça. Tu t'habitues à penser que le monde était plus ou moins comme ça. Sans trop faire de questions mais... c'est... c'est un micro monde qui n'est pas, qui n'est pas riche parce qu'effectivement c'est toujours la même chose, c'est la

bataille, les amours... oui, les embrouilles parce que c'est des films. Mais ils ne te montrent pas la vie à la maison. Comment ils mangeaient, par exemple. Oui c'est toujours la fête mais la famille qu'est-ce qu'elle mangeait? Comment? Des trucs comme ça?

[Femme, 52 ans, libraire, Bourg-en-Bresse, hors contexte muséal]

Alors est-ce que c'est ça qui induit mon imagination ou c'est, parce que c'est comme ça et puis du coup c'est dur de savoir quel, si c'est de ce genre de film que j'ai vu quand j'étais gamine qui a un impact sur ce que j'imagine maintenant. Ou est-ce que c'est parce que c'était comme ça et que dans certaines archives il y a vraiment ces sources-là. Je ne sais pas. Je ne peux pas faire la part des choses entre c'est difficile. »

[Femme, 67 ans, secrétaire comptable retraitée, Caluire-et-Cuire, hors contexte muséal]

Je ne peux pas les reconstitutions historiques, je ne suis pas tolérante à ça. Parce que c'est le côté je pense, c'est le mélange didactique et on essaie de divertir en même temps le, le spectateur qui colle jamais vraiment bien, selon mon expérience et, et puis c'est fait toujours comme oui comme les vidéos qui montraient à l'école dans le secondaire. C'est un peu ça. Oui où tu n'arrives pas à ni à t'identifier ni à rentrer, tu seras ni dans la fiction ni le, ni dans la partie de, enfin comme ça je préfère de documentaire oui que ça soit plus. Non parce que je suis toujours gênée par le côté fiction qui n'est pas super. Parce qu'une fiction tu te laisses un peu transporter par le coté justement, tu te laisses transporter ailleurs dans cet environnement-là qui est représenté et dans le docu-fiction moi je ne me laisse absolument pas transporter.

[Femme, 39 ans, architecte, Montréal, hors contexte muséal]

La question du vrai et du faux de la reconstitution est abordée, notamment par rapport à un imaginaire collectif qui considère l'image comme une preuve, partielle ou totale, et en fait le corollaire de la mémoire. Une construction d'une certaine réalité historique par les images du péplum, une réalité historique présente chez les sujets des deux groupes.

C'est du cinéma, de la fiction donc de l'invention mais paradoxalement certains individus sont convaincus que tout n'est pas faux à l'écran car aujourd'hui grâce aux connaissances scientifiques actuelles, la représentation de l'Antiquité du péplum ne peut-être que plus ou moins proche de la réalité historique :

En fait c'est pris pour acquis entre guillemets on se dit effectivement ça devait être comme ça ou en tout cas c'est proche de ce que ça devait être après c'est un film donc on sait bien aussi que c'est une fiction et que forcément le réalisateur il prend certainement des libertés avec l'Histoire, c'est évident mais après avec l'histoire, avec le script bon eh bien ça c'est sûr maintenant avec les décors, avec et tout ça on sait pas dans quelle mesure il y a des connaissances sur le sujet.

[Femme, voyageuse, Bourg-en-Bresse, 58 ans, hors contexte muséal]

Les personnes interrogées savent donc les codes du genre, devenus à leur esprit des stéréotypes de la représentation de l'Antiquité, oscillent entre réalité historique et imaginaire. Osciller entre la fiction et la réalité historique est ce qui est plaisant dans la représentation de l'Antiquité du péplum :

- Homme : *Mais est-ce que ça se passait réellement?*
 - Femme : *Est-ce que c'est fidèle? Mais comme quoi les Romains, les Chrétiens ils se faisaient bouffer dans l'arène par les lions, par les, parce qu'il n'y avait pas que les lions.*
 - Femme : *Il n'y a pas que des chrétiens.*
 - Homme : *Les ours, des fois ils avaient des ours. Ils avaient quand même les, ils cherchaient les bestioles, les animaux un peu bizarres quoi. Mais on n'a jamais vu un film où vraiment, je n'ai jamais vu un bouquin où c'était vraiment représenté.*
 - Femme : *C'est des suppositions de toute façon tout ça.*
 - Homme : *Tout ça c'est des suppositions mais est-ce que c'est vrai? on dit que les chrétiens ils se sont fait bouffer dans l'arène mais tu as quoi comme preuve? Ça reste toujours. Si tu as des écrits mais. Il y a les écrits quand même.*
 - Femme : *C'est des récits. C'est comme, il y a une part de mythe aussi. Ils mélangeaient tout.*
- [Femme, 41 ans, secrétaire comptable, Perpignan, contexte muséal; Homme, 46 ans, artisan, Perpignan, contexte muséal]

5. Une culture implicite de l'Antiquité véhiculée par le péplum

La connaissance implicite est entre autre dépendante du contexte dans lequel elle se produit mais pas seulement; en effet, tout n'est pas explicite dans l'exposition du musée d'archéologie et à l'inverse, tout n'est pas implicite dans le salon particulier de la personne interrogée. On pensait au commencement de cette recherche que l'implicite serait plus aisément observable à travers la construction d'une situation communicationnelle explicite (l'exposition d'archéologie et ses médiations) et d'une situation communicationnelle dite implicite (exempte de charge intentionnelle de médiation).

L'implicite n'est pas seulement dû à un effet contextuel, en réalité, il est présent dans le contexte muséal et en dehors, à tous les temps du protocole de l'enquête, avant, pendant et après le visionnage des séquences de péplums. C'est-à-dire que les visiteurs et les spectateurs oscillent entre explicite et implicite dans la construction des représentations de l'Antiquité. Indépendant de la conscience et de la volonté du spectateur, la médiation se déroule à l'insu du sujet : les connaissances acquises demeurent implicites dans le sens où celles-ci sont inaccessibles à la conscience du sujet. Ce dernier ne sait pas qu'il a appris regarder un péplum et à interpréter ses motifs de représentation de l'Antiquité.

Il y a une cohérence et une continuité entre l'objet représenté (l'Antiquité) par le média (péplum) et l'imaginaire historique du spectateur, qui est permise par l'habitude aux codes du péplum : on a constaté un décodage du péplum qui est développé par l'habileté à le pratiquer, qui se manifeste par une acquisition rapide dans le mesure où le temps d'interprétation se réduit vers l'automatisme. Il existe chez les personnes interrogées une aisance à regarder les images de

l'Antiquité du péplum, à comprendre les images sans difficulté, sans effort de traitement des données

La médiation implicite de l'Antiquité dans le péplum est opérative grâce à plusieurs éléments :

- l'habitude de voir les images de l'Antiquité du péplum fait de ces dernières des « images réflexes » (Gouletquer, 1988);
- qui provoque un rappel et une reconnaissance indicés;
- de façon incidente, sans effort apparent.

Les sujets sont bien sûr actifs devant la représentation de l'Antiquité qui leur est proposée : c'est le paradigme cognitif qui suppose que toute acquisition nécessite un apprenant « actif », c'est-à-dire qui se pose des questions devant une stimulation, quelle qu'en soit l'origine. Cependant, les compétences de visionnage acquises inconsciemment font du péplum un outil d'apprentissage. Intérêts didactiques du péplum : fait références. L'effet d'un média sur l'apprentissage est également lié à la manière dont les systèmes symboliques qu'il met en œuvre seront encodés en mémoire.

Les représentations de l'Antiquité dans le péplum sont efficaces pour la mémorisation car elles :

- attirent l'attention du spectateur par les effets spéciaux et les prouesses technologiques;
- facilitent la compréhension par des figures visuelles en suggérant le sens sans l'explicitier;
- provoquent des réactions émotionnelles;
- répondent aux attentes du spectateur.

Les personnes interrogées, qu'elles soient dans le musée d'archéologie ou en dehors possèdent une expérience du péplum, c'est-à-dire que par l'habitude de regarder ce genre de film, elles ont développé une structure de reconnaissance des codes génériques du péplum. Des routines sont acquises dans la fréquentation du péplum :

Ça fait partie des, des films que je, que j'aime voir et revoir un peu comme les westerns ou des choses comme ça. Parce qu'il y a toujours un côté aventure. Il peut y avoir des évènements tragiques ou glorieux. On peut s'identifier à tel ou tel type de personnage. Il y a souvent des histoires d'amour parfois pas. Souvent ce qu'ils ne cachent pas enfin non ce que les plus connus, vous avez des acteurs célèbres qu'on a pu voir ailleurs qu'on apprécie. Oui, oui personnellement c'est, ça ne me fait rien de, de revoir des films représentant cette époque, les jeux, les batailles, les choses comme ça.

[Homme, 53 ans, directeur de magasin, Loir-et-Cher, contexte du musée]

Même si on ne connaît pas le péplum, on peut en proposer une définition avec les principales caractéristiques du genre :

[...] je l'ai déjà entendu mais je ne saurais pas mettre une définition sur le mot quoi. Par exemple je sais que Ben-Hur c'est un péplum. Du coup je peux à peu près savoir vite fait

ce que c'est un film qui se passe à cette époque-là dans la Rome antique. Et où il y a un peu d'action quoi. Avec des petits combats de romains en toge. C'est un film quand même un minimum vieillot. Dans le sens déjà qui date pas de maintenant quoi et je ne sais pas 300 pour moi, c'est plus un film de bourrins qu'un péplum quoi. Enfin c'est pas je ne le classerais pas dans, dans ce genre-là. Le péplum je vois quand même des petites en toges (rires)

[Femme, 36 ans, sans emploi, Bordeaux, hors contexte muséal]

Le savoir implicite se caractérise par un degré élevé d'automatisation ce qui le rend accessible extrêmement rapidement et c'est grâce aux clichés audiovisuels qui permettent de construire et consolider des représentations. Les stéréotypes qui allant parfois jusqu'à la caricature permettent la concision et l'utilisation d'habitus dans lesquels le spectateur se classe et se reconnaît. Les codes du genre sont reconnus par les sujets immédiatement (pendant le visionnage, temps durant lequel les spectateurs n'ont pas le temps de réflexion). Ils font l'effet d'un instrument de réflexion qui mène les sujets à transposer ce qu'ils ont vu à l'écran dans la réalité historique.

Par exemple, *Ben-Hur* est un vieux film populaire (dans le sens de culte grâce à la scène de la course de chars que certains sujets décrivent avec précision, d'autres vont même raconter la suite de la séquence) que le spectateur a regardé souvent plusieurs fois, qui fait partie de son bagage culturel dans le sens où le film devient un souvenir notamment d'enfance chez l'individu. La répétition, l'habitude de voir ce film et la représentation de l'Antiquité qu'il en fait, laisse l'idée d'une sorte d'apprentissage implicite car le spectateur n'a pas le sentiment d'apprendre quelque chose; il retient, il mémorise ce qu'il voit et revoit à l'écran. Habitué à voir ce type de représentation de l'Antiquité, l'extrait du film *Ben-Hur* paraît plus réaliste dans la figuration de cette période historique, elle est « comme je me l'imaginai ».

C'est parce que le péplum est un genre cinématographique spécifique qu'il peut occuper une fonction de médiation. Les motifs génériques du péplum le rendent intelligible et permettent à un public (qui connaît et reconnaît ces motifs) de le recevoir et de le comprendre :

Tu vois toujours les mêmes choses oui. Tu vois les rapports de hiérarchie sociale en fait. En général, il y a le, il y a souvent le père, c'est un sage, enfin tu as les deux en fait tu as celui qui est en quête de pouvoir et qui va trahir tout le monde qui est fourbe et tu as l'autre qui est, qui a de bonnes valeurs, de bonnes vertus, tu as souvent, il a souvent un conseiller au-dessus de lui donc lui ça va être le sage c'est lui qui va arriver avec les bonnes paroles. Parfois il se fait tuer parce que ou l'autre il veut le venger, tu vois. Et la femme, alors la femme elle, j'ai pas encore vu un péplum qui mette en avant l'histoire d'une femme bon il y a Cléopâtre tu vas me dire. Mais c'était une femme de pouvoir mais quoique dans 300 la femme elle joue un rôle très important. Ça va être un monde très viril voir machiste avec des combats autour de ces jeux qui faisaient partie de la vie, la vie de la société.

[Femme, 39 ans, architecte, Montréal, hors contexte muséal]

[...] c'est souvent les mêmes choses en fait je ne sais pas comment expliquer parce que c'est toujours la même impression ça m'impressionne et puis je trouve ça intéressant de connaître ce qui se passait comment ça se passait avant

[Femme, 39 ans, orthophoniste, Aix-en-Provence, contexte muséal]

La répétition dans la mise en scène de l'Antiquité d'un péplum à l'autre, une répétition dans le sens d'acculturation des spectateurs à ce genre de film : c'est en ça que l'on s'approche de l'idée d'apprentissage. Par la médiatisation de l'Antiquité, la médiation est possible.

Une médiation affectivo-implicite de l'Antiquité dans le péplum. Le spectacle cinématographique apporte à la représentation de l'Antiquité dans le péplum un statut ambivalent dans la mesure où, tout en étant une image, il relève d'une rencontre singulière avec la subjectivité du spectateur et provoque un impact affectif et noue un rapport pleinement subjectif à l'image qui excède l'intentionnalité du réalisateur du péplum (Barthes, 1980). L'émotion est l'une des clés principales pour stocker dans la mémoire implicite et le cinéma possède de nombreux outils (les codes sonores ou visuels) pour transmettre de l'émotion au spectateur.

Le sens d'un film n'est pleinement compris que lorsque le spectateur en éprouve de l'émotion et parfois il laisse une imprégnation pérenne. L'émotion immédiate ou rappelée, le choc esthétique ou émotionnel précipitent les changements représentationnels : « Les émotions agissent à chaque étape du processus de réception : les messages sont notamment mieux mémorisés. [Par exemple,] [u]ne musique agréable permet non seulement d'améliorer l'attitude à l'égard du message, d'accroître la mémorisation de la marque mais aussi d'agir favorablement sur l'attitude à l'égard de la marque » (Fourquet et Courbet, 2001 : § 30-31). Il s'agit là de résultats de recherches menées dans le domaine de la communication persuasive; cependant, on constate les mêmes étapes du processus de réception de l'Antiquité dans le péplum, à travers les codes génériques du péplum et le spectacle cinématographique. L'influence du spectacle cinématographique qui permet au spectateur d'être dans un affect ou dans une subjectivité est essentielle dans l'assimilation et la mémorisation de la représentation de l'Antiquité du péplum.

Conclusion

Les visionnages répétés des codes du péplum et l'acquisition de compétences de décodage qui en découlent, et le spectacle de l'Antiquité peuvent provoquer une situation étonnante, surprenante, comique ou fortement émotive. Le péplum, « film-souvenir » laisse au spectateur des scènes-impressions et agit telle une réminiscence que le sujet utilise pour figurer l'Antiquité à travers des traces d'éléments audio-visuels, ce qu'il reste des images du film. Le péplum est en

quelque sorte un « film souvenir » (Darmon, 2013) que le visiteur/spectateur active pour signifier sa représentation de l'Antiquité.

Le code communicationnel (connaissance et reconnaissance du genre péplum par les spectateurs) se transforme en outil de pensée. Salomon (2012 [1979]) reconnaît à l'image un rôle de médiateur, d'outil de pensée qui peut changer notre rapport au réel, car l'image filmique traduit plus qu'elle illustre. Le péplum est un adjuvant, qui sert de moyen auxiliaire pour favoriser ou renforcer pour se représenter l'Antiquité. Le péplum stimule les représentations de cette période historique. Le péplum communique et alimente les représentations sociales de l'Antiquité des individus interrogés. Les empreintes du péplum ou les interférences du péplum dans la représentation de l'Antiquité imprègnent durablement l'imaginaire des spectateurs. Il apporte un éclairage cognitif par rapport à des aspects encore inconnus ou impossibles à percevoir sans l'outil technologique du cinéma.

Le péplum est un spectacle populaire qui illustre l'imaginaire de notre mémoire collective. Les contenus des représentations ne sont pas fondés sur une connaissance précise de l'Antiquité, sur la base de la littérature scientifique, mais des clichés populaires comme des films plus anciens, des peintures, des romans historiques et ainsi de suite. Un film de cinéma qui suivrait très précisément les résultats de la recherche scientifique moderne, donnerait une telle Antiquité étrangère, que son identification par le public serait perturbée - et cela ne peut être la cible d'un film commercial.

La vraisemblance dans le genre péplum se fonde non sur la réalité historique attestée par les sources historiques mais sur les traditions représentationnelles de l'Antiquité du genre cinématographique, c'est-à-dire sur la réitération de motifs proches ou éloignés de la réalité historique qui signifient l'Antiquité. L'authenticité d'un motif cautionne la vraisemblance d'un autre motif non historiquement réaliste. La reproduction du détail des objets dans les films péplum est une forme de réalisme qui s'attache à l'aspect extérieur des choses. C'est dans la confusion des exactitudes historiques et des allusions historiques que le péplum trouve sa vraisemblance.

La question de l'authenticité des objets et des faits représentés dans le péplum trouve une réponse moins ambiguë que celle des représentations proposées par l'institution muséale. En effet, le spectateur connaît les simulacres utilisés par le cinéma pour produire des effets de réel. La fiction cinématographique, en outre, n'a pas la caution scientifique nécessaire pour faire adhérer le spectateur au monde de représentations sans que celui-ci ne craigne d'être trompé. Le spectateur pose donc un regard critique sur la reconstitution de l'Antiquité présentée dans le

péplum, tandis que le visiteur du musée d'archéologie antique « fait confiance » à l'institution. Pour certains, le péplum est l'ancêtre du docu-fiction qu'on regarde aujourd'hui à la télévision.

Il existe dans le genre péplum, une vérité singulière, une vérité cinématographique, qui se transmet de film en film, celle de l'histoire filmée, qui a peu de rapports avec l'histoire savante proprement dite. Ce sont ces motifs récurrents, que l'on retrouve de film en film, qui font du péplum un genre cinématographique avec ses propres conventions de représentation de l'Antiquité, conventions admises de façon tacite par le spectateur, lesquelles évidemment contribuent à forger leur imaginaire de l'Antiquité.

Le péplum offre un éclairage contextuel qui facilite la découverte d'éléments antiques. Facilité de compréhension due à la mise en place d'une rhétorique de représentation de l'Antiquité et donc de mémorisation. La fiction cinématographique représente un monde en même temps qu'elle le crée; si ce monde n'a rien à voir avec la réalité, il est évident qu'il ne peut pas prétendre être l'objet de jugements qui le considèrent comme « vrai » ou « faux ».

Dans le cas de ma recherche, il semble que le péplum ne fonde pas son contenu, son intrigue, sur la réalité historique mais sa capacité de représentation, sa force de médiation résiderait en fait dans la répétition de motifs, de figures représentatives de l'Antiquité, que le spectateur voit de film en film. Il semble qu'il existerait dans le genre péplum, une vérité seconde, une vérité cinématographique, qui s'établit de film en film, celle de l'histoire filmée, qui a peu de rapport avec l'Histoire proprement dite. Ce serait les motifs récurrents que l'on retrouve de film en film, qui font du péplum un genre cinématographique avec ses propres conventions de représentation de l'Antiquité. Les univers génériques du péplum demeurent des interprétations d'univers réels (il y a bien eu des courses de chars dans les cirques ou des combats de gladiateurs dans les amphithéâtres) de telle sorte que la base d'un monde fictionnel finit toujours en fait par renvoyer à un monde réel. Brouillage entre l'univers réel et l'univers fictionnel.

Les individus s'appuient sur le mode fictionnel pour signifier le monde historique. De la réalité fictionnelle à la réalité historique, les spectateurs s'extraient de la fiction historique vers la réalité historique, et les images vues font référence, résonnent encore et servent d'appui pour rebondir dans la réalité historique ou dans l'imaginaire historique. Les images sont *défictionnalisées*, elles servent de base pour s'interroger, sur ce qu'on a vu, ce qu'on voit et qu'est-ce qu'on aurait vu à l'époque. Les images du péplum sont comme un truchement : ce qui fait comprendre, permet de traduire la pensée, les sentiments.

Il y a une conscience du rôle du péplum dans la construction des représentations de l'Antiquité même si la question d'où viennent ces images ne trouve pas une réponse exacte. Il

est en effet difficile pour les répondants de savoir et de désigner les sources informationnelles qui leur permettent de construire leur représentation de l'Antiquité. Ils se posent donc la question de savoir si ce qu'ils imaginent de cette période historique, ils l'imaginent parce que d'un point de vue de la réalité historique elle se présente ainsi ou est-ce parce qu'ils sont influencés par notamment les images du péplum ou d'autres médias qui s'immiscent, qui s'introduisent indûment dans la construction de la représentation de cette période historique.

Des images toutes faites qui se reproduisent sans qu'on aille chercher dans des sources. Je vais en avoir une image beaucoup plus enfin soumise à justement des films, des choses comme ça quoi. Et dont je sais qu'elles ne sont pas forcément exactes ou réelles par rapport à ce que ça pouvait être. Après je pars avec, avec une méconnaissance et une imagerie toute faite quoi en fait du prêt à penser qui n'est pas du tout scientifique quoi.

[Femme, 41 ans, fonctionnaire, Lyon, hors contexte muséal]

La reconstitution de l'Antiquité dans le péplum se différencie de celle qu'on trouve dans le musée ou dans la science archéologique dans le sens où celle figurée dans le péplum est figée par le cinéma. Elle est destinée à perdurer et non se renouveler et c'est ici que se trouve en partie sa force de médiation et sa transmission des stéréotypes de l'Antiquité.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Nous rappellerons dans un premier temps, le contexte général de la construction du questionnement de la recherche : l'objet, le contexte, la problématisation et les hypothèses qui sous-tendent cette recherche. Ce rappel permet de discuter dans un second temps, la méthode employée pour y répondre. Nous soulignons les apports et les limites de la recherche pour la connaissance de l'objet lui-même (la médiation de l'Antiquité dans le péplum), ainsi que pour la connaissance de la notion de médiation implicite. Nous envisageons pour finir, quelques approfondissements possibles à donner à ce travail de recherche.

1. Le péplum et l'Antiquité : circulation des représentations

Cette recherche met en évidence la place de l'Antiquité, pour ne pas dire son omniprésence souvent insoupçonnée dans la culture populaire contemporaine. Du fait de la stabilité des représentations sociales de l'Antiquité, il existe bel et bien un imaginaire historique collectif, c'est-à-dire un ensemble hétéroclite d'images, d'événements, d'objets, de notions partagés par l'ensemble des sujets interrogés pour cette recherche. C'est à travers ce vivier d'images bigarées, à travers diverses transformations, diverses adaptations formelles et contextuelles, que l'on peut mesurer la permanence de l'Antiquité et de ses mythes.

Aujourd'hui, l'Antiquité c'est d'abord du cinéma. C'est par cette médiatisation que les visiteurs de musée se sont familiarisés avec le passé antique. Avec le cinéma, l'Antiquité entre dans la vie des spectateurs, toutes couches sociales confondues et, elle devient tangible comme jamais auparavant. C'est alors que notre questionnement se construit : le péplum, qui ne propose pas de contenu scientifique à vulgariser mais plutôt un sujet possible de récit de l'Antiquité, transmet de façon implicite des formes de connaissances sur l'objet mis en récit. Cette production fictionnelle participe à la construction de connaissances partagées sur l'Antiquité sans le savoir de les avoir acquises.

Beaucoup ont travaillé sur le péplum, abordant de près ou de loin sa dimension documentaire et reconstitutionnelle, ou sa mise en scène de l'Antiquité. Les auteurs l'ont décrit, dénigré ou magnifié mais aucun n'a travaillé sur sa réception, aucun n'est allé à la rencontre du spectateur. Il y a de nombreuses opinions couramment admises sur le péplum, d'une discipline à l'autre, de l'étude cinématographique à l'étude littéraire en passant par celle historique, ce travail de recherche est de réviser de manière rationnelle et critique ces opinions en partant d'un apport d'informations nouvelles et d'un réexamen des sources et ce, d'un point de vue des sciences de l'information et de la communication. Les chercheurs en sciences de la

communication s'accordent sur le fait qu'une étude communicationnelle d'un phénomène médiatique s'intéresse à trois pôles : la production, le contenu médiatique lui-même et sa réception. Cette étude englobe plusieurs aspects : la représentation d'une époque passée, sa reconstitution, sa perception ou interprétation, son altération (consciente ou non) et sa transmission dans le péplum.

2. Médiation et reconstitution de l'Antiquité dans le péplum

L'influence et la prégnance des motifs représentationnels de l'Antiquité dans le péplum sur les représentations sociales de l'Antiquité chez le spectateur sont fondées sur une logique de codification, de réitération et de référentialité de cette codification. L'habitude de voir les images de l'Antiquité du péplum fait de ces dernières des « images réflexes » (Gouletquer, 1988), qui provoquent un rappel et une reconnaissance indicés, de façon incidente, sans effort apparent.

La médiation de l'Antiquité dans le péplum passe dans le second plan de l'image, dans ses détails (décors, costumes, jeu d'acteurs, etc.), dans les marges filmiques. L'accumulation de détails, la citation de décors, même anachroniques, etc., autant d'éléments qui confèrent un effet de véracité et qui s'apparentent aux images médiatiques d'un passé recomposé véhiculées par d'autres médias.

Le péplum et ces signifiants de l'Antiquité façonnent les « horizons d'attentes » des visiteurs du musée d'archéologie. C'est par un fonctionnement stéréotypique qui postule un consensus, fondé en partie sur le cliché comme mode privilégié de représentation de l'Antiquité, que le péplum devient un opérateur de lisibilité et de transmission de cette période historique. Les images ainsi produites dans le péplum proposent des représentations stéréotypées de l'histoire antique en amont de la médiation reçue dans le musée d'archéologie. Parce qu'il est un genre cinématographique défini avec des motifs représentationnels récurrents que le spectateur a acquis au fil des visionnages de films, il s'opérerait une reconnaissance instinctive des codes représentationnels de l'Antiquité.

Le péplum est préexistant dans les contenus des représentations de l'Antiquité. Plus le péplum est accessible en mémoire; préexistant dans les représentations avant son visionnage, plus il influence les contenus des représentations de l'Antiquité. En transcrivant une représentation de l'Antiquité à l'écran à l'aide d'une mise en scène cinématographique d'informations latentes, il arrive même que le cinéma parvienne mieux à s'approcher d'une forme de véracité historique qu'un documentaire ou une docu-fiction télévisée développant arguments didactiques. Le spectacle cinématographique introduit un effet lié à l'apparence du

réel des images dramatiques et à leur persistance dans notre souvenir. Le spectateur tend à oublier que la caméra fixe une Antiquité factice. Le simulacre cinématographique acquiert alors une réalité historique propre.

En 2016, une nouvelle adaptation du roman de Lewis Wallace et du film de William Wyler, *Ben-Hur*, sort sur les écrans français, titré également *Ben-Hur*. On peut alors s'interroger sur la production d'un tel film qui marque peut-être un genre cinématographique à bout de souffle; on ne copie plus désormais des motifs de représentation de l'Antiquité d'un média à l'autre ou les codes figuratifs de l'Antiquité d'un film à un autre, mais on refait le même film. On retrouve bien évidemment dans cette dernière version de *Ben-Hur* la fameuse course de chars ou l'épisode des galères qui sont les séquences phares de ce film culte dans l'histoire du cinéma. Les principes de production du péplum sont donc aujourd'hui poussés à l'extrême.

3. Péplum et réception : à la recherche de l'implicite

Cette recherche a lancé un défi méthodologique de construction d'outils capables de saisir la médiation implicite de l'Antiquité dans le péplum. Nous avons construit de façon naïve deux situations communicationnelles : - l'une soi-disant explicite puisque le sujet interrogé est placé dans le contexte muséal, donc envisagé dans un cadre explicite d'apprentissage, - la seconde situation de communication en dehors du musée est envisagée comme implicite car le sujet n'est pas interrogé dans un cadre d'apprentissage. Au terme de cette recherche, ce n'est pas seulement de cette situation contrastive que la dimension implicite de la médiation de l'Antiquité dans le péplum s'est révélée.

Nous pensions encore naïvement au début de cette recherche que l'implicite s'observerait au temps 3 du protocole de l'enquête, c'est-à-dire après le visionnage des extraits de *Ben-Hur* et *Gladiator* ou que du moins, ce découpage temporel accompagné du découpage contextuel aideraient à saisir la médiation implicite de l'Antiquité dans le péplum. Mais l'implicite est présent dès le temps 1 du protocole de l'enquête, avant même que le péplum n'entre en jeu. En effet, le caractère prégnant du péplum dans sa transmission de représentations de l'Antiquité participe à son genre cinématographique. Le péplum appartient à la représentation sociale de l'Antiquité.

Cependant, cette construction contextuelle explicite (dans le musée d'archéologie) et implicite (en dehors du musée d'archéologie) a révélé certains aspects de la médiation implicite. Dans le musée d'archéologie, le visiteur traite les informations et représentations de l'Antiquité de façon contrôlée. Lors de l'entretien, il met en exercice ses connaissances de l'Antiquité consciemment et volontairement. En dehors du contexte muséal, le spectateur traite les

représentations de l'Antiquité du péplum de façon spontanée et automatique; il utilise sa compétence de reconnaissance du péplum consciemment et volontairement mais il l'applique avec beaucoup de facilité. Dans le musée d'archéologie, on serait tenté de dire que la connaissance implicite de l'Antiquité est traitée de façon contrôlée : le visiteur a remarqué une connaissance, un savoir, une information qu'il perçoit et qu'il utilise dans ce qu'il produit mais ne le fait de façon consciente et délibérée; ce genre de connaissance transparaît au cours de l'entretien, lorsque le visiteur s'auto-corrige par exemple parce qu'il ressent confusément que ce qu'il dit ne convient pas. La connaissance implicite est traitée de façon automatique, c'est la connaissance que l'individu utilise tous les jours; c'est en dehors du contexte muséal qu'on a pu l'observer le mieux, à travers le spectateur de péplum qui spontanément développe sa représentation de l'Antiquité sans accomplir une autre tâche, comme il l'est occupé à faire dans le contexte du musée.

Ces représentations explicites et implicites de l'Antiquité sont le résultat d'interaction et d'aller-retour réflexif de la construction des représentations de l'Antiquité chez les personnes interrogées : l'explicite se transforme en implicite à force de répétition et de pratique, on acquiert sans se rendre compte une représentation de l'Antiquité qui après réflexion, au cours de l'entretien, se transforme en une représentation explicite.

La difficulté à étudier la dimension implicite de la transmission d'images de l'Antiquité par le péplum est sans doute due au traitement des données recueillies. En effet, nos corpus d'étude sont tous découpés, décomposés et fragmentés, que ce soit le péplum lui-même ou les entretiens obtenus. Notre travail d'analyse repose en effet sur l'étude raisonnée de fragments de films et d'entretiens. Ces derniers ne sont pas envisagés comme des récits, qui auraient peut-être mis en exergue un autre rapport au péplum, un autre aspect de la construction de la représentation sociale de l'Antiquité, et qui permettraient d'observer davantage l'interaction entre les dimensions explicite et implicite de la médiation de l'Antiquité

Il reste que la logique de réception du péplum est fondée sur la souvenance : souvenir d'images retenues sans le vouloir, au fil des films vus; souvenir de l'expérience cinématographique passée et ce qu'elle apporte avec elle (souvenir d'enfance, souvenir de scènes-impressions). La médiation de l'Antiquité dans le péplum est la persistance des images du péplum dans notre souvenir.

4. Suite à donner à ce travail de recherche

Commençons par les spectateurs qui ont regardé les scènes de péplum. L'échantillon aléatoire de spectateurs et visiteurs interrogés n'est pas exploité dans l'abondance de caractéristiques

qu'il peut présenter. En effet, l'axe générationnel n'est que très peu étudié; alors qu'il est clair que la relation au film et la pratique du cinéma sont très différente d'une génération à l'autre; ce qui serait d'autant plus significatif que le genre péplum a connu dans son histoire cinématographique plusieurs âges, ce qui auraient permis de cibler certains spectateurs et leurs rapports à la représentation de l'Antiquité.

Une autre caractéristique de notre échantillon non exploitée est celle de l'origine géographique. L'axe international offert par le doctorat en cotutelle avec le Québec n'est pas exploité non plus. Quelle Antiquité au Québec? Quelle représentation sociale de cette époque qui n'est pas présente physiquement sur le territoire à travers des vestiges visibles aujourd'hui. Il y a là une piste pertinente d'étude de la médiation implicite du péplum dans la représentation de cette période historique chez des individus qui n'ont pas de liens concrets contemporains dans leur environnement immédiat avec cette période historique.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

1. Sources citées

- Abric J.-C. 1987. *Coopération, compétition et représentations sociales*. Cousset : Delval.
- Abric J.-C. 2001. « L'approche structurale des représentations sociales : développements récents ». *Psychologie et société*, vol. 2, n° 4, 81-104.
- Abric J.-C., Tafani E. 1995. « Nature et fonctionnement du noyau central d'une représentation sociale la représentation de l'entreprise ». *Cahiers internationaux de psychologie sociale*, n° 28, 22-31.
- Aknin L. 2007. *Cinéma bis. 50 ans de cinéma de quartier*. Paris : Nouveau Monde Édition.
- Amossy R. 1989. « La notion de stéréotype dans la réflexion contemporaine ». *Littérature*, n° 73, 29-46.
- Arthaud P. 2007. *Création et utilisation de ressources pédagogiques sur support numérique pour l'enseignement de l'anglais dans une école d'ingénieurs. Modalités d'intégration et étude d'impact*. Université de Paris III – Sorbonne Nouvelle.
- Aubert N. 2009. *Usage et réception du thème de l'Antiquité dans le cinéma muet italien (1905-1930)* [thèse de doctorat]. Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3.
- Aumont J., Bergala A., Marie M., Vernet M. 1987. *L'esthétique du film*. Paris : Nathan.
- Aumont J., Marie M. 1988. *L'analyse des films*. Paris : Nathan.
- Aziza C., dir. 1998. « Le péplum : l'Antiquité au cinéma ». *CinémAction*, n° 89.
- Aziza C. 2008. *Guide de l'Antiquité imaginaire : roman, cinéma, bande dessinée*. Paris : Belles Lettres.
- Aziza C. 2009. *Le péplum : un mauvais genre*. Paris : Klincksieck.
- Bacque A. de 2011. *L'histoire-caméra*. Paris : Gallimard.
- Barruol G., Poinssot C. 1987. Le musée de site archéologique, *Epona*, n° 27, 106-113.
- Barthes R. 1963. « Les Romains au cinéma ». In *Mythologies*, p. 27-29. Paris : Seuil.
- Barthes R. 1964. « Rhétorique de l'image ». *Communications*, vol. 4, n° 4, p. 40-51.
- Barthes R. 1968. « L'effet de réel ». *Communications*, n° 11, p. 84-89.
- Barthes R. 1980. *La chambre claire. Note sur la photographie*. Paris : Gallimard.
- Barthes R. 1982. « Le troisième sens. Notes de recherche sur quelques photogrammes de S. M. Eisenstein » [1970]. In *L'Obvie et l'obtus. Essais critiques III*, p. 43-61. Paris : Seuil.
- Berry, D. C., Dienes Z. 1993. *Implicit Learning: Theoretical and Empirical Issues*. Hove : Lawrence Erlbaum.
- Bessières V. 2011. *Antiquité et postmodernité. Les intertextes gréco-latins dans les arts à récit depuis les années soixante (fiction, théâtre, cinéma, série télévisée, bande dessinée)* [thèse de doctorat]. Université de Toulouse 2.
- Bessières V. 2012. « Le péplum, et après? L'Antiquité dans les récits postmodernes ». *Anabases*, n° 16, <http://journals.openedition.org/anabases/3993>.
- Bonvoisin D. 2008. « La réception du péplum ». *Média Animation*, <https://media-animation.be/La-reception-du-peplum.html>.
- Bordwell D. 2003. *Film Art: An Introduction*. New York : McGraw-Hill.
- Bourget J.-L. 1992. *Histoire au cinéma, le passé retrouvé*. Paris. Découvertes Gallimard.

- Braudel F. 1958. *Écrits sur l'Histoire*. Paris : Flammarion.
- Bruner J. 2002. *Pourquoi nous racontons-nous des histoires?* Paris: Retz.
- Casetti F. 1990. *D'un regard l'autre. Le film et son spectateur*. Lyon : Presses universitaires de Lyon.
- Castle A. 2016. *Les archives Stanley Kubrick*. Cologne : Taschen.
- Caune, J. 1999. *Pour une éthique de la médiation. Le sens des pratiques culturelles*. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble.
- Chaumier S. 2005. *Introduction*. « Du musée au parc d'attractions ». *Culture et Musées*, n° 5, 13-36.
- Chappé F. 2010. *Histoire, mémoire, patrimoine. Du discours idéologique à l'éthique humaniste*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Chokron S., Marendaz, C. [2019]. « Vision. Perception visuelle et conscience ». In *Encyclopædia Universalis*, <http://www.universalis-edu.com/encyclopedia/vision-perception-visuelle-et-conscience>.
- Clarini J. 2014. « Entretien croisé. "L'histoire peut s'écrire pleinement" ». *Le Monde*, 3 octobre, 4-5.
- CNC [Centre national du cinéma et de l'image animée] 2010. *1960. Toutes les données chiffrées / Le Box Office*. Paris : CNC.
- Collin, F. 2000. « Patrimoine archéologique et société : relations difficiles? ». *Bulletin de la Société royale belge d'études géologiques et archéologiques*, n° 40, 7-15.
- Collognat A. 1994. « L'Antiquité au cinéma ». *Bulletin de l'Association Guillaume Budé*, n° 3, 332-351.
- Courbet D. 2003. « Les influences non conscientes de la publicité télévisé ». In D. Courbet *et al.*, *La télévision et ses influences*, p. 27-34. Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur.
- Courbet D. [2005]. *Communication médiatique : les apports de la psychologie sociale. Pour une pluralité épistémologique, théorique et méthodologique en SIC* [thèse d'habilitation]. Université de Provence – Aix-Marseille I.
- Courbet D. 2011. *Objectiver l'humain?*, vol. 2 (« Communication et expérimentation »). Paris : Hermès Lavoisier.
- Courbet D., Fourquet-Courbet M.-P. 2003. « L'influence de la télévision : état des recherches ». In D. Courbet *et al.*, *La télévision et ses influences*, p. 9-21. Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur.
- Courbet D., Fourquet-Courbet, M.-P. 2008. « Modèles et mesures de l'influence. Nouvelles perspectives ouvertes par la psychologie sociale ». *Revue internationale de psychosociologie*, n° 11, 171-195.
- Courbet D., Fourquet-Courbet M.-P. 2001. « Effets sociocognitifs de la communication externe. Une nouvelle méthode d'étude de la réception des médias de masse et d'Internet ». *Communication et organisation*, n° 19, <http://journals.openedition.org/communicationorganisation/2488>.
- Courbet D., Fourquet-Courbet, M.-P. 2015. « Les *serious games*, dispositifs de communication persuasive : quels processus sociocognitifs et socioaffectifs dans les usages? Quels effets sur les joueurs? État des recherches et nouvelles perspectives ». *Réseaux*, vol. 33, n° 194, 199-228.

- Darmon L. 2013. *Itinéraire de l'évaluation d'un film par le spectateur au cinéma. Les chemins de la déception* [thèse de doctorat]. Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse.
- Davallon, J. 1992. « Le musée est-il vraiment un média? ». *Publics et musées*, n° 2, 99-123.
- Davallon, J. 1999. *L'exposition à l'œuvre*. Paris : L'Harmattan.
- Davallon J. 2004. « Objet concret, objet scientifique, objet de recherche ». *Hermès*, n° 38, 30-37.
- Davallon J. 2006. « Analyser l'exposition : quelques outils ». *Museums.ch*, n° 1, 117-125.
- Deleuze G. 1990. *Pourparlers, 1972-1990*. Paris : Minuit.
- Demoule J.-P. 2005. *L'archéologie, entre science et passion*. Paris : Gallimard.
- Demoule J.-P., Giligny F., Lehoërff A., Schnapp A. 2002. *Guide des méthodes de l'archéologie*. Paris : La Découverte.
- Donnat O. 2009. *Les pratiques culturelles de Français à l'ère numérique. Enquête 2008*. Paris : La Découverte.
- Dumont H. 2009. *L'Antiquité au cinéma. Vérités, légendes et manipulations*. Lausanne et Paris : Cinémathèque suisse et Nouveau Monde Éditions.
- Eco U. 1998 « L'étrange cas de la rue Servandoni ». In *Six promenades dans les bois du roman et d'ailleurs*, chap. 5. Paris : Librairie générale française.
- Elley D. 1984. *The Epic Film: Myth and History*. New York : Routledge.
- Eloy M. 1997. « La décadence de l'Empire inspire le cinéma ». Revue *Historia spécial*. N°45.
- Ethis E. 2005. *Sociologie du cinéma et de ses publics*. Paris : A. Colin.
- Esquenazi J-P. 2009. *La vérité de la fiction. Comment peut-on croire que les récits de fiction nous parlent sérieusement de la réalité?* Paris : Hermès-Lavoisier.
- Fabrice C. 2010. « De la nature des croyances collectives », *L'Année sociologique*, vol. 60, n° 1, 63-91.
- Falk J. 2009. *Identity and the Museum Visitor Experience*. Walnut Creek : Left Coast Press.
- Falk J. 2012. « Expérience de visite, identités et *self-aspects* ». *La Lettre de l'OCIM*, <http://ocim.revues.org/1061>.
- Flon É. 2005. *La patrimonialisation de l'archéologie. La mise en scène des vestiges dans l'exposition* [thèse de doctorat]. Université d'Avignon et des Pays du Vaucluse.
- Flon É. 2006. « L'exposition d'archéologie et le phénomène de la spectacularisation ». *Musées et Collections publiques de France*, n° 247, 32-37.
- Flon É. 2012. *Les mises en scène du patrimoine. Savoir, fiction, médiation*. Paris : Hermès Science.
- Ferro M. 1993. *Cinéma et Histoire*. Paris. Gallimard.
- Friedmann G. 1966. « L'enfant cerné par l'image ». *Le Monde*, 7 janvier, https://www.lemonde.fr/archives/article/1966/01/07/i-l-enfant-cerne-par-l-image_2701783_1819218.html.
- Gaillard. J. 1993. *Beau comme l'Antique*. Arles : Actes Sud.
- Gallego J., dir. 2015. *La bande dessinée historique. Premier cycle : L'Antiquité*. Pau : Presses universitaires de Pau.
- Garel A. 1976. « Le péplum ». *Image et Son*, n° 305, 32-45.

- Garnier, B., Guérin-Pace. 2010. *Appliquer les méthodes de la statistique textuelle*. Paris : CEPED.
- Giligny F. 2010. « Reconstitutions expérimentales et médiation ». *Les nouvelles de l'archéologie*, no 122, 51-55.
- Golvin J.-C. 1999. « L'amphithéâtre et ses images. Quelques règles fondamentales du langage visuel ». In *Actes du V^e congrès national d'archéologie et d'histoire de l'art*, <http://journals.openedition.org/inha/2366>.
- Golvin J.-C. 2005. *L'image de restitution et la restitution de l'image. Cours de Tunis, vol. I*, <https://raan.hypotheses.org/files/2016/03/golvin-COURS1.pdf>.
- Golvin J.-C. 2008. « La restitution architecturale en BD. Pour une éthique de la restitution sur les sites archéologiques ». In *De la restitution en Archéologie*, p. 285-293. Paris : Éditions du patrimoine.
- Gonzalès A. 1990. « La fresque et l'imposture. Le péplum : un genre cinématographique qui se débat entre histoire et imaginaire ». *Collection de l'Institut des Sciences et Techniques de l'Antiquité*, n° 429, 133-160.
- Gonzalès, A. 2007. « L'antiquité revisitée : mythes et référents culturels pour une culture classique de masse ». *Gerión*, n° hors-série, 37-51.
- Gouletquer P. 1986. « La perception du passé préhistorique chez l'enfant de dix à douze ans ». *Les nouvelles de l'archéologie*, n° 25, 18-31.
- Gouletquer P. 1988. « La préhistoire mise en scène ». In APDCA, dir., *L'archéologie et son image*, p. 165-183. Juan-les-Pins : APDCA.
- Greenwald A. G., Banaji M. R. 1995. « Implicit social cognition : attitudes, self-esteem and stereotypes ». *Psychological Review*. n° 102, 4-27.
- Greenwald, A. G., McGhee, D. E., Schwartz, J. L. K. 1998. « Measuring individual differences in implicit cognition: The implicit association test ». *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 74, n° 6, 1464-1480.
- Hanot M. 2002. *Télévision : réalité ou réalisme? Introduction à l'analyse sémio-pragmatique des discours télévisuels*. Paris et Bruxelles : INA et De Boeck Université.
- Herzlich C. 1996. *Santé et maladie. Analyse d'une représentation sociale*. Paris : EHESS.
- Jacobi D. 1986. *Diffusion et vulgarisation, Itinéraires du texte scientifique*. Paris : Belles Lettres.
- Jacobi D. 2001. « Savoir non formels ou apprentissages implicites ». *Recherches en communication*, n° 15, 169-184.
- Jacobi D. 2009. « La maquette entre reconstitution savante et récit imaginaire dans les expositions archéologiques ». *La Lettre de l'OCIM*. 123, <https://journals.openedition.org/ocim/234>.
- Jacobi D. 2011. « Figurer un monde disparu ou Les cheminements de la restitution ». In A. Charron et al. (dir.), *Jean-Claude Golvin. Un architecte au cœur de l'Histoire*, p. 38-49. Paris : Éditions Errance.
- Jacobi D., B. Schiele. 1988. *Vulgariser la Science. Le procès de l'ignorance*. Seyssel : Champ Vallon.
- Jacobi D., Schiele B., Cyr M.-F. 1990. « Note de synthèse ». *Revue française de pédagogie*, vol. 91, p. 81-111.
- Jauss H. R. 1990. *Pour une esthétique de la réception*. Paris : Gallimard.

- Jeanneret Y. 1994. *Écrire la science. Formes et enjeux de la vulgarisation*. Paris : Presses universitaires de France.
- Jeanneret Y. 2008. *Penser la trivialité*, vol. 1 (« La vie triviale des êtres culturels »). Paris : Hermès Lavoisier.
- Jeanneret Y. 2014. *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*. Paris : Non Standard.
- Jerphagnon L. 2012. *Les armes et les mots*. Paris : Robert Lafont.
- Jodelet D. 1997. *Les représentations sociales*. Paris : Presses universitaires de France.
- Jodelet D. 2005. « Représentations sociales : phénomènes, concept et théorie ». In S. Moscovici, dir., *Psychologie sociale*. Paris : Presses universitaires de France.
- Joly M. 2004. *Introduction à l'analyse de l'image*. Paris : Armand Colin.
- Jost F. 2003. *La télévision du quotidien : entre réalité et fiction*. Bruxelles : De Boeck.
- Jost F. 2007. « Ruptures et retournements de la sémiologie des médias à l'ère de la communication », *Semen*, n° 23, <http://journals.openedition.org/semen/5091>.
- Jullier L. 2002. *Cinéma et cognition*. Paris : L'Harmattan.
- Jutant. C. 2011. *S'ajuster, interpréter et qualifier une pratique culturelle. Approche communicationnelle de la visite muséale* [thèse de doctorat]. Université d'Avignon.
- Kermabon J. 1988 « Qu'est-ce que la sémio-pragmatique? ». *CinémAction*, n° 47, 52-56.
- Lafont-Couturier H. 2012. « Préface ». In H. Lafont-Couturier (dir.), *Péplum. L'Antiquité spectacle*, p. 9-13. Rhône et Lyon : Musées gallo-romains Saint-Romain-en-Gal et Fourvière Livres.
- Lançon B. 2005. *Les Romains. Histoire et civilisations*. Paris : Le Cavalier bleu.
- Légrand G. 1963. « Le péplum et la cape ». *Positif*, vol. 50, no 2, 170-179.
- Landau D., Logan J., Scott R., Parkes W., Franzoni D. W. 2000. *Gladiator: The Making of the Ridley Scott Epic*. New York : New Market Press.
- Le Marec J. 2002. « Situations de communication dans la pratique de recherche : du terrain aux composites ». *Études de communication*, n° 25, p. 15- 41.
- Le Marec, J. 2007. *Publics et musées. La confiance éprouvée*. Paris : l'Harmattan.
- Le Marec, J., Chaumier S. 2009. « Évaluation muséale : Hermès ou les contraintes de la richesse ». *La Lettre de l'OCIM*, n° 126, 7-14.
- Le Marec J., Davallon J., 1995. « Exposition, représentation et communication ». *Recherches en communication*, n° 4, 15-36.
- Le Ny J.-F. 2005. *Comment l'esprit produit du sens. Notions et résultats des sciences cognitives*. Paris : Odile Jacob.
- Lévêque L. 2011. « Sources antiques et lectures cinématographiques. Le cas de *Gladiator* ». *Babel*, n° 24, <https://journals.openedition.org/babel/182>.
- Lippman W. 1922. *Public Opinion*. New York : Harcourt, Brace and Company.
- Maisonneuve J. 1989. *Introduction à la psychosociologie*. Paris : Presses universitaires de France.
- Maksymowicz T. 2000. « La gloire du plus fort – Vaincre ou mourir ». *SFX*, n° 83, 26-27.
- Marin L. 1987. « Le cadre de la représentation et quelques-unes de ses figures ». In D. Arasse, A. Cantillon et G. Careri, dir., *De la représentation*, p. 342-363. Paris : Gallimard.

- Merhy L. 2010. « La vulgarisation dans les médias : sciences et émotions ». *Communication, lettres et sciences du langage*, vol. 4, n° 1, 29-41.
- Metz C. 1970. « Au-delà de l'analogie, l'image ». *Communications*, n° 15, 1-10.
- Metz C. 2002. *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*. Paris : Christian Bourgeois.
- Meulemans T. 1998. *L'apprentissage implicite. Une approche cognitive, neuropsychologique et développementale*. Marseille : Solal Éditeurs.
- Meunier A. 2008. « L'éducation muséale, un rapport au savoir ». *Recherches en communication*, n° 29, 101-124.
- Migozzi J. 2005. « Tentatives de déminage et de balisage d'un terrain idéologiquement et théoriquement piégé ». In *Boulevards du populaire*, p. 21-52. Limoge : Presses universitaires de Limoge.
- Moine R. 2002. *Les genres du cinéma*. Paris : Nathan.
- Montpetit R. 1996. « Une logique d'exposition populaire : les images de la muséographie analogique ». *Publics et Musées*, n° 9, 55-103.
- Montpetit R. 2005. « Expositions, parcs, sites : des lieux d'expériences patrimoniales ». *Culture et Musées*, n° 5, 111-133.
- Moscovici S. 2004 [1961]. *La psychanalyse, son image et son public*. Paris : Presses universitaires de France.
- Nicolas, S., Perruchet, P. 1998. *Mémoire et apprentissage implicite*. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble.
- Odin R. 1988. « Du spectateur fictionnalisant au nouveau spectateur : approche sémiopragmatique ». *Iris*, n° 8, 121-139.
- Odin R. 2000. *De la fiction*. Bruxelles : De Boeck Université
- Oudart. J.-P. 1971. « L'effet de réel ». *Cahiers du cinéma*, n° 228, 19-26.
- Pinteaup. 2003. *Effets spéciaux. Un siècle d'histoire*. Paris : Minerva
- Rasse P. 2001. « Savoirs formels et informels dans la muséologie des sciences. Savoirs formels et informels dans la communication scientifique et technique ». *Recherches en communications*, n° 15, <http://sites.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/view/3001/2801>.
- Ratinaud P. 2019, *IRAMUTEQ : Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Texte et de Questionnaires*, <http://www.iramuteq.org>.
- Ratinaud P., Déjean S. 2009. « IRAMUTEQ : implémentation de la méthode ALCESTE d'analyse de texte dans un logiciel libre ». In *Modélisation appliquées aux sciences humaines et sociales*. Toulouse : Université de Toulouse II – Le Mirail.
- Reinert, M. 1986. « Un logiciel d'analyse lexicale ». *Cahiers de l'analyse des données*, vol. 11, n° 4, 471-481.
- Reinert, M. 1990. « Une méthode de classification des énoncés d'un corpus présentée à l'aide d'une application ». *Cahiers de l'analyse des données*, vol. 15, n° 1, 21-36.
- Reinert, M. 1993. « Les “mondes lexicaux” et leur “logique” à travers l'analyse statistique d'un corpus de récits de cauchemars ». *Langage & Société*, n° 66, p. 5-39.
- Rodriguez A. 2015. « Les formes de représentation des Antiquités grecque et romaine dans la bande dessinée contemporaine ». In J. Gallego, dir. *La bande dessinée historique. Premier cycle : L'Antiquité*, p. 93-102. Pau : Presses universitaire de Pau et des Pays de l'Adour.

- Rouquette, M.-L., Rateau, P. 1998. *Introduction à l'étude des représentations sociales*. Grenoble : Presses Universitaires de Grenoble.
- Roy B.-J. 2005. « Les parcs archéologiques ». *Bulletin des chercheurs de la Wallonie*, n° 44, 43-44.
- Royo, M. 2001. « Le monde des pensionnaires, ou les rapports ambigus de l'archéologie et de l'architecture à la fin du XIX^e siècle et au début du XX^e siècle ». In É. Perrin-Saminadayar (dir.), *Rêver l'archéologie au XIX^e siècle. De la science à l'imaginaire*, p. 203-235. Saint-Étienne : Publications de l'Université de Saint-Étienne.
- Salomon G. 2012 [1979]. *Interaction of Media, Cognition, and Learning: An Exploration of How Symbolic Forms Cultivate Mental Skills and Affect Knowledge Acquisition*. New York : Routledge.
- Schaeffer J.-M. 1999. *Pourquoi la fiction?* Paris. Seuil.
- Schall C. 2010. *La médiation de l'archéologie à la télévision. La construction d'une relation au passé* [thèse de doctorat]. Université d'Avignon et des Pays du Vaucluse.
- Shank, R.C., Szego S. 1999. « Quand faire c'est taire ». *Sciences humaines*, n° 24, 76-78.
- Schiele B. 1983. « Les enjeux cachés de la vulgarisation scientifique ». *Communication. Information, médias, théories*, vol. 5, n^{os} 2-3, 156-185.
- Schiele B. 1998. *La révolution de la muséologie des sciences. Vers les musées du XXI^e siècle?* Montréal : Multimondes.
- Serceau M. 2009. « Au carrefour de l'histoire, de la légende et du mythe : le péplum, le film de cape et d'épée, le western. ou la saga du héros ». In *Le Mythe, le Miroir et le Divan*. Villeneuve d'Ascq : Presses universitaires du Septentrion. (Coll. « Arts du spectacle - Images et sons »).
- Siarri N. 1987. *L'Antiquité latine au cinéma, histoire et histoires dans le péplum romain*. Thèse de doctorat. Sous la direction de J.-P. Néraudau. Université de Toulouse.
- Siclier J. 1962. « L'âge du péplum ». *Cahiers du cinéma*. n° 131, 26-45.
- Sillamy, N. 1980. *Dictionnaire encyclopédique de psychologie*. Paris : Bordas.
- Simsolo N. 1987. *Conversations avec Sergio Leone*. Paris : Stock.
- Sorlin P. 1974. « Clio à l'écran ou L'historien dans le noir ». *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, vol. 21, n° 2, 252-278.
- Stoczkowski W. 1994 : *Anthropologie naïve, anthropologie savante. De l'origine de l'homme, de l'imagination et des idées reçues*. Paris : CNRS Éditions.
- Stœtzl J. 2006. *Théorie des opinions*. Paris : L'Harmattan.
- Teyssier É. 2012. *Spartacus. Entre le mythe et l'histoire*. Paris : Perrin.
- Teyssier É. 2015. « Du mythe à la réalité, soixante ans de gladiature en BD ». In J. Gallego, dir., *La bande dessinée historique. Premier cycle : l'Antiquité*, p. 275-286. Pau : Presses universitaires de Pau et des Pays de l'Adour.
- Thiébaud M. 1998. « Culture populaire et culture savante : l'Antiquité dans la bande dessinée ». *Dialogues d'histoire ancienne*, vol. 24, n° 2, 232-243.
- Triquet E., Nguyen C., Chouteau M., Bruguière C., 2012. « Les représentations de la science et de la technique dans les séries policières à caractère scientifique, quel apport du récit? ». In A. Masseran et Ph. Chavot, dir., *Les cultures des sciences en Europe. Dispositifs en pratique*, p. 57-72. Nancy : Presses Universitaires de Nancy.
- Vanoye F., Goliot-Lété A. 1992. *Précis d'analyse filmique*. Paris : Nathan.

- Vilatte, J. C. 2007. *Méthodologie de l'enquête par questionnaire*. Avignon : Université d'Avignon.
- Vernet M. 1975. « Codes non spécifiques ». In J. Collet, dir., *Lectures du film*, p. 46-50. Paris : Albatros.
- Veyrat-Masson, I. 1989. « Les stéréotypes nationaux et le rôle de la télévision ». *Hermès*, n^{os} 5-6, 237-253.
- Vitalbo, V., Jacobi, D. 2003. *Musée de l'Arles et de la Provence antiques. Les publics des expositions La mort n'est pas une fin (15 septembre 2002-5 janvier 2003) et D'un monde à l'autre : naissance d'une chrétienté en Provence, IV^e-VI^e siècles (15 septembre 2001-6 janvier 2002)*. Avignon : Université d'Avignon.
- Voisenat, C. dir., *Imaginaires archéologiques*. Paris : Maison des sciences de l'homme.
- Wilson T. D., Lindsey S., Schooler, T. Y. 2000. « A Model of Dual Attitudes ». *Psychological Review*, vol. 107, n^o 1, 101-126.
- Winkler M. 2004. *Gladiator. Film and History*. Édition Winkler Martin M. Wiley- Blackwell Publishers.
- Zemon-Davis, N. 2006. « Un débat en coulisses. Trumbo, Kubrick et la dimension historique de *Spartacus*, 1960 ». *Actes de la recherche en sciences sociales*, n^{os} 161-162, <https://doi.org/10.3917/arss.161.0080>.

2. Références complémentaires

- Abric J.-C. 1994. *Pratiques sociales et représentations*. Paris : P.U.F.
- Abric J.-C. 2003. *Méthodes d'étude des représentations sociales*. Paris : Erès.
- Alonso J.-J., Mastache E., Alonso J. 2013. *La Antigua Grecia en el cine*. Madrid : T&B Éd.
- Aknin L. 2009. *Le péplum*. Paris : Armand Colin.
- Amossy R. 1991. *Les idées reçues. Sémiologie du stéréotype*. Paris : Nathan.
- André L.-N. 2013. « Paysages et *topoi* dans le péplum grec contemporain : de l'esthétique de la ruine à sa résurrection virtuelle », *Anabases*, n^o 18, 109-127.
- Aumont J. 1994. *L'image*. Paris : Nathan.
- Babou I., Le Marec J. 2006. « Cadrages médiatiques et logiques commémoratives du discours à propos de sciences : musées, télévision et radioactivité ». *Communication*, vol. 24, no 2, 74-96.
- De Bary C. 2013. « La vérité et la fiction ». *Itinéraires. Littératures, textes, cultures*, n^o 1, 167-181.
- Barthes R. 2002. « Sur le cinéma », propos recueillis par Michel Delahaye et Jacques Rivette » [1963]. In *Œuvres complètes II (1962- 1967)*, éd. É. Marty, p. 255-266. Paris : Seuil.
- Bazin A. 1985. *Qu'est-ce que le cinéma?* Paris : Éditions du Cerf.
- Blanchet A., Gotman A. 1992. *L'Enquête et ses méthodes. L'entretien*. Paris : Nathan.
- Boutaud J.-J. 1998. *Sémiotique et communication*. Paris : L'Harmattan.
- Brugère F. 2002. « Le musée entre culture populaire et divertissement ». *Esprit*, n^o 283, 90-104.
- Collin, F. 2001-2002. « Médiation du patrimoine archéologique ». *Bulletin de la Société royale belge d'études géologiques et archéologiques*, n^o 41, 7-12.

- Compte C. 2001. « Écriture télévisuelle et médiation cognitive, ou Comment la télévision véhicule des savoirs formels et informels ». *Recherches en communication*, n° 16, 131-152.
- Compte C. 2013. « L'impact de l'image sur la perception et transformation des représentations mentales ». *Communication*, vol. 32, n° 1, <http://communication.revues.org/4842>.
- Courbet D. 2016. « Réception des communications et cognition non consciente : les effets non verbalisables de la communication commerciale », *Communication et organisation*, n° 18, <http://communicationorganisation.revues.org/2425>.
- Courbet D., Fourquet-Courbet M.-P., Intartaglia J. 2008. « Publicité sur Internet : que reste-t-il des mots, que reste-t-il des images, trois mois après en mémoire implicite? ». *Revue des interactions humaines médiatisées*, vol. 9, n° 1, <http://europia.org/RIHM/V9N1/1-RIHM-Courbet-fourquetcourbet-intartaglia.pdf>.
- Courbet D., Fourquet-Courbet M.-P., Chabrol C. 2004. « Psychologie sociale, traitements et effets des médias ». *Questions de communication*, vol. 5, n° 1, 5-18.
- Courbet D., Fourquet-Courbet, M.-P. 2009. « Analyse de la réception des messages médiatiques. Récits rétrospectifs et verbalisations concomitantes ». *Communication & langages*, n° 161, 117-135.
- Dumont H. 1998. « Chronologie du film historique à l'antique ». *CinémAction*, n° 89, 89-180.
- Eloy M. 1995. « Architecture et péplum : la cité antique ». *CinémAction*, n° 75, 17-24.
- Esquenazi J-P. 1994. *Film, perception et mémoire*. Paris : L'Harmattan.
- Ferro M. 1984. *Film et Histoire*. Paris : EHESS.
- Fèvres J. 2012. *Infographie, images de synthèse et patrimoine monumental. Espace de représentation, espace de médiation* [thèse de doctorat]. Université Michel de Montaigne – Bordeaux III.
- Foucart F. 2012. *Le péplum italien (1946-1966). Grandeur et décadence d'une Antiquité populaire*. Paris : Imho.
- Friedmann G. 1963. « L'école et les communications de masse : opinions, documents, débats ». *Communications*, n° 1, 123-134.
- Ghiglione R., Chabrol Cl., 2000, « Contrats de communication : stratégies et enjeux ». *Revue internationale de psychologie sociale*, n° 4, 7-15.
- Ghiglione R., Trognon A., 1993, *Où va la pragmatique?* Grenoble : Presses universitaires de Grenoble.
- Ghiglione et al., 1980. « Analyse de contenu : moyen de recherche ». In *Manuel d'analyse de contenu*. Paris : Armand Colin.
- Giordan A., Girault Y., Clément P. 1994. *Conceptions et connaissances*. Berne : Peter Lang.
- Graiston J.-M., dir. 1993. *Péplum : l'Antiquité dans le roman, la BD et le cinéma*. Liège : Éditions du CÉFAL.
- Gris F. 2012. *Images et imaginaires cinématographiques dans le récit français (de la fin des années 1970 à nos jours)* [thèse de doctorat]. Université Saint-Étienne.
- Guimelli C. 1994. *Structures et transformations des représentations sociales*. Neuchâtel : Delachaux et Niestlé.
- Heinich N., Flahault F., dir. 2005. *Vérités de la fiction*, dossier publié dans *L'Homme*, n° 175-176.

- Hennebelle G., dir. 1992. *Cinéma et Histoire : autour de Marc Ferro*, dossier publié dans *CinémAction*, n° 65.
- Jacobi D., Meunier A. 1999. « Au service du projet éducatif de l'exposition : l'interprétation ». *La Lettre de l'OCIM*, n° 61, p 3-7.
- Jost F. 1997. *La promesse des genres*. Réseaux, n° 81, 11-31.
- Jost F. 1998. *Le temps d'un regard. Du spectateur aux images*. Paris : Klincksieck.
- Lucas A. M. 1987. « Interaction between formal and informal sources of science ». In *Communicating Science to the Public*, p. 64-79. Londres : J. Wiley.
- Martin F. 2002. *L'Antiquité au cinéma*. Paris : Dreamland.
- Meunier A., Leith M. A., Tari K. 2008. « L'évaluation des apprentissages en contexte d'éducation non formelle à Parcs Canada : état de la question et analyse de la revue de littérature en éducation muséale », p. 55-85. In A. Landry et A. Meunier A., dir. *La recherche en éducation muséale. Actions et perspectives*. Montréal : MultiMondes.
- Mialaret G. 2004. *Les méthodes de recherche en sciences de l'éducation*. Paris : Presses universitaires de France.
- Mitry J. 1987. *La sémiologie en question. Langage et cinéma*. Paris : Éditions du Cerf.
- Negura L. 2006. « L'analyse de contenu dans l'étude des représentations sociales », *SociologieS*, section *Théories et recherches*, <http://journals.openedition.org/sociologies/993>.
- Odin R. 2011. *Les espaces de communication. Introduction à la sémio-pragmatique*. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble.
- Pasquer-Jeanne J., Zerbib O. 2012. « Du plaisir de se perdre dans des lieux (re)connus : flâneries et quêtes vidéoludiques » [communication de colloque]. *Ludovica 2012*, http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo12/pasquer_zerbib_ludovia_2012.pdf.
- Reber A. S. 1993. *Implicit Learning and Tacit Knowledge, an Essay on the Cognitive Unconscious*. Oxford : Oxford University Press.
- Rieu J.-L. 2010. « La médiation dans les musées d'archéologie ». *Les nouvelles de l'archéologie*, n° 122, p. 11-13.
- Rodriguez A. 2008. « Échos contemporains de la Guerre de Troie : l'*Illiade* dans la bande dessinée, le cinéma, la science-fiction, la littérature de jeunesse (1956-2007) », *Anabases*, n° 8, 137-150.
- Sauter C. 2000. *Le langage visuel*. Montréal : XYZ.
- Schnapp A. 1993. *La conquête du passé. Aux origines de l'archéologie*. Paris : Éditions Carré.
- Schnitzler, B., Schnitzler, F. 2006. *Archéopub. La survie de l'Antiquité dans les objets publicitaires*. Strasbourg : Musées de Strasbourg.
- Semprini A. 1995. *Analyser la communication. Comment analyser les images, les médias, la publicité*. Paris : L'Harmattan.
- Veyne P. 1996 [1971]. *Comment on écrit l'histoire. Essai d'épistémologie*. Paris : Seuil.

ANNEXES

Annexe 1. Précis d'analyse filmique des séquences de Ben-Hur et Gladiator

BEN-HUR (date de réalisation : 1959), durée de l'extrait : 49 secondes

Production : MGM - Metro-Goldwyn-Mayer

Réalisation : William Wyler

Interprètes : Charlton Heston : Judah Ben-Hur, Stephen Boyd : Messala
Thèmes du film : religion, vie quotidienne, empire romain, jeux du cirque

Ben-Hur revient à Jérusalem après trois années passées aux galères, il veut retrouver sa mère et sa sœur mais Messala prétend qu'elles sont mortes. La course de chars est pour lui une occasion de se venger.

N°	ECHELLE DES PLANS	CHAMP	ANGLES DE PRISE DE VUE	MOUVEMENT	RACCORD	ACTIONS	AMBIANCE	RECIT
1	Plan général	Profondeur de champ	Angle plat	fixe		Vue du cirque dans sa globalité avec la foule et les coureurs au loin	M usique de scène : trompettes, marque de l'époque, péplum C ouleurs dominantes : sable, ocre	P résentation lieu de l'action : cirque D escription décor architectural
2	Plan Américain	Profondeur champ	Angle plat	fixe	Raccord son	Ponce Pilate annonce la course de chars Arrière plan : femmes et soldats	M usique de fosse D ialogues C ouleurs : sable, rouge, pourpre, blanc, gris	D iscours C ostumes C omportement personnages
3	Plan large	Profondeur champ	Plongée	fixe	Raccord champ contre champ	Ponce Pilate annonce la course de chars Arrière plan : les auriages	D ialogues C ouleurs dominantes : sable, rouge, pourpre, blanc, gris	P ersonnages : foule, Ponce Pilate C ostumes C omportement
4 (cf. plan 2)	Plan Américain	Profondeur champ	Angle plat	fixe	Raccord champ contre champ	Discours de Ponce Pilate Arrière plan : femmes et soldats	D ialogues C ouleurs dominantes : sable, rouge, pourpre, blanc, gris	C omportement personnages costumes

4 (cf. plan 2)	Plan Américain	Profondeur champ	Angle plat	fixe		Raccord champ contre champ	Discours de Ponce Pilate Arrière plan : femmes et soldats	Dialogues Couleurs dominantes : sable, rouge, pourpre, blanc, gris	Comportement personnages costumes
5	Plan Américain	Profondeur champ	Contre-plongée	fixe		Raccord de mouvement	Présentation par Ponce Pilate des coureurs, homme lui tend une liste	Dialogues Couleurs dominantes : sable, rouge, pourpre, blanc, gris	Supériorité Ponce Pilate costumes
6 à 13	Gros plans		Angle plat	fixes		Raccord plastique : d'une image à l'autre, les éléments filmés sont presque identiques	Présentation des auriges	Dialogues Couleurs dominantes : sable, rouge, pourpre, bronze + couleurs des auriges	Provinces romaines Costumes Jeux du cirque
14	Plan rapproché		Angle plat	fixe		Raccord plastique	Présentation Ben Hur	Dialogues Couleurs dominantes : sable, marron	Provinces romaines Costumes Jeux du cirque
15	Plan Américain		Contre plongée	fixe		Raccord son	Public se lève et acclame les auriges, détail d'un homme dans la foule	Musique de fosse et clameur de la foule Couleurs dominantes : blanc, vert et ocre	Costumes Personnages : foule Ambiance des jeux du cirque

GLADIATOR (date de réalisation : 2000), durée extrait : 52 secondes Production : Dream Works, Universal Pictures

Réalisation : Ridley Scott

Interprètes : Russell Crowe : général Maximus Décimus Méridius, Joaquin Phoenix : Commode Thèmes du film : vie quotidienne, gladiature, Empire Romain

Maximus, déchu de sa fonction de général des armées romaines, combat pour la première fois en tant que gladiateur dans les arènes du Colisée romain.

N°	ÉCHELLE DES PLANS	CHAMP	ANGLES DE PRISE DE VUE	MOUVEMENT	RACCORD	AMBIANCE	RÉCIT
1	Plan moyen 5 secondes		Contre-plongée	Travelling avant		<p>- Musique : Musique de fosse, mise en relief du rythme diégétique : accélération et rapidité du rythme musical - Couleurs : gris, sable - Lumière : Obscur à clair, vers la lumière des arènes du colisée</p>	<p>Le spectateur accompagne les gladiateurs qui entrent dans l'arène du Colisée. on s'approche du centre de l'action (au sens spatial comme narratif), c'est-à-dire au cœur de l'arène et du combat.</p>
2	Plan américain 24 secondes		Contre-plongée	Travelling panoramique	Raccord son et dans le mouvement	<p>Musique Mise en relief du rythme diégétique : rapidité Couleurs : gris, sable, bleu</p>	<p>Plusieurs gladiateurs, dont le personnage principal, regardent autour d'eux et découvrent l'intérieur du Colisée, ses gradins et la foule les acclamant. Le spectateur voit plusieurs gladiateurs qui s'apprêtent à combattre. Ces effets scéniques (le travelling, la contre-plongée, la musique de fosse, le plan américain)</p>

3	Gros plan 3 secondes	Profondeur champ	Angle plat	Travelling latéral	Raccord son et dans l'axe	Musique : marque de l'époque, péplum Couleurs : gris, marron, bronze	laisent au spectateur une impression d'attente angoissée, tout comme les gladiateurs semblent la ressentir sur la piste de l'arène.
4	Plan américain		Angle plat	Fixe	Raccord dans l'axe : deux moments successifs d'un même événement sont traités en deux plans, mais la caméra s'est approchée ou éloignée pour le second plan	Musique : marque de l'époque, péplum Couleurs : gris, marron, bronze	Joueurs de trompettes Arrière-plan : soldat qui se distingue par la profondeur de champ qui dévoile le soldat romain d'une façon très nette alors que le premier plan, celui des trompettes claironnantes est légèrement flou.
						Musique : marque de l'époque, péplum Couleurs : gris, marron, bronze	Jeux du cirque Costumes Personnage présentant le jeu, le narrateur du combat qui va se dérouler refaire la bataille entre Carthage et Rome.

5	Plan moyen	Profondeur de champ Champ contre champ	Plongée	Travelling horizontal	Raccord son	Bruit foule Couleurs : gris, bleu, or	Arrivée de la famille impériale Gladiateurs au centre de l'arène Costume Société : empereur face aux gladiateurs
6	Gros plan		Angle plat	Travelling horizontal	Raccord champ contre champ	Bruit foule Couleurs : gris, bronze	Costumes gladiateurs Visage des gladiateurs
7	Plan américain	Champ contre champ	Contre-plongée	Travelling horizontal	Raccord son	Bruit foule Couleurs : gris, bronze, or, bleu	Société romaine Costumes empereur Empereur salue foule
8	Gros plan	Champ contre champ	Angle plat	Fixe	Raccord champ contre champ	Bruit foule Dialogues Couleurs : gris, bronze	Société Jeux du cirque Costumes Gladiateurs saluent Empereur

9	Gros plan	Champ contre champ	Angle plat	Fixe	Raccord champ contre champ	Bruit : foule Dialogues Couleurs : gris, bronze	Société Jeux du cirque Costumes Un gladiateur salue Empereur
10	Plan américain	Champ contre champ	Contre-plongée	Travelling horizontal	Raccord champ contre champ	Bruit : foule Couleurs : gris, bronze, or, bleu	Société Jeux du cirque Costumes Empereur avec son neveu saluent gladiateurs
11	Plan rapproché	Champ contre champ		Fixe	Raccord champ contre champ	Bruit : foule Couleurs : gris, bleu	Costumes Force dramatique avec le plan rapproché sur le personnage principal qui espère sa vengeance Personnage principal entouré d'autres gladiateurs

Annexe 2. Les protocoles d'enquête de la phase des pré-tests méthodologiques

Questionnaire inspiré de la méthode dite de « l'évocation libre et hiérarchisée »

En Histoire, à quoi vous fait penser l'Antiquité?

Écrivez 5 à 10 mots ou expressions qui vous viennent spontanément à l'esprit? 1.

- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Maintenant, classez-les dans l'ordre d'importance que vous leur accordez. Mettez le chiffre 1 devant le plus important pour vous, puis le chiffre 2, et ainsi de suite, jusqu'au moins important.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Questionnaire de caractérisation

Dans la liste que voici, figurent des phrases qui peuvent caractériser l'Antiquité :

1. Un combat de gladiateurs dans un amphithéâtre romain
2. Des vieilles choses poussiéreuses que l'on trouve dans un vide grenier
3. Un monument en ruines, vestiges
4. La recherche de trésors
5. Des meubles que l'on achète cher dans une brocante
6. Un romain en sandales sur un char
7. Une fouille archéologique
8. Un patrimoine culturel qu'il faut restaurer et conserver
9. La période historique qui suit la préhistoire

Quelles sont les 3 phrases qui vous paraissent caractériser le mieux l'Antiquité?

-
-
-

Et quelles sont les 3 phrases qui vous paraissent caractériser le moins bien l'Antiquité?

-
-
-

Procédure et extrait du guide d'entretien
Terrains du festival Arelate et du festival péplum du Musée d'Orsay

Pratiques du cinéma/culture cinématographique :

1. Êtes-vous déjà venu au festival *Arelate*? Si oui, combien de fois? Participez-vous aux animations ou assistez-vous seulement au festival péplum?
2. Est-ce que vous allez souvent au cinéma? Combien de fois par an (entre 1 et 5 fois; plus de 5 fois; ou plus de 10 fois)

Relancer sur les pratiques : DVD, téléchargements etc., Quelle sorte de film préférez-vous :(comédie, action etc.)

3. Qu'est-ce qui vous a décidé de venir voir ce film?
4. Est-ce que vous savez ce que le film raconte?

(Relancer sur les pratiques du cinéma + repérer si culture cinématographique + genre péplum familier)

1. Est-ce que le film vous a plu? Dites-moi ce qui vous a vraiment plu? et puis encore
 2. Pouvez-vous me dire de quoi ça parle? Pour résumer ce que ce film raconte, vous diriez quoi?
 3. Avez-vous des passages préférés? Lesquels (description : une scène/une image en tête)? Qu'est-ce qui a plu aux autres spectateurs? Pourquoi?
 4. Est-ce qu'il y a des passages qui vous ont déplu? Lesquels (décrire)? Pourquoi? Selon vous qu'est-ce que les spectateurs n'ont pas aimé du tout?
- (Relancer sur les éléments de l'histoire : décors, costumes, événements (batailles etc.)

Culture préalable de l'individu sur l'Antiquité et l'archéologie :

1. À quoi vous fait penser le mot Antiquité? Quels mots vous viennent à l'esprit quand vous entendez le mot Antiquité
2. Est-ce que vous avez une ou des images en tête quand vous entendez le mot antiquité? Laquelle?
3. Depuis quand vous intéressez-vous à l'Antiquité? Pourquoi aimez-vous l'Antiquité?

Au cours des douze derniers mois :

4. Lisez-vous régulièrement un magazine ou des livres sur l'Antiquité? Si oui, lequel? Êtes-vous abonné?
5. Avez-vous lu un livre sur l'archéologie? Si oui, lequel?
6. Avez-vous regardé un documentaire télévisé sur l'Antiquité et l'archéologie? Si oui, lequel?
7. Avez-vous regardé récemment un film similaire? Si oui, lequel?
8. Avez-vous visité un musée d'archéologie? Si oui, lequel?

Les éléments biographiques :

Votre année de naissance : I ___ I ___ I ___ I ___ Sexe : F/M Votre lieu de résidence :.....

Votre niveau d'étude : - Bac Bac Bac + 2 Bac + 4 Autre : Votre type de formation :

Avez-vous une activité professionnelle : oui/ non Si oui, laquelle? Si non, précisez

Présentation de l'échantillon des sujets interrogés dans les contextes du musée et du domicile

Pour davantage de lisibilité, les caractéristiques de la population interrogée sont présentées dans les tableaux ci-dessous :

	Groupe « musée »	Groupe « domicile »
Entretiens	21	22
Individus	34	29

Le nombre d'individus interrogés présente une différence alors que le nombre d'entretiens est presque similaire. En effet, les entretiens réalisés dans le contexte muséal sont effectués auprès de visiteurs venus découvrir les collections du MDAA en couple, en famille ou entre amis. Nous ne sommes pas parvenus à établir cette même sociabilité auprès de l'échantillon « domicile », lequel comporte presque essentiellement des individus interrogés seuls ou en couple.

Sexe	Groupe "musée"	Groupe "domicile"
Hommes	14	13
Femmes	20	16

Tranches d'âge	Groupe "musée"	Groupe "domicile"
Moins de 30 ans	3	2
De 31 ans à 55 ans	11	11
Plus de 55 ans	20	16

Niveau d'études	Groupe "musée"	Groupe "domicile"
CAP, BEP	4	2
Baccalauréat	7	5
Bac +2	8	7
Bac +3	3	5
Bac +5	12	10

Dominent les visiteuses âgées de plus de soixante ans, diplômées de l'enseignement supérieur, retraitées. Cette féminisation des publics a été maintes fois repérée pour de nombreux domaines culturels (Donnat, 2009) et lors de précédentes expositions (Vitalbo et Jacobi, 2003) au MDAA.

Professions	Groupe « musée »	Groupe « domicile »
Artisans, commerçants, chefs d'entreprise	7	6
Cadres, professions intellectuelles	11	11
Professions intermédiaires	5	6
Employés	8	5
Étudiants	3	1

Les retraités constituent la partie principale des visiteurs inactifs, retraités donc ou personnes au foyer. L'échantillon de personnes interrogées dans le contexte du musée d'archéologie est constitué d'une grande part d'enseignants (primaire, secondaire et supérieur), que l'on retrouve bien sûr dans l'échantillon des individus du groupe « domicile ».

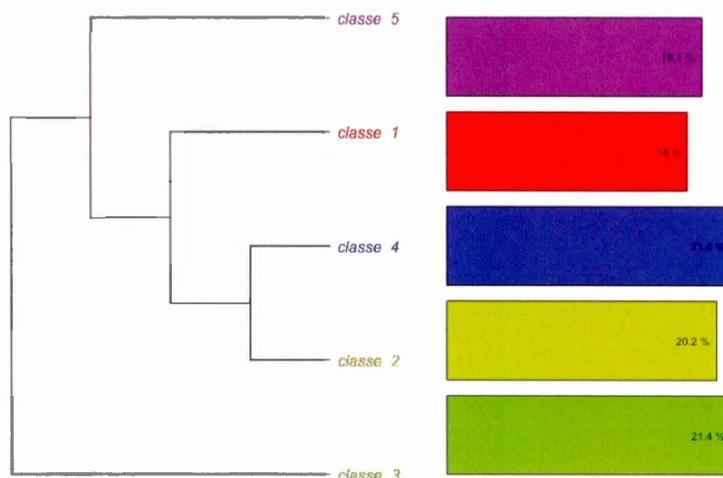
Annexe 3. Détails de la représentation sociale de l'Antiquité chez les individus du groupe « domicile » avant le visionnage des extraits de péplum (n=29)

	<i>Catégories thématiques Thèmes</i>	<i>Spécifications des thèmes principaux (Sous-catégories)</i>	<i>Entretiens (a)</i>	<i>Énoncés (b)</i>	<i>Rang d'apparition (c)</i>
Fréquence élevée	Vie quotidienne	- Barbares, brutes - Guerriers - Violence - Combats et batailles - Esclaves - Décadence, déclin - Empire	12	20	2,8
	Pays	- Italie (Rome) - Grèce - Égypte - La Gaule	10	17	2,2
	Péplum	- <i>Gladiator</i> - <i>Ben-Hur</i> - <i>300</i> - <i>Troie</i> - Spectacle - Hollywood - Séries télévisées (<i>Rome, Spartacus</i>)	10	14	3,6
Fréquence moyenne	Monuments	- Pierres - Cirque, thermes, aqueduc, pyramide, théâtre, temple - Constructions techniques - Sculptures	8	10	2,1
	Héritage matériel et immatériel	- Idéologie politique : démocratie - Valeurs sociales - Racines, origines	8	8	3,1
	Sources de souvenirs et de connaissances sources d'information et réseaux d'interaction (niveau de connaissance)	- Voyages - Musées - École - Littérature - Documentaires télévisés	7	8	2,5

	Mythologie	- <i>L'Illiade et l'Odyssée</i> : Achille, cheval de Troie, Homère, Troie - Mythes - Dieux - Héros	5	11	1,8
Fréquence faible	Période historique -	Époque entre préhistoire et	4	4	2,2

- (a) Nombre d'entretiens où les énoncés d'une même catégorie thématique se retrouvent
- (b) Nombre d'énoncés appartenant à une même catégorie thématique.
- (c) Le rang moyen d'apparition est calculé à partir des rangs d'apparition des diverses occurrences sur l'ensemble du corpus du groupe « musée ». Il s'agit d'une moyenne calculée sur 5 et correspondante au nombre de catégories thématiques qui sont apparues en moyenne dans chaque entretien.

Annexe 4. La classification descendante hiérarchique de la représentation de l'Antiquité chez les sujets du groupe « musée » avant le visionnage des extraits de péplum



Le contenu de la **classe 1** : histoire, chose, truc, passé, monument, édifice, pierre, théâtre, documentaire, image, vrai, Hercule, imposant, savoir, rappeler.

Le contenu de la **classe 2** : siècles, vieux, Égypte, Rome, violence, travail, vivre, différent, ville, regarder, moyen, voir, entendre, monde, donner, pouvoir, croire, justement, actuel.

Le contenu de la **classe 3** : organisation sociale et politique, richesse, esclave, quotidien, peuple, imaginer, construction, inventer, certainement, vraiment, époque, impression, vie, falloir, devoir, savoir, militaire, penser.

Le contenu de la **classe 4** : film, Ben Hur, course de chars, gladiateurs, représenter, violent, les gens, maquette, voir, cirque, combat, réalité, rapport, exemple.

Le contenu de la **classe 5** : Jules César, buste, grand, péplum, Romain, Grec, faux, représentation, personnage, forcément, jeu, architecture, super, machin.

Annexe 5. La construction des stéréotypes de la représentation sociale de l'Antiquité

...chez les individus du groupe « musée »

Catégories thématiques	La fréquence des cooccurrences des catégories thématiques (e)	Association(s) avec une autre catégorie thématique (f)	Nature(s) de la relation
Péplums	12	<ul style="list-style-type: none"> - Vie quotidienne - Souvenirs et connaissances - Monuments 	Outil, description
Héritage matériel et immatériel	3	<ul style="list-style-type: none"> - Monuments - Souvenirs et connaissances 	Conséquence, comparaison
Monuments	5	<ul style="list-style-type: none"> - Héritage matériel et immatériel - Vie quotidienne - Pays : Italie (Rome), Grèce, Égypte - Période historique - Les jeux du cirque 	Outil, Comparaison (à une autre période historique ou entre cultures antiques), description
Vie quotidienne	19	<ul style="list-style-type: none"> - Pays : Italie (Rome), Grèce, Égypte - Héritage matériel et immatériel - Les jeux du cirque - Monuments - Péplums - Souvenirs et 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparaison (à une autre période historique ou entre cultures antiques), renvoi à une action (description concrète), évaluation, opposition, interrogation

Les jeux du cirque	10	connaissances - Vie quotidienne - Monuments - Péplum - Souvenirs et connaissances	Outil, comparaison, description, interprétation, évaluation
Période historique	6	- Pays Italie (Rome), Grèce, Égypte - Héritage matériel et immatériel - Monument	Comparaison, description
Souvenirs et connaissances	22	- Vie quotidienne - Monuments - Jeux du cirque - Péplums	Outil, description, évaluation, interrogation, opposition, argumentation
Pays : Italie (Rome), Grèce, Égypte	4	- Période historique - Monument	Comparaison, description

(e) : Nombre de fois qu'une catégorie thématique se retrouve dans le même fragment de discours (paragraphe) avec d'autres catégories thématiques. Apparition simultanée de deux ou plusieurs catégories thématiques dans un même segment de discours.

(f) : Catégories thématiques associées.

...chez les individus du groupe « domicile »

Catégories thématiques	Fréquence d'association des énoncés cooccurrences (g)	Association(s) avec une autre catégorie thématique (h)	Nature(s) de la relation
Vie quotidienne	23	<ul style="list-style-type: none"> - Pays : Italie (Rome), Grèce, Égypte - Les jeux du cirque - Monuments - Péplums - Souvenirs et connaissances 	<p>Comparaison (à une autre période historique ou entre cultures antiques), renvoi à une action (description concrète), évaluation, opposition, interrogation</p>
Pays : Italie (Rome), Grèce, Égypte	11	<ul style="list-style-type: none"> - Souvenirs et connaissances - Héritage matériel et immatériel - Vie quotidienne - Monuments 	<p>Comparaison, description, évaluation</p>
Péplums	10	<ul style="list-style-type: none"> - Vie quotidienne - Souvenirs et connaissances 	<p>Outil, description</p>
Monuments	4	<ul style="list-style-type: none"> - Vie quotidienne - Pays : Italie (Rome), Grèce, Égypte - Période historique 	<p>Outil, Comparaison (à une autre période historique ou entre cultures antiques), description</p>
Héritage matériel et immatériel	4	<ul style="list-style-type: none"> - Monuments - Souvenirs et connaissances - Mythologie 	<p>Conséquence, comparaison, évaluation</p>
Souvenirs et connaissances	11	<ul style="list-style-type: none"> - Vie quotidienne - Monuments 	<p>Outil, description, évaluation, interrogation, opposition, argumentation</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Jeux du cirque - Péplums - Mythologie - Souvenirs et connaissances - Pays - Monuments 	
Mythologie	11		
Période historique	3		

(g) : Nombre de fois quand une catégorie thématique se retrouve dans le même fragment de discours (paragraphe) avec d'autres catégories thématiques. Apparition simultanée de deux ou plusieurs catégories thématiques dans un même segment de discours.

(h) : Catégories thématiques associées.

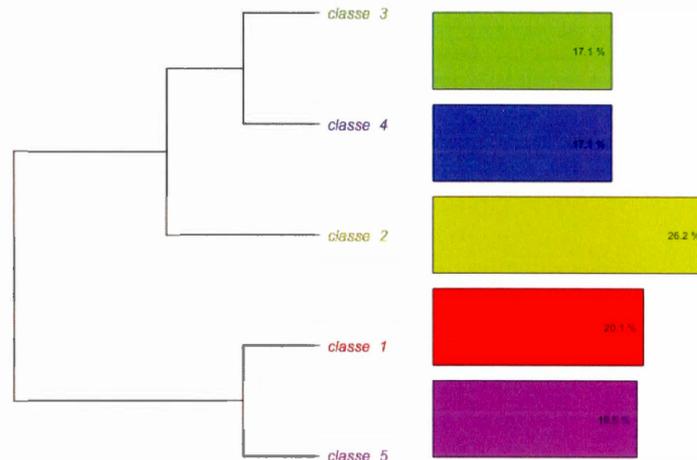
Annexe 6. Détails de la représentation sociale de l'Antiquité chez les individus du groupe « musée » après le visionnage des extraits de péplum

	<i>Catégories thématiques Temps 1 (avant visionnage des extraits de péplum)</i>	<i>Catégories thématiques Temps 3 (après visionnage des extraits de péplum)</i>	<i>Entretiens (a)</i>	<i>Énoncés (b)</i>	<i>Rang d'apparition (c)</i>
Fréquence élevée	Le péplum	La reconstitution historique	15	24	2,6
		Connaissances, doutes, clichés	8	10	2,8
	Héritage matériel et immatériel	Reconnaissance des codes du genre péplum	7	14	2
	Les monuments de l'Antiquité	Références à d'autres médias	7	11	2,9
		Fidélité historique	6	15	2
Fréquence moyenne	Mode de vie	Violence	7	12	3,3
	Les jeux du cirque	Références à d'autres périodes historiques	4	7	3,1
	Période historique	Le spectacle	3	7	2,3
Fréquence faible	Voyages, école, livres, documentaires	Souvenirs des films	7	12	3
	Personnages historiques	Vie sociale de l'Antiquité	4	6	1,8
	Pays : Italie (Rome), Grèce, Égypte	La "magie" du cinéma	7	9	2,7

(a) : Nombre d'entretiens où les énoncés d'une catégorie thématique se retrouvent.

(b) : Nombre d'énoncés d'une catégorie thématique. Le nombre d'énoncés comptabilisé dans ce tableau est supérieur au nombre total d'énoncés codés dans le corpus global car un énoncé peut relever de plusieurs catégories thématiques et peut donc être répertorié plusieurs fois.

Annexe 7. La classification descendante hiérarchique de la représentation de l'Antiquité chez les sujets du groupe « musée » après le visionnage des extraits de péplum



La classe **classe 1** : gladiateur, Jules César, course de chars, mort, mourir, tuer, envahir, combat, tuer, spectacle, souvenir, machin, voir

La classe 2 : effectivement, enfant, *Ben-Hur*, *Gladiator*, film, vrai, lire, historique, rappeler, intéresser, fiction, cinéma, latin, plaît, rire, question

La classe **classe 3** : rester, permettre, très, mieux, chose, reconstitution, représentation, couleurs, gêne, regarder, faux, réel, fantaisie, beau, plaisir

La **classe 4** : penser, public, animal, revoir, époque, vraiment, montrer, essayer, exemple, penser, violence, parler, arène, présent, connaître, musée

La **classe 5** : vivre, grec, jeu, gens, histoire, mythologie, futur, temps, violent, esclave, école, Vercingétorix, impression, entendre, musique, aimer, valeur

Annexe 8. Exemples d'entretiens menés dans le contexte muséal et hors contexte muséal

Profil : femme, 39 ans, graphiste, Avignon Contexte muséal

CM : alors c'est la première fois que vous venez visiter le musée Arles antique? Femme : Non.

CM : Vous êtes venue plusieurs fois?

Femme : Oui enfin non enfin si plusieurs fois oui. CM : À quelle occasion?

Femme : pour une visite personnelle et puis après pour une visite de groupe. CM : Et alors ça vous a plu aujourd'hui?

Là je viens d'arriver, donc j'ai fait un petit tour rapide, ce qui m'a, ce qui m'a particulièrement marqué c'est de voir parce que j'avais l'occasion de voir le buste de César présenté dans un autre contexte pour l'exposition sur les découvertes qui ont été faites donc quand il a été extrait et c'est vrai que la présentation était beaucoup plus comment dire... beaucoup plus importante du buste, il était très mis en valeur et là il est dans un tout autre contexte au milieu des autres, des autres expos. et du coup il a, il ne profite pas d'un éclairage particulier et d'ailleurs c'est indiqué sur le cartel que de toute façon ce n'est pas une présentation définitive donc après ce qui m'a marqué dont je n'avais pas vraiment le souvenir c'est le, Auguste en fait la taille elle est impressionnante et puis après c'est un bel homme aussi donc et c'est surtout oui ce caractère assez imposant qui, qui attire l'œil par rapport aux autres, aux autres choses qui sont exposées déjà il est très en hauteur par rapport et surtout il est imposant.

CM : Et vous m'avez parlé du buste de César et la première fois que vous l'avez vu pour l'exposition temporaire, vous en avez pensé quoi?

Femme : Eh bien justement je pense que c'était très lié à sa présentation donc c'était vraiment quelque chose de précieux et puis bon attaché à la personne aussi de César. Enfin la figure de César le fait de voir une représentation de lui sous forme de sculpture eh bien c'était assez saisissant mais c'était surtout aussi cette mise en valeur parce que je m'en rappelle, il était vraiment d'un écrin enfin il était vraiment représenté comme un joyau alors que là c'est vraiment, on dirait qu'il est mis sur un pied d'égalité avec les autres objets présentés dans la salle actuelle.

CM : Et vous vous attendiez à ce qu'il est cette tête Jules César?

Femme : Eh bien effectivement il, c'est vrai que oui dans le côté assez, assez sec enfin émacié et des lignes très, très droites du visage eh bien je trouve que ça, oui dans, dans l'optique c'est vrai que j'aurai été je pense choquée en quelque sorte de voir quelqu'un de joufflu enfin d'avoir une, un portrait de quelqu'un de rond, de plus rond donc effectivement je n'ai pas, ça correspond à une image que, que j'avais en tête qui vient de peut-être de l'imagerie, de l'imagerie qui est véhiculée par, par des films ou... dans les aussi Astérix et Obélix, enfin les BD, César, aussi il y a des, je me rappelle d'une publicité pour Vigor et je crois que c'est Vigor et ça se passait justement il y a Jules César enfin...

CM : Un produit ménager?

Femme : Un produit ménager c'est ça. On lavait par terre et il disait « sol carlus » c'était son, la personne qui allait faire le ménage et qui sort avec son truc de Vigor ou je ne sais pas ou

« Sol Carlin » oui je ne sais plus « Carolin » le produit ménager et effectivement on voit quelqu'un qui je crois qu'il est interpellé en tant que Jules César, il est allongé, il a des, des bouclettes pareil un visage assez émacié, assez droit et donc oui. C'est une image je m'en rappelle de Jules César qui était représenté comme ça dans la publicité et puis dans d'autre dans autre chose. Des films bien sûr.

CM : Vous avez vu quoi comme films par exemple avec Jules César? Femme : Alors les noms.

CM : Sinon dites-moi ce que ça, de quoi ça parle.

Femme : Ben des, ben des péplums par, par exemple où il y avait la figure de Jules César et puis aussi je crois, je crois peut-être bien des, je sais pas si dans, dans la série Rome ils en parlent de Jules César? Je ne suis pas sûre mais en tout cas.

CM : Vous l'avez vu cette série?

Femme : pas en entier justement c'est pour ça que je sais pas s'il est représenté parce que je m'en rappelle de, d'autres personnages comme Césarion donc je ne sais pas quand je suis arrivée dans la série, si quand, au début de la série on le voit, en tout cas on voit tous les personnages qui ont gravité autour de lui donc Agrippine des gens, des gens comme ça. Je crois que je suis arrivée trop, j'ai pris la série en cours de route donc c'est pour ça que je, je ne suis pas sûre d'avoir vu vraiment le personnage qui l'incarnait. Donc.

CM : Vous m'avez parlé de péplums...

Femme : Oui je sais pas par rapport à c'est très attaché à l'enfance parce que c'était à l'époque, je m'en rappelle où j'avais vraiment beaucoup de, de péplums, c'était surtout avec mes parents et puis c'était un peu le, le film du dimanche. Donc on arrivait à se retrouver tous devant la télé à regarder ce genre de, de films donc qui étaient très colorés je me rappelle vraiment de, je pense que c'étaient les péplums d'époque donc avec des couleurs très contrastées enfin très fortes et puis avec des décors grandioses, les jeux du, le cirque aussi bien sûr, avec les courses de chars des choses comme ça toujours des, quelque chose de très dramatiques dans le sens avec la musique donc après il y en a eu d'autres des films de ce type-là. Moi, en tout cas les. Jules César je le, je le rapproche surtout à oui des péplums vu dans mon enfance donc peut-être un peu ancien en fait.

Je les ai tous bien aimés parce que c'était toujours ça amène vraiment dans une histoire, un côté un peu historique de la chose enfin ça, ça conduit vraiment dans un monde, un autre monde du coup quand on était devant ces films en famille il y avait cette idée de justement le dimanche soir de, avant de reprendre l'école ou des trucs comme ça donc d'être ensemble, partager un moment qui nous, qui nous permette de pas penser à la dure réalité du lundi matin par exemple et donc c'était vraiment oui du divertissement et puis surtout de l'échange enfin ça nous permettait un échange familiale aussi. Donc il n'y en a pas un qui...

En fait c'est pas vraiment des scènes mais c'est des fragments et par exemple des je sais pas des déclamations de tel ou tel héros ou un héros dont je serais incapable de dire le nom qui va ronger une foule donc et puis ces couleurs très, très vives au niveau des, des costumes des choses comme ça donc. Donc c'est de ça en fait c'est vraiment par fragments, je ne dirais pas là bien sûr là je viens de voir la maquette du cirque donc tout ce qui est course de chars des choses comme ça ou...

CM : Et la course de chars ça vous évoque quoi par exemple?

Femme : Des choses, ça m'a évoqué le, oui le cirque, les courses de chars bien évidemment et puis eh bien là si je fais le parallèle avec les péplums par exemple, avec les films oui effectivement je me rappelle de, d'une course de chars je sais, peut-être dans Ben-Hur? Effectivement et cette fameuse course de chars où il y a des, un moment donné sur les roues des chars il y a des espèces de, de pics pour pouvoir et encombrer les autres chars et les détruire et gagner la course. Donc ça m'évoque quelque chose de, quelque part assez violent finalement, je me rappelle de cette course qui était quand même oui assez violent parce qu'on voit un char qui part, qui se décompose enfin en tout cas une roue qui tombe.

CM : Et quand vous entendez le mot antiquité, ça vous évoque quoi?

Femme : Surtout des, des monuments en villa quoi en tout cas oui surtout dans cette région en plus alors enfin je n'ai pas toujours habité ici et c'est vrai que je n'aurais peut-être pas sorti la même, la même chose mais c'est vrai que dans cette région-là, ça prend une dimension particulière parce qu'on est quand même très entouré de, d'antiquité et de monuments par exemple le site de Glanum, des choses comme ça donc.

CM : Vous l'avez visité? Femme : Oui. Je l'ai visité.

CM : Vous en avez pensé quoi?

Femme : Ce que j'en ai pensé? Je dois bien dire que comme c'est pas...dans l'absolu ça m'a plu mais parce qu'il faisait beau parce que c'est en pleine nature enfin il y a c'te route qui passe pour, pour les voitures mais bon après c'est, c'est reposant et puis aussi ce qui m'avait plus sur le site de Glanum c'est il n'y avait pas beaucoup de monde et il y a quand même toujours cet effet mais je pense qui peut être vécu pour différent type de monument, se retrouver face à des, des des éléments qui sont vieux de, qui sont super vieux et du coup ça nous relance par rapport à notre propre réalité en se disant et bien quelle trace nous on va laisser? Quand on voit ces monuments qui, qui continuent à être là au fil des siècles et ... C'est cette monumentalité vraiment le, le caractère énorme de la chose et bien derrière ça représente tout le travail. Et puis c'est, ça marque ce caractère imposant enfin quand on est devant Auguste. En plus, les indications sont vraiment sur le socle donc du coup on a vraiment la tête c'est ce qui m'a fait rire d'ailleurs quand j'ai commencé à lire le, le cartel parce qu'on a vraiment la tête dans la sculpture et du coup on a encore plus l'impression de qui nous domine et avec une légère anxiété en se disant on espère enfin j'espère qu'il était bien attaché.

CM : Et vous avez visité d'autres monuments à part Glanum?

Femme : Oui. À Lyon aussi le musée je ne sais pas si, si c'est un musée avec un site. Qu'est ce que j'ai vu? Lié à l'antiquité? Des sites oui certainement aussi quand j'étais petite avec mes parents mais pareil je ne peux pas, je n'ai pas une mémoire des noms donc.

CM : Pendant des voyages?

Femme : Ah oui, oui ça c'est sûr, je me rappelle oui. Tout ce qui est eh bien les arènes ici avant de venir habiter dans la région on a, on a pu oui des théâtres aussi, des théâtres, des théâtres antiques comme par exemple à Arles aussi il y a le théâtre antique de, ça je suis sûre je l'avais vu quand j'étais petite lors d'un voyage donc et à Rome aussi bien sûr lors d'un voyage de classe.

CM : Vous aviez visité le Colisée? Femme : Par exemple.

CM : Et ça vous avez plu?

Femme : Pas tellement en fait mais ça aussi c'était lié au, au contexte parce que c'était pas un voyage enfin à cet âge-là j'étais adolescente et j'étais plus préoccupé par mes histoires personnelles avec mes petits camarades que par le Colisée donc je me rappelle c'était un voyage assez pas terriblement studieux de ma part en fait. Donc.

CM : Vous avez un vague souvenir?

Femme : j'ai un vague souvenir. Mais après en terme, par exemple, de je m'en rappelle qu'on avait eu toute une, on avait un guide qui nous a donné tout un tas d'informations. Je n'ai rien retenu parce que j'étais trop occupé à discuter avec ma copine et donc j'ai aucun, aucune connaissance en fait. Vraiment je ne pourrais pas dire eh bien j'ai appris ça ça vraiment. Donc en plus, je me rappelle aussi de, d'une certaine fatigue parce que ces des voyages où justement on visitait énormément de sites. On marche beaucoup. En plus, on a une somme d'information qui arrive parce que tout le monde enfin on avait des guides qui nous expliquaient tout un tas de choses. Et en plus, comme je disais c'était, c'est pas forcément, c'est pas une époque qui.

CM : Qui vous intéresse?

Femme : qui m'intéresse le plus donc après j'apprécie par exemple Auguste de le voir, César pareil mais je vais lire les informations, là j'ai lu le texte en face de la maquette mais je suis quasiment sûre dans, j'aurai oublié, ce qui va me rester c'est vraiment l'aspect visuel de la chose par contre.

CM : C'est-à-dire?

Femme : ben c'est-à-dire d'avoir vu la maquette, je vais plus me rappeler effectivement d'avoir vu la maquette que d'avoir lu le texte, les informations dans le texte je pense que je vais les avoir oubliées.

CM : par exemple, quand vous regardez la maquette, vous comprenez quoi de, des courses de chars qui pouvaient s'y dérouler?

Femme : Eh bien qu'ils tournaient en rond. (Rires) déjà la première chose par là le cirque c'est bien ça. C'est une, une architecture plutôt oui ovoïde donc que le but c'était de se courir enfin de partir tous en même temps et puis de courir et puis c'est à celui qui, qui arrivait le premier qui gagnait, le vainqueur et puis après les gradins tout autour où je suppose que c'était la foule, des spectateurs qui venaient pour, pour assister à la course donc ce que ça m'évoque. Effectivement un oui un lieu où des gens sont sur des chars tournent en rond et puis en ayant pour but d'arriver les premiers quoi. Et puis.

CM : Et les maquettes ça vous plaît?

Femme : Euh ce n'est pas enfin dans, dans le sens où comme je disais ça me permet d'avoir une vision de la chose et c'est ce qui me reste moi enfin en l'occurrence par rapport à un texte, c'est ce qui va beaucoup plus me parler que, que de retenir les informations dans le texte donc, donc ça me plaît dans ce sens-là, dans le sens où ça permet de visualiser c'est ça que je vais garder en fait. L'imagination qui va, qui va être issue de cette observation de la maquette.

CM : Et qu'est-ce que vous avez pensé des aquarelles de Golvin?

Femme : j'en ai pas vu beaucoup encore, j'ai vu celles qui étaient dans le, dans le, l'armoire dont on tirait les, les panneaux alors après justement j'avoue que quand j'ai vu les, c'est là aussi c'est, ça permet de visualiser la chose donc c'est un peu comme la maquette on se représente, on se représente vraiment l'organisation notamment de, de la cité. Surtout que c'est mis en écho avec le texte qui présente justement cette, l'organisation urbanistique de la cité, par contre après j'ai trouvé qu'elles étaient très fait, très bien faites parce qu'il y a de nombreux détails, j'étais particulièrement sensible à comment il avait rendu la fumée en fait, avec du blanc, juste un coup de, un coup de pinceau blanc. Donc en terme de réalisation technique je, j'étais frappée par rapport à ça et puis par contre il y a alors je ne sais pas si ça vient du trait mais c'est clair que ça m'a fait penser quand je les ai vu enfin j'espère qu'il enfin ça peut être pris de manière péjorative par, par Golvin en tout cas par celui qui a réalisé les, ces aquarelles, parce que quelque part ça m'a fait penser un peu justement aux BD, aux visions qu'on a des dans la première vignette de la BD, dans les premières vignettes des BD pour montrer le camp romain ou telle ville ou machin. Dans le trait j'ai trouvé que c'était oui ça ressemblait beaucoup en fait.

CM : Mais vous en avez lu beaucoup des BD sur ce thème?

Femme : Astérix et Obélix ça c'est clair. Avec le banquet, le banquet final. Bien sûr. La forêt avec les deux compères dans la forêt en train de chasser le sanglier. Les, les huttes aussi. Qu'est-ce que, justement le village gaulois et puis alors ce qui était marrant cette image du village gaulois qui est complètement avec ces huttes un petit peu rondes et puis et puis d'un autre côté les camps romains avec toutes ces structures carrés et puis mêmes les déplacements de, de l'armée militaire qui respectait un petit peu le schéma d'après ce que je sais, le schéma militaire des compositions rectangulaires des différents soldats en fait donc.

Je pense que c'est quand même résidu de, de cours enfin de ce qui a été dit à l'école, parce qu'effectivement par exemple, j'avais dit, j'avais une discussion il n'y a pas tellement longtemps sur la technique de défense de la tortue et je sais que dans Astérix et Obélix ils en parlent quand ils vont affronter justement les, les escadrons je ne sais pas comment on appelle ça, des, l'armée qui va affronter Astérix et Obélix souvent il est question de la tortue enfin qu'ils se mettent tous en carré et qu'ils mettent à un moment donné le bouclier dessus, devant et ça je crois l'avoir vu en cours et par la suite j'avais eu l'occasion de discuter avec une historienne justement spécialisée à la technique guerrière des romains et qui m'a bien dit que ça c'était vrai. Enfin c'est vrai, une véritable technique guerrière romaine de défense en fait, une technique de défense où on mettait le bouclier sur le dessus et puis sur les, sur les contours et ça d'ailleurs je l'ai retrouvé aussi dans un film. Je crois que c'est Troie non je ne sais plus. Je ne sais plus quel film mais oui je crois que c'est Troie justement où un moment donné ils arrivent sur une plage, une plage pour affronter les croyants je crois et justement celui qui est à la tête qui est joué par Brad Pitt eh bien à un moment donné il demande à, à son, à son escadron de justement de se positionner comme ça en fait. Il me semble. Enfin je crois que c'est dans ce film je ne suis plus sûre. Je ne suis pas excessivement sûre mais je sais que dans un de ses films en tout cas il y a. j'ai vu cette technique de défense puisque je me suis dit ah tiens, ça m'a fait, ça m'a rappelé les propos de l'historienne.

CM : Alors je vais vous passer des extraits vidéo, on va voir deux films et vous allez me dire ce que vous en pensez.

Femme : Oh c'est la course de chars. CM : Comment vous l'avez reconnu?

Femme : Ben justement avec les couleurs très saturées et puis les chars qui se préparent à la course.

CM : Et c'est le souvenir que vous en aviez?

Femme : Pas cette scène là mais la scène où justement il y a les fameux pieux qui sortent et qui débloquent les chars d'à côté. Ah oui je m'en rappelle quand il énonce toutes les ah oui. Tous les pays représentés.

CM : Alors c'est suivi d'un autre extrait.

Femme : Oui. Ah oui ces masques très brillants c'est pas... Gladiator? CM : Si. Vous l'avez vu?

Femme : Oui je l'ai vu d'ailleurs je m'en rappelle très bien de ces effectivement là tout le visage. Et qui brille beaucoup en argent très, très blanc. En le revoyant je oui ça me rappelle du film oui. Mais c'est ça c'est Gladiator?

CM : Oui c'est un film que vous avez bien aimé?

Femme : Oui. Dans le film Gladiator? Ce qui m'a marqué, ce qui m'a marqué ou ce qui m'a plu? Oui en les voyant, en les voyant après je ne vous aurais pas dit si je n'avais pas vu l'extrait je n'aurais pas dit ah tiens dans ce film ce qui est marquant c'est vraiment le masque qui brille beaucoup en argent et tout. Si l'histoire enfin cette histoire de, de je crois qu'à la base il est dans l'armée romaine et puis qu'à un moment donné il est plus ou moins déchu, en tout cas il quitte, il quitte l'armée et puis il me semble que... il revient dans, en tant que gladiateur et puis il devient un gladiateur très connu et ce qu'il le, lui permet de se retrouver je crois à un moment donné face à, face à César qui l'avait banni de, de son armée en fait. Donc ce qui m'a marqué c'est surtout l'histoire un petit peu ou carrément héroïque de ce type qui est déchu qui, qui est, qui est sorti et puis qui revient sous la forme d'un héros en fait. Qui va soulever des foules au fur et à mesure et dont on suit l'épopée en quelque sorte.

Après sur le plan sentimental le premier est mon préféré parce que comme je vous disais c'est vraiment lié à, à une vision familiale enfin une projection familiale.

CM : Oui c'est lié à des souvenirs.

Femme : Lié à l'enfance, à mes souvenirs d'enfance familiale et tout alors que l'autre c'est vraiment une autre époque où là je l'ai vu toute seule peut-être avec mon ami, en plus autant Gladiator je sais que je l'ai revu plusieurs fois alors que Ben-Hur oui j'ai dû le revoir mais toujours à l'époque de l'enfance, je l'ai peut-être vu deux ou trois fois avec ma famille mais je ne l'ai plus revu. Je ne l'ai pas vu récemment alors que Gladiator ça remonte enfin je ne sais pas, je ne me rappelle pas quand est ce qu'il est sorti mais en tout cas depuis sa sortie j'ai dû le voir peut-être deux fois je crois donc il est plus, plus frais dans ma tête, en plus il est porté par un acteur quand même qui, qui a fait d'autres films par la suite, Russell Crowe donc j'ai entendu parler via des autres films qu'il a fait. Donc il est un peu plus, peut-être un peu plus présent dans ma tête mais par contre celui que je préfère c'est quand même le premier pour cette attache affective et sentimentale et souvenir avec mon histoire personnelle alors que l'autre Gladiator eh bien j'étais adulte en tout cas jeune adulte, je ne l'ai pas du tout vu dans les circonstances donc il y a un rapport à l'enfance vis-à-vis du premier que je n'ai pas avec le deuxième.

CM : Et est-ce que vous regardez des documentaires, des docu-fictions sur l'antiquité ou l'archéologie?

Femme : Bé documentaires ou docu-fictions euh bin il y a la série Rome mais je ne sais pas si c'est vraiment en lien eh bien après je ne peux pas dire.

Je ne sais pas ce que vous entendez par docu-fiction. Enfin vraiment si parce que la série Rome, je sais qu'elle avait été élaborée avec un souci justement de, de réalisme enfin qu'apparemment il y avait des grosses techniques, équipes techniques comme par exemple sur d'autres films, le film que Mel Gibson avait réalisé qu'il y avait eu dans le battage médiatique tout un, tout un discours.

CM : La passion du Christ? Femme : La passion du Christ.

CM : Vus l'avez vu celui-là?

Femme : Oui. et justement il, le fait qu'il soit, c'était en araméen et sous-titré et je sais qu'il y avait dans le battage médiatique il y a eu tout un discours sur le fait qu'il y avait eu beaucoup d'attention qui avait été porté au détail et le fait justement qu'ils s'expriment en araméen. Donc. En tout cas c'était déstabilisant, les premières minutes du film c'est vrai que je me suis dit bon c'est un film sous-titré je ne suis pas à l'époque bon maintenant ça va un petit peu mieux par rapport à ça mais à l'époque je n'étais pas. Je, ça me, je n'allais pas au cinéma pour lire en fait. Donc quand je suis arrivée, les premières images quand j'ai commencé, je me suis dit oui il faut que, eh bien il faut lire, il faut lire parce que sinon on ne peut absolument pas le comprendre enfin si on pourrait comprendre dans le jeu des acteurs mais bon il y a des subtilités de, de l'histoire qui passent quand même par, par le dialogue, enfin là par la voix et, et du coup j'étais bien obligée de lire et c'est vrai que au début je, avant d'être vraiment dans le film, d'être dans le film ça m'a un peu coûté, je me suis dit bon eh bien il va falloir relire tout le film. Et puis bon après j'étais prise dans l'histoire et, et donc j'ai vu les sous-titres sans, sans problème. Mais quoiqu'il en soit ce qui, je m'en rappelle que c'était un point très important dans, dans tout ce qui avait eu, tout ce qui avait trait à la publicité du film auparavant en fait. Où il y avait eu une grosse incidence sur le fait qu'ils s'étaient entourés d'une équipe de spécialistes, donc certainement d'historiens, que, ils avaient voulu reprendre la langue, la langue originelle et donc. Donc par rapport aux films ou aux séries, je en tout cas moi je me, je me mets, je mets toujours un premier doute parce que maintenant c'est même avant peut être antérieurement au film de Mel Gibson, mais c'est un argument qui vient systématiquement dans les, dans les séries. Par exemple, Rome. Je me rappelle aussi que c'était un argument que il y avait eu un attachement enfin il y avait eu un souci de, de vraisemblance enfin de vérité oui de vérité par rapport à la réalité historique. Mais moi n'étant pas historienne, je ne peux pas savoir si effectivement c'est, c'est vrai ou si c'est juste u argument publicitaire pour vendre la série ou le film. Mais bon après je ne remets pas, autant dans un musée, je ne remettrai pas en cause ce qui est, ce qui est présenté autant quand je suis chez moi et que je tombe sur, sur ce genre de docu-fiction ou de série et bin je ne sais pas jusqu'à quel point ça peut être véridique en fait..

CM : Très bien je vais vous posez quelques dernières questions. Est-ce que je peux vous demandez votre année de naissance s'il vous plait?

Femme : 1979.

CM : Votre lieu de résidence donc vous m'avez dit que vous habitiez la région? Femme : Oui Avignon.

CM : Vous avez fait quels types d'études?

Femme : Des études en, aux beaux-arts, c'était des études artistiques.

CM : Et aujourd'hui vous exercez une profession, une activité professionnelle? Femme : Et non, non.

CM : Vous êtes ou vous cherchez un emploi? Femme : Oui dans le domaine du graphisme.

CM : Très bien, je vous remercie en tout cas de m'avoir accordé un peu de temps c'était très intéressant.

Profil : 2 Femmes, 35 ans, Bourg-en-Bresse, professeurs des écoles Hors contexte muséal

CM : Est-ce que la période de l'Antiquité vous intéresse?

Femme : Particulièrement, j'ai une période où je me suis beaucoup intéressée à l'Antiquité mais c'est passé. Donc pas particulièrement. Au collège, quand je suis arrivée au collège, j'ai découvert cette période en cours d'histoire et je me suis beaucoup intéressé. C'était le, le mode de vie de l'époque, tout ce qui était aussi artistique c'était l'écart entre la vie de cette époque et celle dans laquelle je vivais.

CM : Le mode vie de l'époque...

Femme : oui les pyramides, j'ai d'images de chats j'ai des souvenirs d'images de gladiateurs aussi d'arènes. On avait fait aussi un voyage à cette époque-là en Italie donc j'étais en cours de latin et donc on avait visité beaucoup de, de, de lieux liés à cette période donc c'est ça qui me revient.

CM : Et c'était à Rome le voyage en Italie?

Femme : Non c'était à Venise et autour de Venise. Il y a longtemps je ne me souviens pas. Je me souviens des lieux mais pas, mais pas. Évidemment parce que Venise c'est d'autres choses que l'Antiquité mais oui...

CM : Et quand vous entendez le mot Antiquité, vous pensez à quoi? Femme : Le Nil.

CM : Et vous?

Femme : Moi c'est plutôt des photos que les gens ils ramènent quand ils rentrent de Grèce, beaucoup de colonnes, des choses comme ça quoi. C'est plutôt Antiquité moi c'est plutôt, moins l'Égypte, c'est plus la Grèce, c'est et la Rome antique.

CM : Vous parlez de colonnes. Femme : *Je vais plutôt les...*

Femme : Ah c'est marrant moi je vois les trucs construits. Femme : *Les monuments.*

CM : Et vous?

Femme : Moi je vois des trucs plutôt construits.

CM : C'est-à-dire plutôt construits?

Femme : Eh bien des bâtiments dans leur entier, je vois. CM : Par exemple?

Femme : Eh bien par exemple, le, par exemple j'aurais des temples quand je dis la Grèce machin, je vois les temples et pourtant je les ai vus les ruines mais je les vois entier quand je pense à ça. Je me remets dans le contexte.

CM : Comment en entier?

Femme : Eh bien ça se représente, un temple avec des colonnes, un toit et un mec en toge et pour l'Égypte, je vois une pyramide et...

Femme : *Oui les esclaves.*

Femme : Oui. Et du sable, du sable et des pyramides. CM : Et vous vous quand vous pensez Antiquité?

Femme : Après c'est plutôt des évocations par exemple au collège j'ai lu un livre qui s'appelle l'affaire Caius et du coup. C'est vrai que ça remet enfin ça fait vivre en fait cette période-là vu que ça se passe.

CM : Et ça parle de quoi?

Femme : C'est l'histoire d'un, d'un enfin c'est flou mais c'est l'histoire d'un petit gamin qui tag quelque chose Caius est un âne je crois sur un mur et puis il y a une espèce d'enquête qui se passe. À Rome je crois. Je ne suis pas sûre. Dans la Rome antique. Donc ça me rappelle ça et puis après des films que j'ai vu, qui remettent en scène un petit peu et quand je pense Antiquité maintenant je vois oui ce qui en reste et ce qui en reste pour moi eh bien c'est des ruines.

CM : Et toute à l'heure vous me parliez qu'à l'école vous aviez bien aimé enfin vous avez découvert les modes de vie de l'Antiquité?

Femme : Oui.

CM : Et par modes de vie vous entendez quoi? plus précisément?

Femme : Les, à la fois les bijoux, les tenues, la façon de vivre dans les maisons, la vie sans électricité tout ça.

Femme : Tu parlais des jeux.

Femme : Oui. J'imagine ça beaucoup plus joyeux que ça ne devait l'être en réalité, je voyais ça, oui je voyais ça comme un truc vachement exotique et puis vachement simple en fait.

Femme : Des draps très blancs, des coupes de fruits, des trucs un peu caricaturale...

Femme : Très propre.

Femme : Oui.

Femme : sans déchets, enfin très propre. Très simple, très simple.

Femme : Les femmes très bien coiffées avec des chignons, des machins.

Femme : Oui.

Femme : Des jolies robes.

Femme : Les belles sculptures sur le truc. Oui je. Un truc hyper édulcoré. Aujourd'hui je suis convaincu que non. Mais à l'époque oui ça me faisait plutôt rêver par rapport à tout ça oui. Je pense aujourd'hui que la vie n'était pas celle que j'imaginai à l'époque. Oui eh bien vachement plus difficile pour les gens avec de grands écarts entre les différentes, les différentes personnes qui y vivaient suivant la condition sociale etc. Je vois plutôt ça comme un oui, deux modes de vie complètement différents donc pour les, les re ignains ou les souverains enfin bref. Et puis le petit.

Femme : Les esclaves.

Femme : Le petit peuple et puis oui effectivement les esclaves encore à coté mais je pense qu'une famille lambda dans l'Égypte ancienne ou antique ou même à Rome ou ce n'était quand même pas rigolo tous les jours. Oui le travail et plus que d'apparat, de grands festins et de choses comme ça. Quoi.

CM : Et la dernière fois que vous avez entendu parler de l'Antiquité c'était à quelle occasion?

Femme : C'était la semaine dernière parce que j'ai fait une leçon en histoire avec mes élèves sur l'Antiquité.

CM : Et vous?

Femme : Il y a Gladiator qui est repassé il n'y a pas longtemps à la télé. Sur France 3. C'était il y a deux semaines?

CM : Oui c'était un jeudi soir, le jeudi du cinéma. Et vous l'avez regardé? Femme : *Je l'ai regardé pour la énième fois. J'adore ce film.*

CM : Pourquoi vous adorez ce film?

Femme : Déjà il y a tout un, il y a de l'histoire qui est c'est l'histoire de Maximus qui est quand même assez forte que j'aime beaucoup et puis il y a aussi tout ce qui est décors, les visions de l'Antiquité que, que je, qui fait vivre en fait, qui fait vivre tous les souvenirs qu'on a de quand on était petit, du collègue, tout ce qu'on dit en fait. Là on a pu le voir en fait.

Femme : Il y a un truc moi je vois quand je vois l'Antiquité mais que ce soit avec la Rome antique ou l'Égypte antique aussi je vois une lumière aussi. Une lumière assez enfin chaleureuse comme c'est dans le sud enfin.

CM : Du soleil quoi?

Femme : Du soleil et une lumière vachement chaude et jaune, orange enfin un truc.

CM : Oui certaines couleurs.

Femme : Oui des couleurs très terre, très ocre. CM : Ocre oui.

Femme : Et orange

Femme : Peut-être lié au film?

Femme : Peut-être mais en même temps je ne l'ai pas vu ce film. Femme : Les dix commandements.

Femme : J'ai vu très peu de films moi sur l'Antiquité mais je ne sais pas il y a ce truc, il y a ce voile un peu orangé sur les images que je vois. Je vois bien Jules César aussi. Grand avec les cheveux un peu *Astérix et Obélix*.

Femme : Oui j'allais dire pareil (rires)

Femme : Ou Alain Delon.

CM : C'est-à-dire, il est comment dans Astérix et Obélix? Femme : Mince plutôt grand.

Femme : Avec cette couronne-là.

Femme : De laurier.

Femme : De laurier, il a les cheveux blancs.

Femme : Blancs oui avec un gros nez.

Femme : Oui

Femme : Assez vieux. Pour le coup. Pas vieillard mais oui. Un homme d'âge mûr. Bien mûr. Oui. Pas un jeune mec élancé plein de fougues, pas Sarkozy quoi (rires)

Femme : Surtout très élancé

Femme : (rires) non mais c'est parce que je pensais à un chef tu vois un peu, teigneux oui.

CM : Et toute à l'heure vous me parliez de bijoux?

Femme : Oui. Des choses très simples mais très belles. Je ne sais pas du cuivre, des, des pierres mais pas enfin je sais oui, je ne sais pas des choses simples mais dans les formes et dans les matériaux utilisés mais jolis.

Femme : Oui comme ça, oui comme tu disais les fastueux qui accrochait les toges.

Femme : Oui.

Femme : Ou les choses comme ça. Des gros bracelets, des gros poignets là. C'est peut-être pas ça qu'elles avaient mais je vois des, soit ici.

CM : Oui.

Femme : L'avant-bras.

CM : Oui le biceps.

Femme : oui voilà et puis des trucs un peu comme des serpents. Soit des gros poignets donc. Et des bijoux beaucoup plus dorés et beaucoup plus avec un aspect précieux dans l'Égypte, en Égypte qu'à Rome par exemple.

CM : Plus précieux en Égypte?

Femme : Oui les bijoux égyptiens je les vois plus dorés avec des émeraudes ou des choses comme ça que les bijoux romains ou grecs des choses beaucoup plus simples et sans trop de fioritures, sans trop de pierres.

Femme : Oui c'est vrai. Peut-être avec les sarcophages ou les trésors qui ont été retrouvés.

Femme : Peut-être ça. Et puis d'avoir, d'avoir en Grèce c'était dans quelques musées tout ça je, les bijoux que j'y ai vus c'était des... Que des trucs en...

Femme : Dorés?

Femme : Même pas trop dorés plutôt cuivré pardon, vert CM : Ah oui en Grèce.

Femme : Oui en Grèce.

CM : Toute à l'heure vous m'avez parlé du pain et du cirque. Vous pensez que ça se passait comment?

Femme : Moi je vois ça comme une masse d'attractions assez régulières dans alors sous la Rome antique après en tout cas je ne suis pas spécialiste de l'époque Grecque, de l'Égypte non enfin bon mais comme une attraction particulière ou qui se rapporterait si on devait le mettre de nos jours à quelque chose comme la corrida parce que du coup il y a cette histoire de mise à mort ou moi qui ne me plait pas tellement mais qui pour moi, était un quotidien à cette époque-là. Du coup, ça je le vois vraiment à travers les films aussi ou à travers des dessins animés comme Astérix ou des choses comme ça parce que c'est des représentations qu'on en a aujourd'hui.

Femme : Mais je pense que l'image, l'image qu'on a pu en avoir quand on avait étudié cette période-là en, au collège. Aujourd'hui j'aurais un regard plus critique et j'aurais, pour moi à l'époque c'était un truc hyper joyeux, un truc familial je ne voyais pas la barbarie de ce qui se passait dans l'arène même. Aujourd'hui je vois plus ça comme un truc encore une fois d'élites et pas forcément ...

Femme : Eh bien justement. Bon après j'ai vu Gladiator il y a trois semaines donc c'est peut-être un peu. Mais il y avait de tout dans les arènes, il me semble quoi. Il y avait pas que...

Femme : Oui je ne sais pas.

Femme : Et justement c'est peut-être le peuple même le petit peuple.

Femme : L'occasion de sortir et de...

Femme : Sortir, comme après sous la révolution ou même tu allais voir une exécution en fait? C'est quelque chose de public c'est la mise à mort, c'est, je ne sais pas quelque chose qui...

Femme : Oui, oui.

Femme : Je voyais ça comme ça mais après je me dis.

CM : C'est quoi qui aurait changé dans la vision? Qu'est ce qui aurait permis de changer votre vision?

Femme : Eh bien une vision déjà différente de la société dans laquelle je vis, des prises, des prises de conscience de certaines choses par rapport au fonctionnement de la société, des élites, des classes, les différents types de classes sociales etc. je ne sais pas.

CM : Donc en voyant aujourd'hui comment ça fonctionne vous vous êtes dit qu'avant ça devait fonctionner aussi?

Femme : Eh bien c'est un peu le même modèle que le modèle démocratique dans lequel on vit, c'est quand même à priori si mes souvenirs sont bons, si j'ai bien tout compris, un petit peu, la démocratie grecque tout ça c'est quand même un héritage, il y a des choses qui restent mais c'est dans des choses que j'ai lu de Platon à Socrate enfin je veux dire, il y a quelque chose.

CM : Et par exemple dans les voyages en Italie ou en Grèce que vous avez pu faire, est ce qu'il y a des choses qui vous ont marquées ou vous vous êtes dit à un moment ah oui je n'imaginai pas du tout ça comme ça? Ou je ne savais pas? Ou?

Femme : Il y a des choses que je ne savais pas oui.

Femme : Peut-être la grandeur sur ...

Femme : Oui. Et en même temps non parce que sur ce que j'ai vu sur tout, bon l'Italie je n'en ai pas beaucoup de souvenirs. Si sur la taille en Italie, c' était la taille du, du Colisée là. C'était impressionnant. Vous imaginez le nombre de personnes qui pouvaient effectivement s'installer dans ce bâtiment-là, la taille de l'espace au centre ça c'était impressionnant. Après en Grèce, j'étais un peu frustrée parce que tous les sites archéologiques sur lesquels, dans lesquels j'ai été il reste de ruines, des morceaux de trucs. On ne peut pas du tout imaginer. Et il y a trois cailloux, une terrasse avec une colonne enfin c'est hyper dur du coup de s'imaginer les choses.

CM : Oui c'est abstrait?

Femme : il y a, on n'a pas de point de repère d'imaginer.

Femme : En fait quand je la remets aujourd'hui, je sais ce qu'on peut voir aujourd'hui parce que je ne suis jamais allée en Grèce moi-même mais j'ai des amis qui m'ont amenés des photos et du coup je, quelqu'un accoudé sur une colonne, un autre morceau de colonne et puis là encore une colonne bon eh bien je vois des cailloux quoi. C'est vrai que c'est comme elle dit on a du mal à s'imaginer qu'avant c'était des grands monuments. Mais maintenant j'arrive aussi à les imaginer dans le sens où, où j'ai vu des photos et puis, et puis oui des, des films ou des dessins animés ou des choses qui font que, on voit à un moment donné la reconstitution en entier. Avec des personnes dedans, que ce soit quand tu regardes un reportage avec les reconstitutions en 3D sur la cinq.

CM : Et vous regardez souvent des reportages comme ça?

Femme : Pas plus que ça mais je suis déjà tombée plusieurs fois. Je trouve ça assez rigolo de voir et puis même les systèmes de, comment leurs réseaux d'eau, des choses comme ça, des choses qu'aujourd'hui en allant voir des cailloux on ne peut pas se rendre compte. On peut s'en rendre compte vraiment qu'en le visualisant enfin...

Femme : Quoiqu'on s'en rend compte parce que c'est une des choses qui est quand même toujours là sur le site Delphes où il y a encore il me semble, justement ça je crois que c'est quelque chose que j'ai plus ou moins appris, on parlait toute à l'heure de ce que j'avais pu apprendre. Par rapport à l'architecture et des choses comme ça, la filiation avec l'architecture modèle, moderne, l'organisation de la ville etc. Ça c'est quelque chose que je n'avais pas imaginé. Je ne pensais pas que c'était réfléchi à ce point-là.

CM : Et donc là pendant votre voyage e Grèce, toute à l'heure vous me disiez que vous étiez frustrés du fait de voir juste des ruines?

Femme : Un peu oui.

CM : Vous vous attendiez à voir autant de ruines?

Femme : Je pensais que c'était mieux conservé que ça et en même temps en y réfléchissant quand on, quand on prend le temps enfin l'écart de temps entre le moment où des gens vivaient dans, sur ce lieu là et puis aujourd'hui c'est vrai qu'il y a quand même des.

Femme : Et est-ce que sur les sites là, par exemple je ne sais pas, je dis n'importe quoi mais les photos du temple avant.

Femme : Non c'est ça qui va. Femme : *Et après?*

Femme : C'est ça qui m'a manqué et il ne me semble pas en tout cas dans mon souvenir ça m'a manqué ça. Alors après je me souviens.

Femme : De ne pas pouvoir te représenter ce à quoi ça ressemblait avant?

Femme : Oui. Je me souviens qu'à Delphes il y avait une maquette dans le musée et du coup on est plus sur les lieux et puis c'est tellement petit enfin. Ça m'a manqué cette représentation là en réelle dans la, dans les dimensions réelles.

CM : Et la maquette ça n'a pas été suffisant?

Femme : Eh bien pas vraiment. Moi il me manquait aussi un peu, il me manquait, qu'est ce qui manquait? Il manquait, je n'ai pas vu en fait les gens vivre dans ces lieux-là.

CM : Oui. Donc toute la vie quotidienne?

Femme : Je n'ai pas pu imaginer les gens y vivre, oui. Alors que c'est quelque chose qui me, qui m'avait quand j'imaginai l'Antiquité la première fois, enfin quand je l'ai étudié à l'école c'était vraiment ce qui me oui, oui.

CM : Ce qui a vécu?

Femme : Oui. Ce qui m'avait touché, ce qui m'avait plu et là du coup.

CM : Et comment à l'école vous avez appris justement sur la vie quotidienne de l'Antiquité?
Femme : Avec des reportages je crois et puis j'avais une prof qui était aussi vachement férue de cette période-là et qui du coup me racontait pleins d'histoires, d'anecdotes et puis après je me suis intéressée du fait de mon métier aussi à tous ce qui est pédagogie et compagnie et du coup rien à voir avec la choucroute mais.

Femme : Mais c'est de là comme tu disais toute à l'heure on se rend compte maintenant que ça ne peut pas être comme on se l'imaginait parce que maintenant qu'on doit l'enseigner, on se rend compte qu'on est obligé d'édulcorer vachement, ne pas raconter vraiment dans les détails.

CM : Parce que par exemple vous enseignez?

Femme : Il y a beaucoup de fantasque. Je pense. Femme : *Oui.*

Femme : Et du coup mais il y en a besoin et je pense que les enfants ils ont besoin pour pouvoir s'imaginer cette période, vu qu'il ne reste pas grand -chose de physique et visible. D'avoir oui que ce soit romancé.

CM : Et derrière fantasque ou édulcoré pour être plus précise vous diriez quoi pour développer un peu?

Femme : simplifié plutôt que édulcoré mais s'intéressé vraiment à l'essentiel pour parler de la vie quotidienne, on va s'intéresser à des choses assez ciblées comme les vêtements avec des photos, ou comment ça pouvait se passer.

CM : Et les photos, les images que vous pouvez montrer en classe elles sont issues de? Femme : Eh bien ça peut être, ça peut être des, des dessins.

Femme : Oui beaucoup de dessins.

Femme : Les fresques, les documents. CM : *Oui.*

Femme : Et aussi des parce qu'on est dans une société qui est vachement visuelle et les élèves ils sont très, ça peut être des extraits de films alors après il faut sélectionner parce que c'est toujours pareil quand je vois par exemple le film comme *Gladiator* je ne pourrais pas le montrer tel quel si je le montrais ça serait des extraits caractéristiques pour comment dire... Agrémenter un thème par exemple je ne sais pas si je parlais des vêtements, là montrer des personnes en tenue. Et leur faire voir quelqu'un mais de réel. Habillé en habits de l'époque après faut toujours bien.

CM : De réel c'est-à-dire? Femme : Un acteur.

Femme : Pas une statue, pas un dessin. Et voir comment il peut se déplacer avec mais à la fois en étant bien sûr qu'on leur montre des bonnes images, c'est vrai qu'il y a ça aussi. Faire aussi la part des choses.

CM : Par exemple si vous leur présentez un film, en classe des extraits de film, vous leur dites quoi aux élèves?

Femme : Et bien préciser la source.

CM : Oui.

Femme : *C'est un film donc c'est quelque chose qui a été, la date à laquelle ça était filmé donc leur dire que ce n'est pas du tout des personnes qui vivaient parce que ça c'est des choses qu'ils ont du mal à se représenter.*

CM : Oui.

Femme : *S'ils ont quelque chose sur la préhistoire ils sont persuadés que c'est des vrais hommes préhistoriques.*

CM : Oui.

Femme : *Donc bien préciser de quoi on parle et dire que c'est une mise en scène de l'époque donc recontextualiser.*

Femme : Et en précisant aussi que c'est basé sur qu'il y a des gens qui ont fait des recherches là-dessus mais qu'en même temps il y a des choses dont on n'est pas sûr non plus parce que c'est une période qui est tellement loin que être sûr de la façon dont les gens vivaient c'est, c'est difficile donc il y a aussi un peu de fiction enfin de fiction et d'imaginaire.

Femme : *Ce qui est dur aussi parce que nous on n'est pas expert donc on ne sait pas non plus forcément le vrai du faux démêlé et tout ça. Ne pas leur mettre trop de préjugés dans la tête c'est vrai que? Moi, je vois déjà tout ce que j'ai déjà de préjugés avec Astérix donc j'essaie de me déconstruire sur mes élèves alors que ce n'est pas complètement.*

Par exemple l'alimentation des gaulois tout bête.. Mais ils ont beaucoup de mal eux à se le dire et au moment où on leur dit on sait que nous aussi on a quand même ça quelque part. Obélix avec une cuisse dans une main et puis.

Femme : Oui. Un côté aussi hyper fraternel, de convivialité et de choses comme ça qui n'est pas forcément. Parce que dans l'idée aussi j'ai l'impression que les gens vivaient tous ensemble, c'était un joyeux camp enfin. Alors que je ne sais pas si dans la réalité c'était vraiment comme ça enfin bon. Quand même beaucoup de questionnement aujourd'hui que je n'avais pas avant sur justement le mode de vie. Est-ce que les gens étaient, étaient enfin je ne sais par rapport à l'amitié, est ce que les gens étaient amis entre eux, avec les voisins est ce que ça se passait bien, est ce qu'on se recevait.

Femme : *Après c'est vrai que c'est des questions qu'on va se poser nous mais qu'on approfondira peut-être pas avec les élèves.*

CM : Ils ont quelles réactions par rapport à l'Antiquité par exemple le premier cours quand vous en parlez?

Femme : Quand on choisit, quand on parle de représentations enfin moi je trouve qu'elles fonctionnent comme ça, c'est on resitue déjà la période dans l'histoire, dans la frise chronologique. On voit déjà que c'est très très loin, moi je fonctionne avec une frise murale et on a fabriqué une frise avec les élèves avec un cahier de cent pages représente un siècle. Donc pour remonter déjà à l'Antiquité, on est déjà.

CM : On compte les cahiers?

Femme : On compte les cahiers, on a déjà beaucoup quoi. Donc sachant que un carreau c'est même pas un an sur, sur la page enfin donc, déjà pour qu'ils se rendent compte du moment enfin de la distance entre le début de l'Antiquité ou même la fin de l'Antiquité et aujourd'hui et après bon eh bien on essaie de voir qu'est ce qui connaissent de cette période-là. Et généralement c'est vrai ce qui ressort c'est Astérix.

Femme : Ou Jules César.

Femme : César, Cléopâtre les Égyptiens.

CM : Et ils vous en parlent comment par exemple de César ou de Cléopâtre?

Femme : Bon moi je me souviens que la première leçon d'histoire c'est qu'est-ce que l'histoire pour les élèves et là c'est, ça m'a, c'est tout et n'importe quoi puisqu'ils peuvent mettre les dragons au milieu des chevaliers, ils vont mettre, ils vont mettre Jules César et puis après comme tout est affiché au tableau entre les dinosaures et tout ça, c'est trié et ça c'est un exercice qui est super dur pour eux parce que les chevaliers ils ont pas forcément conscience que c'est avant Jules César enfin que c'est après plutôt ils vont le mettre avant. Enfin. C'est des choses qui faut recadrer, il y a les, dedans il y a les cow-boys aussi donc c'est plein de petits préjugés en fait suivant les époques et du coup qu'il faut.

Femme : mais il y reste quand même que César par exemple, moi je me souviens, César c'est un chef de guerre. Pour eux ça c'est ancré. Pour eux César c'est un chef, c'est un conquérant.. Après...

CM : Ou Cléopâtre par exemple?

Femme : Après Il est presque aussi réel César qu'Astérix, c'est ça le problème. Un personnage historique réel pour eux. Avant qu'on leur dise que. C'est vrai que du coup il faut démêler tout ça. Et après ils voient aussi des films, eux, et ça, ça rentre entre les dessins animés c'est une culture qu'ils ont, ils sont très télé mine de rien nos élèves aujourd'hui donc les films ils en ont vus, Gladiator il y en a qui l'on vu même s'il est parfois violent. Donc ça ressort aussi, ça ressort aussi dans ce qu'ils disent quoi. Les combats...

Femme : Ce côté un peu guerriers oui des armes c'est quelque chose enfin oui, qui ressort et puis du coup c'est quelque chose qu'on voit parce que c'est quelque chose qui leur parle donc c'est quelque chose qu'on étudie aussi. Les armes de défense, les armes d'attaque.

Femme : Mais ils vont parler par exemple, oui des gladiateurs avant qu'on en ait parlé, c'est quelque chose qu'ils savent.

Femme : Les gladiateurs pour eux c'est des, c'est comment c'est des.

Femme : Ça va être comme des catcheurs aujourd'hui.

Femme : Des militaires. Ah mais pas pour moi, pour moi c'est des, il me semble que pour enfin quand on en avait parlé c'était plus des militaires quoi. Des gens qui allaient au combat pas forcément dans l'arène, ils les voyaient aussi.

CM : Et vous les gladiateurs vous les voyaient comment?

Femme : Moi je les vois dans l'arène.

Femme : C'est vrai qu'on le voit se battre dans l'arène et puis après c'est fini il fait quoi? Il retourne...

Femme : Dans sa maison avec sa femme, ses enfants. Femme : Ils retournent...

Femme : C'est un prisonnier peut-être? Femme : Oui.

Femme : Je ne sais pas, un prisonnier peut-être. Plutôt. Femme : Un esclave en fait qui.

Femme : Fort musclé. Je vois Maximus dans *Gladiator* clairement

CM : en parlant de Maximus je vais vous passer deux extraits de films. Donc pendant les extraits de films vous pouvez parler à voix haute tout ce qui vous passe par la tête...

Femme : C'est Ben-Hur c'est ça?

Femme : Ça fait tellement longtemps qu'on n'a pas de problème.

Femme : Oh les costumes. Pour mettre en scène en fait. Tout ce qui a été dit, les capes, les choses comme ça.

Femme : Je vois la Grèce, l'Égypte, l'Italie mais pas le reste du monde quoi. CM : Oui c'est très centré.

Femme : Oui.

CM : Sur certaines régions.

Femme : Je ne peux même, c'est même difficile d'imaginer l'Antiquité chez nous enfin en France. Et du coup c'est des mecs qui sont forcément torse nu, bras nu, je n'imagine pas du tout l'hiver, ça c'est un truc qui m'a aussi enfin un peu bizarre en Grèce c'est d'y être allé en plus à un moment où c'était l'automne il ne faisait pas très beau. Il ne faisait pas froid, il pleuvait etc. Et toujours ce que je n'avais pas envisagé, pour moi, ils vivaient uniquement sous le soleil.

Femme : Le froid. Oui.

Femme : Oui ou même en Grèce l'hiver.

Femme : En Grèce l'hiver.

Femme : Avec ta toge?

Femme : Oui.

Femme : Tu mets quoi par-dessus quoi?

Femme : Oui.

CM : Oui vous voyez l'Antiquité seulement sous le soleil? Femme : Oui. Sous le soleil.

Femme : Très chaud, la peau un peu tannée. Mais juste pour l'extrait qu'on vient de voir là Oui ça c'est intéressant de savoir s'ils ont vraiment pris les costumes de ces moments-là si je veux montrer à mes élèves.

Femme : Ce n'est pas un mélange qu'ils ont.

Femme : Parce qu'ils ont des casques différents donc est ce que c'est le bon casque qui est sur la bonne tête? Pour pouvoir le montrer aux enfants. Là c'est, après c'est toute la partie c'est un film mais est ce qu'ils se sont renseigné jusqu'au bout et est-ce que c'est juste historiquement ou pas.

Femme : Est-ce qu'il n'y a pas d'anachronisme oui sur les costumes ou sur une association de costumes, est ce qu'à l'époque les gladiateurs portaient les mêmes casques que le mec qui avait la toge, est ce qu'il portait cette toge-là à ce moment enfin oui.

Femme : Donc ça on pourrait leur montrer mais c'est vrai qu'après soit on leur montre comme ça pour juste mettre en scène soit on montre et on analyse parce qu'on est sûr que c'est vrai...

CM : Et là vous avez réagi sur les couleurs?

Femme : Eh bien du coup la couleur, la lumière dont on parlait toute à l'heure. Orange. C'est vrai que c'est typiquement ça doit venir de là je pense parce que, tu sais c'est les films à l'ancienne.

Femme : Hum la terre moi c'est vrai que je vois l'Égypte avec ce côté un peu ocre et tout ça que la Grèce, je vois ça plus vert et blanc avec des colonnes.

CM : Du vert?

Femme : Du vert parce que c'est au milieu de. CM : Des paysages, de la végétation?

Femme : De la végétation et puis du, du, de la pierre plutôt blanche.

Femme : Et là c'est sur leur costume c'est vrai qu'ils sont tous en blanc. À part celui qui parle qui est en violet. Et puis les, les gardes avec les casques, la houppette rouge c'est vraiment les touches de couleur.

Femme : La petite cape rouge, le truc, l'armure un peu en métal là.

Femme : Ça c'est assez caractéristique et oui c'est comme ça que je me l'imagine. Alors est ce que, on, c'est ça qui induit mon imagination ou c'est, parce que c'est comme ça et puis du coup enfin c'est dur de savoir quel, si c'est de ce genre de film que j'ai vu quand j'étais gamine ou quoi qui a un impact sur ce que j'imagine maintenant. Ou est-ce que c'est parce que c'était comme ça et que dans certaines archives il ya vraiment ces sources-là. Je ne sais pas. Je ne peux pas faire la part des choses entre c'est difficile.

CM : On passe au deuxième extrait.

Femme : On sent que c'est pas le même. CM : À quoi vous voyez ça?

Femme : La façon de filmer, du coup-là c'est plus blanc ça. C'est moins immaculé c'est vraiment et du coup ça paraît plus vrai.

Femme : Oui il y a moins cette couleur orange. Ça fait plus vrai, on s'y croirait entre guillemets plus.

CM : Et du fait de quoi? Vous m'avez parlé des mouvements de la caméra ou de la lumière mais?

Femme : Eh bien il y a aussi on voit de la poussière là et en même je ne sais pas. Il y a de la fumée. On se dit que je ne sais pas ça paraît oui. Pourquoi ça paraît plus réel? Les gens sont debout.

Femme : Ils sont sales, tu vois ils ne sont pas tout propres tout lisses. Comme dans celui qu'on a vu toute à l'heure. Non mais c'est bête mais oui on dirait qu'ils sont, leurs casques ils ont l'air usés. Du coup, effectivement quand on voit on se dit eh bien, je ne sais pas. Ça fait moins déguisements.

Femme : Et là même ils étaient rasés comme ça avant?

Femme : Là par exemple c'est moins immaculé surtout. Du coup c'est vrai que ça remet en question certains trucs. C'est plus noir moins classique. Et alors est ce que c'est plus vrai? Pas forcément parce que surtout quand on a les deux à côté on ne peut pas. Enfin on ne sait pas vraiment mais. En fait c'est pris pour acquis entre guillemets enfin on se dit oui effectivement ça devait être comme ça ou en tout cas c'est proche de ce que ça devait être après c'est un film donc on sait bien aussi que c'est une fiction et que que forcément le réalisateur il prend certainement des libertés avec l'histoire, c'est évident mais après avec l'histoire, avec le script bon eh bien ça c'est sûr maintenant avec les décors, avec et tout ça on sait pas dans quelle mesure il y a des connaissances sur le sujet. Est-ce qu'effectivement il y avait cette armure noire là comme ça? Ou est-ce que c'était? Par contre, là la phrase, ceux qui ave César ceux qui vont mourir te salue ça c'est comme si c'était un point classique en fait. Ça fait quelque, ça fait rappel. Ça ne fait pas nouveau de ce film-là. Ça fait vraiment quelque chose.

Femme : Pas quelque chose... CM : Quelque chose?

Femme : Oui. Comme tu parlais des jeux c'est des phrases. CM : La famille oui.

Femme : Après même dans les décors là je trouve qu'il y a plus, ça fait plus réel aussi parce que on voit, on voit plus les gens y vivent parce que il y a des petits tissus qui pendent pour décorer la, la, l'espace où sont les puissants, il y a des petites... il y a, que dans l'autre.

CM : Il y a plus de choses à l'image?

Femme : Oui. Il y a des tissus, il y a des je ne sais pas ça fait aussi un eff et, je ne sais pas mais aussi du coup de puissance un peu des, ça accentue ce côté là je trouve.

CM : Et vous en avez vu d'autres de films de ce type? Sur l'Antiquité? Femme : *Pour l'Égypte moi j'ai vu les Dix Commandements.*

CM : Oui.

Femme : Astérix et Obélix mission Cléopâtre.

CM : Oui.

Femme : Et c'est pareil, moi, sur les Dix Commandements j'ai toujours eu du mal à, à me faire la part du mythe religieux. Parce que je l'ai vu plusieurs fois. Les esclaves qui se font fouetter ou qui passent, qui se font écraser par une espèce de parce qu'ils tirent des espèces de rouleaux je ne sais plus enfin des choses assez, et puis des périodes d'exode avec chameaux, des, c'est plutôt des images comme ça qui restent.

CM : Et là pour les couleurs?

Femme : Pareil orange. Plus comme celui qu'on a vu avant. Plus comme Ben- Hur un peu, un peu de la poussière, il y avait un peu de poussière partout. Mais c'est vrai qu'après c'est Égypte donc du sable partout mais tout en dissociant les passages magiques entre guillemets de, je ne sais pas du buisson machin.

CM : Et là en regardant ces extraits vous avez quelle impression? Ça vous laisse quelle impression?

Femme : Je ne sais pas je trouve qu'on ressent avec, par contre, la musique elle est quand même assez similaire c'est enfin. C'est assez rythmé c'est des trucs de guerre.

Femme : Oui. Des cors, des tambours, des trucs oui pas très.

Femme : *Et est-ce que donc on l'associe souvent à ce, cette époque-là mais c'est vrai qu'au niveau de la musique on n'a pas je ne pense pas beaucoup de référence finalement historiquement.*

Femme : Musicale tu veux dire?

Femme : Oui. Mais ça laisse quelle impression eh bien après je ne sais pas un début de combat.

Femme : Une impression de violence quand même qui va paraître plus violente peut être dans le deuxième que dans le premier. Pas forcément par la suite, il me semble bien que cette course de chars est. Ne se fini pas très bien pour tout le monde.

Femme : Oui. Mais finalement dans l'introduction du truc ça paraît plus violent, on sent plus la puissance dans le deuxième extrait.

CM : Et qu'est-ce qui vous donne justement cette impression de violence?

Femme : Je pense qu'il y a pas mal les couleurs. L'histoire ils sont en noir, c'est gris

Femme : Et puis ce côté dur des mecs aussi qui sont très enfin je ne sais pas. CM : les acteurs qui sont?

Femme : Les acteurs qui sont fermés au niveau du visage. Très figés au niveau du corps.

Femme : Et puis on les voit de près.

Femme : Oui.

Femme : On les voit vraiment de près. Même quand on voit le public, quand on regardait la scène de toute à l'heure c'était une scène où on voyait. Là on passe à côté d'eux donc on voit les tambours bref on appelle ça les tambours on voit, on passe devant le, l'empereur, ça paraît plus.

Femme : Ça fait plus solennel.

Femme : On se sent plus à l'intérieur de l'arène en spectateur à regarder. CM : Et vous vous en avez vu beaucoup de, des films comme ça?

Femme : Sinon il y a aussi une autre série eh bien Rome.

Femme : Tu ne l'as pas vu non plus? Quoi d'autre du même genre?

Femme : Moi ce que j'avais vu, j'avais vu un film alors je ne sais pas si c'était un reportage ou il n'y a pas très longtemps sur Pompéi.

CM : Un docu-fiction?

Femme : Oui un docu-fiction sur Pompéi. Ça ça m'avait bien, bien botté mais j'avais retrouvé cette, cette sensation de truc où tu es un petit peu en dehors quand même parce que le mode de vie est à la fois tellement différent et puis un moment quand tu réfléchis c'est un petit peu la même chose mais enfin je ne sais pas.

CM : Et par exemple là dans les extraits qu'on vient de voir, est-ce que ça vous fait penser d'autres choses?

Femme : Eh bien des arènes. Colisée, des choses comme ça.

CM : Et le Colisée par exemple vous l'imaginez comment?

Femme : Celui qu'on a vu dans les extraits ou? CM : Ou le Colisée de Rome?

Femme : Cassé. Le Colisée, je le vois en ruine après des arènes je les vois vivantes. L'arène qui est là c'est peut-être le Colisée je n'en sais rien. Mais celui que je vois moi, il est cassé. Il est en ruines.

Femme : Moi, je vois plus à la limite mais c'est l'effet de la Grèce aussi je pense aussi le, le théâtre. Plus le théâtre que le Colisée. Je ne sais pas dans mon image. Et pour moi les théâtres grecs c'est ça aussi. C'est un truc qui n'est pas complètement fermé avec une scène centrale etc. c'est quelque chose d'ouvert qui donne aussi enfin je ne sais pas j'ai vu celui Delphes là, derrière il y a une espèce de végétation enfin c'est au même niveau que la nature etc. avec ce côté. Du coup, c'est moins impressionnant dans, dans ma tête qu'un Colisée qui serait un truc un peu, un peu comment dire? Angoissant pour moi, c'est quelque chose d'immense et effectivement rempli de gens donc pour le coup je le vois rempli de gens un Colisée. Donc du coup un truc un peu oui angoissant quoi.

Femme : Un stade?

Femme : Une ambiance un peu part, oui un stade un peu oui. Avec le côté pas sympa du match de foot quoi. Enfin tu vois le truc. Je ne sais pas. Des gros balourds, du vin de, qui coule enfin je

ne sais pas. Du bruit. De la chaleur. De la oui cet espèce de moiteur sale à cause de la poussière enfin je ne sais pas un truc oui.
Alors que le théâtre grec, je vois ça un peu chic.

Femme : Plus élégant?

Femme : Oui. Plus mais parce que le spectacle n'est pas le même. Un théâtre grec je vois un mec qui parle de démocratie. Que la Grèce. La Grèce pour moi, il y a un côté pionnier quoi. Pionnier de la démocratie, de l'idéologie, de philosophie etc. de pédagogie même. Que la Rome c'est plus oui César le conquérant, des batailles, des gladiateurs dans les arènes et puis, puis des gens qui vivent autour et dans la merde quoi.

CM : et vous?

Femme : Pourtant j'ai fait des études d'histoires donc j'ai pu voir, approfondir en fait ça mais finalement ce que j'en garde quand même c'est aussi une image un peu comme ça un peu immaculée pour la Grèce et un peu plus.

Femme : Et bizarrement pour l'Égypte un truc un peu entre les deux quoi. Je ne vois pas de guerriers.

Femme : Plus doré?

Femme : Oui. Non mais c'est ça même dans l'image plus dorée ce qu'on disait toute à l'heure les bijoux un peu plus chics les, oui je ne sais pas un truc plus. Pas, je ne vois pas de, de soldats par exemple. Enfin.

CM : Ah oui il n'y a pas d'armée?

Femme : Je ne vois pas d'armes. CM : En Égypte?

Femme : Des gardes.

Femme : Oui des gardes mais je vois le pharaon comme ça avec toute sa puissance et de la bienveillance. Que César, quand je pense à la Grèce, à la Rome, à Rome, à la Rome antique, je vois oui un, un chef d'état barbare conquérant. Que l'Égypte je vois quelqu'un de fun tu sais qui pense au peuple et qui dans l'empathie avec, enfin je ne sais pas.

Femme : Non moi ce n'est pas comme ça.

Femme : Si moi je vois un méchant. Pour moi le pharaon il est, il est en lien avec son peuple je ne sais pas du tout de où ça vient. Mais très en lien avec son peuple, une espèce de chaleur alors qui est peut être lié à la lumière et tout ça que oui la Rome antique c'est quelque chose de plus barbare et puis la Grèce par contre on est dans la courtoisie, le truc un peu, je ne sais pas.

Femme : C'est marrant. Je n'aurais jamais pensé à ça.

CM : Et là dans les extraits qu'on a vu est ce que vous avez reconnu un personnage?

Femme : Eh bien la couronne de laurier de César. C'est la couronne de laurier oui.

Femme : L'empereur. Et puis à son emplacement. Il est mis en scène. Il paraît plus grand en plus je crois que les gens qui sont à côté de lui donc et puis.

Femme : Et puis derrière il y a des gardes, il n'y a pas des gens qui sont postés derrière lui?

Femme : je ne sais pas mais c'est dans la, ils le saluent. Alors que l'autre extrait d'avant le mec en violet c'est le mec de cérémonie.

Femme : Oui.

Femme : Ce n'est pas lui le, l'empereur. CM : Vous le voyez d'une moindre importance?

Femme : Oui.

CM : Dans le premier extrait?

Femme : Déjà il est au même niveau que tous les autres.

Femme : Il n'a pas une loge spéciale alors que.

Femme : Il n'y a pas aussi ce tissu au-dessus un peu doré. Il n'y a pas un grand siège derrière lui avec des jolis coussins.

Femme : Sa famille, sa femme, ses machins.

Femme : La loge VIP.

CM : j'ai quelques questions, là c'est plutôt formel. Donc est ce qu'au cours des douze derniers mois vous avez lu un magazine ou une revue en rapport à l'Antiquité?

Femme : Je crois que j'ai lu un Géo sur l'Égypte ancienne dans l'avion. Femme : *Moi, j'ai dû lire des choses pour enfants. Pour la classe.*

Femme : Ah oui aussi.

Femme : Sur la Rome antique.

Femme : Et puis des manuels scolaires du coup.

CM : Et est-ce que vous avez lu un livre sur l'archéologie, une revue en rapport à l'archéologie?

Femme : Dans les douze derniers mois? Non

Femme : Quand on va en voyage ou quoi et qu'on se retrouve sur un site tu as les fascicules tout ça mais sinon.

Femme : Oui le kit de voyage quoi pour aller en Grèce avec les informations.

CM : Et est-ce que vous avez visité un musée d'archéologie récemment? Enfin au cours de la dernière année qui vient de s'écouler?

Femme : Oui en Grèce. Est-ce que c'était vraiment la dernière année?

Femme : Moi ça fait un bail que je n'ai pas fait un musée d'archéo. Plus de douze mois sûr.

CM : Très bien.

Femme : En même temps chez nous il n'y en a pas des masses.

CM : Oui. Bon très bien je vous remercie mesdames. Femme : Eh bien écoutez ce fût un réel plaisir.

Femme : Merci à vous.