



**HAL**  
open science

## Sex and Sandal. Grands spectacles antiques du petit écran hypermoderne

Sébastien Hubier

► **To cite this version:**

Sébastien Hubier. Sex and Sandal. Grands spectacles antiques du petit écran hypermoderne. Sébastien Hubier; Emmanuel Le Vagueresse. Séries télévisées. Hybridation, recyclage, croisements sémiotiques, ÉPURE - Éditions et Presses universitaires de Reims, pp.9-29, 2018, 9782374960647. hal-02869968

**HAL Id: hal-02869968**

**<https://hal.univ-reims.fr/hal-02869968>**

Submitted on 31 Oct 2021

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike| 4.0 International License

SEX AND SANDAL. GRANDS SPECTACLES ANTIQUES  
DU PETIT ÉCRAN HYPERMODERNE

Sébastien Hubier

Université de Reims & Institut d'Études Politiques de Paris

« We're fine with graphic sexuality, graphic violence as long as it comes from a place in the story. And I think the violence has an operatic element. We wanted to make it beautiful in a way [...]. We bend history, of course, but we try never to break it »<sup>1</sup>.

Pour désigner ce que nous nommons péplum — du grec *πέπλος*, la tunique —, les Américains, qui voient dans les tragédies historiques de Shakespeare l'origine du genre, utilisent le terme d'« *epic* » qui englobe à Hollywood des films appartenant à des genres qu'à tort ou à raison la tradition européenne distingue : le film historique, l'*heroic-fantasy* et la *sci-fi*. Mais plus usitée encore est l'expression de *sword-and-sandal* parfois empreinte de quelque condescendance pour désigner un modèle générique à éclipses qui, né avec le cinéma<sup>2</sup>, emprunte deux voies concurrentes, s'attachant tantôt à l'histoire ou aux mythes

---

<sup>1</sup> Ainsi s'exprimait Steven S. DeKnight, créateur et producteur de la série *Spartacus* pour la chaîne de télévision payante Starz. À lire dans McGrath, Charles. « *Sex and Gore? That's Ancient History* ». *The New York Times*, 15/01/2010.

<sup>2</sup> En effet, dès 1897, Alexandre Promio réalise un court-métrage, *Néron essayant des poisons sur un esclave*, mettant en scène le célèbre empereur prenant un malin plaisir à éprouver la qualité de ses drogues sur l'un de ses malheureux serviteurs. Pour plus de détails sur l'histoire hollywoodienne du péplum, je me permets de renvoyer à mon livre : Hubier, Sébastien. *An American Dream. Éléments pour une étude culturaliste du cinéma hollywoodien*. Dijon : Presses du Centre Pluri-disciplinaire Textes et Cultures, 2015, pp. 102-114.

gréco-romains, tantôt aux grands épisodes vétéro- et néotestamentaires<sup>3</sup>, genre bien sûr particulièrement prolifique aux États-Unis<sup>4</sup>, cette grande nation qui, depuis le tout début du XIX<sup>e</sup> siècle, place sa confiance en Dieu. Si ce genre plut tant et si vite – au cinéma d’abord et assez tôt à la télévision –, c’est avant tout qu’il offre fatalement un grand spectacle, « un éloge de la multitude » : « la foule combat, regarde, témoigne : elle répercute à l’infini le bruit de l’Antique [...]. Le pouvoir offre à la multitude le spectacle permanent de ses exploits et de ses fautes [...]. La vie héroïque, comme la vie politique, y est un hommage permanent à la puissance un peu désordonnée des foules sauvées, guidées, dominées »<sup>5</sup>. C’était déjà cette démesure qui, en 1916, formait le cœur de l’archétype du genre, *Intolerance: Love’s Struggle Throughout the Ages*, superproduction de D. W. Griffith qui, tournée aux studios *Fine Arts*, fit travailler soixante mille acteurs, figurants et techniciens.

On a parfois tendance à voir dans le péplum un genre toujours-déjà suranné. C’est oublier un peu vite qu’il a dès le départ joué un rôle

---

<sup>3</sup> Aziza, Claude. « L’Ancien Testament : les *westerns* du ciel ». *CinémAction* n° 49, *Le Film religieux*, octobre 1988. Voir, dans ce numéro, un autre article du même auteur : « Les Premiers Chrétiens : les lions ne sont jamais loin ». Cela étant, les deux veines peuvent se recouvrir ; et *Spartacus*, par exemple, est présenté par Kubrick, comme souvent au cinéma, tel un nouveau Moïse. Toutefois, dans un contexte encore profondément marqué par le maccarthysme, il était bien sûr hors de question de montrer des esclaves faisant jeu égal avec les légions romaines, et les dirigeants d’Universal insistèrent pour qu’aucune victoire militaire des troupes de *Spartacus* ne soit représentée à l’écran.

<sup>4</sup> Ainsi, c’est à la fable d’Éros et Psyché que Thomas Edison consacre son premier court-métrage en octobre 1897, à New York, tandis qu’en 1912, Sidney Olcott réalisera *From the Manger to the Cross*, un *biopic* du Christ tourné sur les lieux mêmes des actions du Messie : Béthanie, Nazareth, Tibériade et Jérusalem. Dès les premières années du XX<sup>e</sup> siècle, la production de films antiques alla s’intensifiant, faisant du péplum un genre à grand spectacle.

<sup>5</sup> Gaillard, Jacques. *Beau comme l’Antique*. Arles : Actes Sud, 1993, p. 135.

notable dans l'évolution de l'industrie et des techniques cinématographiques. Après tout, c'est *Intolerance* qui expérimenta le procédé de la caméra mobile ; *The Ten Commandments* (1923) et *Ben-Hur* (1925) furent les premiers films à utiliser le système Technicolor à deux couleurs ; *The Robe* (1953) fut le premier film en CinemaScope et *Gladiator* (2000) inaugura de nouvelles techniques d'images de synthèse pour figurer les cinquante-cinq mille spectateurs de l'amphithéâtre flavien<sup>6</sup>. Or, c'est justement parce qu'il se veut un grand spectacle que le péplum se trouve contaminé par d'autres genres du cinéma du divertissement de masse. *Gladiator* s'apparente ainsi à la fois au *revenge movie* – scénario dualiste où la mise en scène est systématiquement outrée sur un mode qui sera celui de la série *Spartacus* – et au *blockbuster*, y compris d'un point de vue formel, comme le révèlent les effets de *shaky cam*, les ralentis et les flous artistiques, la rapide succession de très gros plans et de plans d'ensemble, le montage stroboscopique, les sons multipistes et la variation vertigineuse des angles de prise de vue<sup>7</sup> (ce que l'on retrouvera là aussi au cœur de *Spartacus*). Cette dimension spectaculaire sera encore l'origine du succès de *Rome* (2005-2007), la série de John Milius, dont le budget est un des plus élevés de l'histoire avec le diptyque *Band of Brothers* (2001) ; largement devant l'excellent *Boardwalk Empire* (2010-2014) de Terrence Winter et la ruineuse *Terra Nova* (2011) de Spielberg. En outre, dès les premiers péplums muets, se sont trouvés fixés les thèmes et motifs majeurs que l'on trouvera déclinés dans les phases successives du genre, jusques à nos jours.

---

<sup>6</sup> Dumont, Hervé, *L'Antiquité au cinéma. Vérités, légendes et manipulations*. Lausanne & Paris : Nouveau Monde, 2009, p. 539 sq. Voir aussi Elley, Derek & Kegan Paul. *The Epic Film. Myth and History*. Londres & New York : Routledge, 1984, p. 77 sq.

<sup>7</sup> Cf. Bordwell, David. *The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies*. Berkeley, Los Angeles & Londres : UCP, 2006.

Il s'est agi d'abord d'adapter des œuvres littéraires célèbres, dramatiques (les tragédies historiques de Shakespeare<sup>8</sup>) ou romanesques (*The Last Days of Pompeii*, *Ben-Hur*, *Quo Vadis?*) – ce qui était une façon de légitimer le cinéma de divertissement en l'attachant à des arts faisant autorité. Or, cette fonction légitimante sera également centrale à la télévision qui, en adaptant les grandes œuvres et figures du péplum cinématographique, tente d'élever ses productions et, notamment, le genre de la série, au rang d'art majeur. Ce processus est étroitement lié à l'émergence de ce que Kristin Thompson nomme « *the art television* », c'est-à-dire « des productions [...] qui s'adressent principalement à un public instruit » et « se distinguent du lot, s'offrant volontiers à l'analyse »<sup>9</sup>. Il conviendrait de compléter cette notion par celle de « *high art lite* », introduite par Julian Stallabrass pour étudier les fictions qui, jouant simultanément sur plusieurs plans, varient selon les catégories téléspectatorales, phénomène essentiel à la compréhension du péplum hypermoderne<sup>10</sup> pris dans un double système d'imitation (diégétique) et d'émulation (technique).

---

<sup>8</sup> De fait, par l'acuité de son analyse psychologique et politique, et par son goût du sang, un film comme *Gladiator*, au demeurant très inspiré de *The Fall of the Roman Empire* (1964) d'Anthony Mann, vaut bien une tragédie de Shakespeare. Cf. Winckler, Martin M. (éd.), *Gladiator, Film and History*. Malden : Blackwell, 2005. On se reportera aussi avec profit à l'ouvrage suivant : Garber, Marjorie. *Shakespeare and Modern Culture*. New York : Anchor Books, 2008. Cette vérifiable somme de notre collègue de Harvard est LA référence pour qui s'intéresse à la portée de l'œuvre de Shakespeare dans les arts modernes, postmodernes et hypermodernes.

<sup>9</sup> Thompson, Kristin. *Storytelling in Film and Television*. Cambridge : Harvard University Press, 2003 : « "TV art" can be defined as "a sort of television comparable to art films" » (p. 108), « smallscale productions that appeal primarily to an educated audience (p. 107) [and as] isolable from the scheduling flow and available for analysis » (p. 109).

<sup>10</sup> Stallabrass, Julian. *High Art Lite: The Rise and Fall of Young British Art*. Londres & Brooklyn : Verso, 2006.

Toutefois, cette logique de la surenchère ne concerne pas seulement le caractère spectaculairement violent du genre, mais aussi sa dimension érotique qui, depuis le code Hays (1934-1966), régit, peu ou prou, la plupart des productions qui s'y rattachent. L'article VI de ce code précisait en effet qu'« undressing scenes should be avoided, and never used save where essential to the plot » ; et, justement, la représentation de l'Antiquité motive la légèreté des tenues, aussi bien celles des jeunes et jolies danseuses que celles des reines et impératrices, toutes cruelles et dévergondées à l'instar de Cléopâtre ou de Messaline. Comme le souligne Jacques Gaillard, « l'Antiquité permet de contourner bon nombre d'interdits, mine de rien » et « le héros antique va court vêtu parmi les hommes et les femmes, surtout dans la seconde vague, celle d'après-guerre, où les tuniques raccourcissent à vue d'œil » et, systématiquement, « les danseuses [...] proposent leurs nombrils mouvants en “costumes d'époque” qui évoquent furieusement ceux des cabarets ». « Les naufrages, si communs, collent les tissus à la peau. Les incendies de ville, qui ne sont pas rares, autorisent des fuites en négligé. Les courtisanes ne peuvent être boutonnées jusqu'au cou. Et la cour impériale a une telle réputation qu'on ne peut pas, décevantement, faire l'économie de quelques scènes scabreuses. Pire : le goût de ces gens pour la torture et le cuir »<sup>11</sup>.

À un journaliste de *Muscle & Fitness* qui voulait savoir si elle n'était pas gênée par la quantité de scènes nues qu'elle devait tourner dans *Spartacus: Blood and Sand*, Erin Cummings, la *top model* incarnant Sura, expliquera, dans le même ordre d'idée, que, l'action se déroulant dans la Rome antique, les producteurs ont voulu repousser les limites

---

<sup>11</sup> Gaillard, J. *Op. cit.*, p. 142 et p. 143.

habituelles des scènes de sexe et de violence afin de créer un environnement réaliste<sup>12</sup> et que, loin d'être gratuite, la nudité renforce la crédibilité de la fiction aussi bien que des personnages<sup>13</sup>. Au passage, la théorie du « *male gaze* »<sup>14</sup>, qui s'avère souvent si utile, est ici partiellement inopérante puisque l'acteur Andy Whitfield, le Spartacus de la première saison, se dénude aussi régulièrement que les actrices qui l'entourent ; ce qui vaut d'ailleurs sur l'ensemble de la série pour tous les gladiateurs – terme qui dans l'imaginaire occidental renvoie intrinsèquement « au sexe, à la violence et à la mort »<sup>15</sup>. Partout, à Capoue, des giclures de sang et des seins nus ! « *Blood and tits* », voilà bien une expression qui, avec « *sex and sandal* », pourrait résumer les péplums les plus récents, au cinéma comme à la télévision, où se déploie tout l'attirail de l'imaginaire BDSM, associant ou superposant sexe et violence. Aussi, dans *Spartacus*, les scènes érotiques alternent-elles avec

---

<sup>12</sup> Ritzer, Ivo. *Fernsehen wider die Tabus. Sex, Gewalt, Zensur und die neuen US-Serien*. Berlin : Bertz & Fischer, 2011.

<sup>13</sup> *Muscle & Fitness*, « Erin Cummings of *Spartacus*. Between the Sheets », photographies de Brie Childers, avril 2010.

<sup>14</sup> L'expression de « *male gaze* » renvoie naturellement aux travaux entrepris par Laura Mulvey (« *Visual Pleasure and Narrative Cinema* ») et ses disciples à l'Université de Londres. S'inscrivant dans le droit-fil des théories lacaniennes, Mulvey distingue trois types de regards : celui de la caméra sur les acteurs et actrices, celui des personnages se regardant les uns les autres au sein de la fiction, celui du public regardant ladite fiction. Pour renforcer l'illusion, le cinéma narratif insiste généralement sur le deuxième type de regards. Par conséquent, on voit le film à travers les yeux des personnages – et, le plus souvent, à travers le regard du héros masculin qui est actif, au contraire des personnages féminins, passifs et regardés. Aussi, le rôle traditionnel de ces derniers est-il double : ils figurent des objets érotiques pour le personnage ET pour le spectateur masculins. En ce sens, les spectatrices sont également contraintes d'adopter le « *male gaze* » : le regard masculin – et, au-delà, le contenu idéologique qu'il induit.

<sup>15</sup> Cf. Urbainczyk, Theresa. *Spartacus*. Londres : Bristol Classical Press, 2004, p. 14.

les séquences de combat où ruisselle le sang numérique en de longs ralentis systématiques<sup>16</sup>.

Il est vrai qu'à l'origine de cette série consacrée au gladiateur révolté se trouvent les concepteurs de deux séries télévisuelles, *Legendary Journeys of Hercules* (1994-1998) qui, grâce aux récents effets spéciaux numériques, renouvelait profondément l'apparence des monstres mythologiques, et *Xena : Warrior Princess* (1995-2001) avec Lucy Lawless, qui incarnera justement le rôle de Lucretia dans *Spartacus*. Produite par Renaissance Pictures en association avec Universal Television Enterprises, tout l'intérêt de *Xena*, dont on oublie parfois qu'elle était une *spin-off* de *Legendary Journeys of Hercules*, tenait à la relation saphique de la princesse guerrière (laquelle s'apparentait davantage à une super-héroïne qu'à un personnage de péplum, ce qui explique sa ressemblance avec Sheena [1955] et Wonder Woman [1976-1978]) et de sa *sidekick*, Gabrielle (Renée O'Connor), qui est aussi sa meilleure amie, son *alter ego* et son âme sœur (relation saphique que se plaisait à mettre en avant la productrice Liz Friedman, au demeurant militante homosexuelle très active à qui l'on doit aussi l'excellente série *Orange is the New Black* [2013-...]).

La scène est restée fameuse entre toutes, dans le dixième épisode de la première saison, « *Hooves and Harlots* », au cours de laquelle Gabrielle susurrant d'un air tendre et entendu à Xena « *You're a Warrior Princess, and I'm an Amazon Princess. That's gonna make such a great story!* »<sup>17</sup> – message qui n'était pas seulement polisson, mais aussi méta-communicationnel. Méta-communicationnel, car si Gabrielle

---

<sup>16</sup> Elia, John. « *Reverent and Irreverent Violence: In Defense of Spartacus, Conan, and Leonidas* ». In Cornelius, Michael G. (ed.), *Of Muscles and Men. Essays on the Sword and Sandal Film*. Jefferson : McFarland, 2011, pp. 75-86.

<sup>17</sup> Caudill, Helen. « *Tall, Dark, and Dangerous: Xena, the Quest, and the Wielding of Sexual Violence in Xena on-line Fan Fiction* ». In Early, Frances & Kennedy, Kathleen (ed.), *Athena's Daughters: Television's New Women Warriors*. New York : Syracuse University Press, 2003, pp. 27-39.

peut s'avérer redoutable avec son bâton de combat, elle est avant tout « *the Bard of Poteidaia* », comme si la série télévisée n'était au fond pas une invention du XX<sup>e</sup> siècle, mais la simple adaptation du *volumen* sur lequel Gabrielle avait jadis consigné les aventures de Xena. Si Liz Friedman a disparu de l'équipe réunie pour *Spartacus*, on y retrouve nombre d'anciens des séries *Hercules* et *Xena* : le réalisateur Michael Hurst, la productrice Chloe Smith, l'acteur Craig Parker ou le compositeur Joseph LoDuca – au point que la série de Starz peut apparaître comme une *transposition* dans le monde historique des lieux thématiques et des ressorts diégétiques utilisés dans les séries de la fin du XX<sup>e</sup> siècle. Ou plus exactement, comme une *transposition* dans un monde plus *vraisemblablement* historique de séries qui, merveilleuses, mi-fantastiques, se plaisaient à dissoudre les références historiques tout en en jouant.

En effet, de nombreux épisodes de *Xena* associaient récits mythiques et événements empruntés à l'Histoire. Bien que supposément situées dans la Grèce antique, les aventures de Xena s'étendaient progressivement de la Bretagne à l'Inde, de la Gaule à la Chine et au Japon, de l'Afrique du Nord à la Scandinavie. Les événements se déroulaient de l'an 1250 avant notre ère au Moyen Âge, mêlant au passage le sacrifice d'Isaac à la chute de Troie, le retour d'Ulysse à l'assassinat de Jules César, Roméo et Juliette<sup>18</sup> à Antoine et Cléopâtre<sup>19</sup>. Outre

---

<sup>18</sup> Fillingim, David. « *By the Gods—or not: Religious Plurality in Xena: Warrior Princess* ». *Journal of Religion and Popular Culture* XXI, n° 3, automne 2009, pp. 1-17. Voir aussi Gwennlian-Jones, Sara. « *Histories, Fictions, and Xena: Warrior Princess* ». *Television & New Media* I, n° 4, 2000, pp. 403-418. Et, enfin, Tigges, Wim. « *“Forget me not”: The Performance of Memory in Xena: Warrior Princess* ». In Plate, Liedeke & Smelik, Anneke (ed.). *Performing Memory in Art and Popular Culture*. New York & Londres : Routledge, 2013, pp. 170-184.

<sup>19</sup> Tigges, W. « *Xena Rules: A Feminized Version of Antony and Cleopatra* ». *Feminist Media Studies* X, n° 4, 2010, pp. 441-455.

que c'est précisément ce qui explique la complexité de ce que les fans appellent le « *Xenaverse* »<sup>20</sup>, on touche là à un des atouts majeurs du péplum hollywoodien que reprendra à son compte le péplum télévisé : mêler indéfectiblement le mythe et l'Histoire, comme si « tout, sauf historique », « il stylis[ait] l'Antiquité au point de la voler à l'Histoire »<sup>21</sup>.

En d'autres termes, le péplum est une fiction historique qui plonge le spectateur dans l'Histoire, mais une Histoire archétypique, comme recouverte, noyée sous une multitude de codes génériques – lesquels reprennent des poncifs ou des stéréotypes genrés<sup>22</sup>. Dans le *Spartacus* (1960) de Kubrick, Varinia (Jean Simmons) correspond ainsi étroitement au stéréotype féminin de la bonne chrétienne cher au péplum contestataire et apparaît à ce titre comme un prototype de l'humilité féminine. C'est cet idéal féminin que reprendra Mira (Katrina Law) dans la série de Steven S. DeKnight où d'autres personnages, à l'instar d'Illithya (Viva Bianca) et même, partiellement, de Seppia (Hanna Mangan-Lawrence), présentent, avec leur comportement de bacchantes, l'autre face de la féminité péplumesque<sup>23</sup>. C'est cette invrai-

---

<sup>20</sup> Voir Mittell, Jason. *Narrative Complexity in Contemporary American Television. The Velvet Light Trap* n° 58, automne 2006, pp. 29-40.

<sup>21</sup> Gaillard, J. *Op. cit.*, p. 137 et p. 138.

<sup>22</sup> En ce qui concerne *Xena*, on se reportera à l'excellent article de Morreale, Joanne. « *Xena: Warrior Princess as Feminist Camp* ». In *Journal of Popular Culture* XXXII, n° 2, Hoboken : Wiley-Blackwell, 1998, pp. 79-86. On pourra aussi, comme le propose John Elia, montrer que « *Spartacus: Blood and Sand* tends to reproduce familiar, patriarchal constructions of masculinity for their audiences in which the hero uses the sword as an instrument of male violence » (*op. cit.*, p. 84).

<sup>23</sup> Voir Domínguez Leiva, Antonio. « Rome, de stupre et de sang : la série *Spartacus* et l'imaginaire antiquisant de la Décadence ». In Hubier, Sébastien & Le

semblance qui, simplement acceptée ou carrément revendiquée, explique qu'Hercule puisse rencontrer Cléopâtre et Néron, ou s'accoupler avec Messaline : dès l'origine du cinéma hollywoodien, l'Antiquité fut conçue comme un creuset où se peuvent fondre époques hétéroclites et héros disparates, ce que représenteront justement *Legendary Journeys of Hercules* et *Xena Warrior Princess*<sup>24</sup>.

C'est par là, me semble-t-il, que pêche l'article que Florence Dupont a consacré à la première saison de la série *Rome*. Après avoir noté combien s'y entremêlent la grande Histoire (« celle de César et de Pompée, avec en seconds rôles Marc Antoine, Brutus, Octave et sa mère Atia, nièce de César, Cicéron, Caton le Jeune, Cléopâtre ») et la petite histoire (« celle du centurion Lucius Vorenus et du légionnaire Titus Pullo »), Florence Dupont note qu'« en dehors des quatre ou cinq événements rapportés par les historiens anciens, tout est faux, ou presque » et que les téléspectateurs risquent de « croire que les Romains allumaient des cierges devant les statues de leurs dieux, qu'ils se rendaient le soir au théâtre voir des farces stupides, obscènes et sanglantes, et que les hommes étaient farouchement hétérosexuels ». Pour elle, les créateurs de la série – en l'occurrence William J. MacDonald, Bruno Heller et John Milius, le scénariste de *Dirty Harry* (1971), de *Jaws* (1975), d'*Apocalypse Now* (1979) et le réalisateur de *Conan the Barbarian* (1982) – se seraient contentés de « lever la censure hollywoodienne, en ajoutant aux péplums d'autrefois des scènes de religion et de sexe systématiquement “gore” et crues ». De surcroît,

---

Vagueresse, Emmanuel (éd.), *Séries télé. Saison un*, Montréal, Les Éditions de Ta Mère, coll. « Pop-en-Stock », 2014, pp. 191-213.

<sup>24</sup> En toute rigueur, il convient d'observer que les films hollywoodiens s'attachent essentiellement à la grande Histoire événementielle tandis que les séries se penchent plutôt sur la vie des petites gens, même si, comme le note Vivien Bessières, « la différence entre grand et petit écran tend de plus en plus à s'estomper eu égard à la diversification des moyens de production ». À lire dans Bessières, Vivien. « Rome : un péplum enfin réaliste ? ». *Tv/ Séries* n°1, Le Havre, Presses de l'Université du Havre, juin 2012, p. 57.

pénétrés d'universalisme, ils auraient projeté « naïvement leur conception de l'humanité sur les Romains ». Et sur les Romaines !

*« L'homme éternel » est surtout représenté par les femmes, réduites à leur sexualité. La série use et abuse de l'éternel féminin, de la maman et de la putain. Les patriciennes sont débauchées, perverses, jalouses ; elles n'agissent que par amour ou par haine, en manipulant leurs fils ou leurs amants. C'est oublier que les grandes dames romaines étaient, pour la plupart, des femmes d'affaires, des femmes de lettres, et aussi des femmes « sublimes » partageant les mêmes valeurs que les hommes de leur rang [...]. Quand elles appartiennent aux classes inférieures, les femmes ne sont pas mieux décrites. Un voyeurisme douteux montre une paysanne violée par un soldat dans la campagne romaine, des prostituées dans un lupanar, et une esclave traitée en objet – mais si gentiment – par Pullo, simple homme de troupe. L'époque contemporaine se régale en feignant de s'indigner de cette sexualité violente archaïque, instinctive, universelle contre les femmes. Là aussi, la vision proposée est fautive. Le plaisir érotique n'est fait à Rome que de douceur, de langueur et de passivité.*

La conclusion s'impose d'elle-même : « cette série ne vise qu'à conforter l'idéologie impérialiste de l'Occident et sa foi dans sa propre évolution morale, par des origines fictives, comme tous les péplums »<sup>25</sup>.

De fait, les arguments principaux de cet article pourraient, *mutatis mutandis*, être étendus à « tous les péplums », à l'exception notable de *Fellini Satyricon* (1969), comme si, finalement, le détour par la fiction de masse menait à justifier conjointement le mépris pour la *pop culture* et l'éloge des seules productions de la culture savante. Mais c'est là surtout, ce me semble, perdre de vue que « le péplum est fondamentalement irréaliste et ludique »<sup>26</sup> et confondre fiction et document, vérité historique et fiction *romanesque* au sens où l'entend Jean-Marie Schaeffer, c'est-à-dire un récit qui, privilégiant l'intensité des sentiments, la multiplicité des événements et la prédilection pour

---

<sup>25</sup> Dupont, Florence. « Rome, ton univers impitoyable ». *Le Monde diplomatique*, avril 2007, p. 31.

<sup>26</sup> Gaillard, J. *Op. cit.*, p. 139.

l'extraordinaire, se trouve caractérisé par l'outrance, tant d'un point de vue esthétique que d'un point de vue éthique<sup>27</sup>. Contestant le point de vue réducteur de Florence Dupont, Denys Corel et Antoine de Froberville ont du reste eu bien raison de rappeler que *Rome* étant un *drama*, une série dramatique, son objectif n'est point d'instruire, mais de plaire et de divertir. Ainsi, plus que par ce qu'il révèle des temps anciens, le péplum, comme le roman historique, vaut non par la reconstitution des temps anciens, mais par ce qu'il dévoile de nous-mêmes. Or, justement, *Rome* nous parle, entre autres, de l'Occident d'après le 11 septembre, de notre société hypermoderne et de nos guerres préventives.

C'est bien, par exemple, ce qui entre en jeu quand, dans la première saison, les sénateurs – au premier rang desquels Caton, farouche défenseur de la République – qualifient la guerre que César mène en Gaule d'« illégale », demandant à l'assemblée de quel droit et au nom de quelle justice on empêche les légionnaires de revenir enfin dans leurs foyers. C'est là un phénomène que les amateurs de péplums hollywoodiens connaissent bien, de *The Ten Commandments* (1956), film inoubliable avec Charlton Heston, Yul Brynner et Anne Baxter, *remake* par Cecil DeMille de son propre film, muet, de 1923, aux *Gods and Kings* (2014) de Ridley Scott, où l'Exode a permis d'établir une analogie entre la destinée du peuple de Moïse et celle des exilés, économiques ou politiques, rejoignant le Nouveau Monde ; et la première version de *The Ten Commandments* établissait un parallèle manifeste entre l'Antiquité et la société américaine des Années Folles. De ce point de vue, il s'agissait moins de mettre en avant des principes

---

<sup>27</sup> Cf. Schaeffer, Jean-Marie. « La Catégorie du romanesque ». In Murat, Michel & Declercq, Gilles (éd.), *Le Romanesque*. Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2004, pp. 291-302.

du Décalogue que de traiter par la bande du contexte social et idéologique de l'entre-deux-guerres (cette période où les ligues de vertu tentaient de moraliser les États-Unis, notamment en luttant contre la libération des mœurs et la consommation d'alcool)<sup>28</sup>. C'est justement pourquoi il faut « considérer le péplum comme un genre cinématographique récréatif mais aussi idéologique ». Mieux, « que dans les péplums romains le héros accède à une fin heureuse liée souvent à celle de la communauté correspond à l'analyse que certains font depuis longtemps : c'est par le sacrifice ou le dépassement d'un homme que la stabilité peut être maintenue. Si le péplum hellénique, à travers son héros Hercule, envisage la problématique d'un œil différent (Hercule veille sur l'humanité...), la solution est identique : il n'y a, dans le péplum, que des êtres exceptionnels qui peuvent mener le monde »<sup>29</sup>.

Cette dimension idéologique peut se trouver disséminée dans de simples détails susceptibles d'échapper à un spectateur inattentif. Ainsi dans le *Spartacus* de Kubrick, que la série de Starz s'emploiera à déconstruire, « le fait que les rôles d'esclaves soient joués par des acteurs américains dont Kirk Douglas et Tony Curtis alors que les rôles de Romains sont tenus par des acteurs anglais n'est pas sans faire penser à la lutte que menèrent les colons américains contre les Anglais »<sup>30</sup>.

---

<sup>28</sup> On pourra se reporter à Solomon, Jon. *The Ancient World in the Cinema*. New York : Gazelle Books, 1978 ou à Munn, Mike. *The Stories Behind the Scenes of the Great Films Epics*. Londres : Argus, 1982.

<sup>29</sup> Gonzalès, Antonio. « La Fresque et l'Imposture. Le péplum : un genre cinématographique qui se débat entre Histoire et Imaginaire ». In *Mélanges Pierre Lévéque*. Besançon : Presses Universitaires de Franche-Comté, 1987, pp. 133-160 et p. 158. C'est l'auteur qui souligne.

<sup>30</sup> Gonzalès, A. « L'Antiquité revisitée : mythe et référents culturels pour une culture classique de masse ». *Gerión, Revista de Historia Antigua* n° extra, *Necedad, sabiduría y verdad: el legado de Juan Cascajero*. Madrid : 2007, pp. 37-51 et 50. Cependant, comme c'est si souvent le cas dans le cinéma hollywoodien, ce film est loin d'être univoque, et l'on pourra tout aussi bien y voir en filigrane – parce

Toutefois, si le péplum ne vise pas au réalisme mais à une forme particulière de vraisemblance, c'est que cette dernière est avant tout fondée sur des codes génériques, c'est-à-dire des figures, des personnages et des scènes propres au genre<sup>31</sup>.

Ces *tópoi* sont parfaitement et immédiatement identifiables par le spectateur – puis, par le téléspectateur : le jeune centurion courageux, le tyran, le fourbe, la jeune et vertueuse blonde aux petits seins, la brune intrigante ou séditeuse à forte poitrine, les courses de char, les grandes batailles épiques, terrestres ou maritimes, les catastrophes politiques ou naturelles, les banquets sardanapalesques, les danses orientales, les beaux discours à la curie ou sur les rostres, les chrétiens et les lions, les combats de gladiateurs, privés ou publics. On notera, au passage, que ces codes très précis des péplums sont eux-mêmes des *adaptations* en ce qu'ils proviennent tout droit de la littérature pseudo-historique et feuilletonesque du XIX<sup>e</sup> siècle et du tout début du XX<sup>e</sup> (ainsi, d'ailleurs que des œuvres des peintres pompiers et victoriens [Jean-Léon Gérôme, Lawrence Alma-Tadema ou Edward John Poynter]).

Se voulant plus historiquement plausible, plus réaliste, en somme, *Spartacus* s'inscrit directement dans le sillage du *300* (2007) de Zack Snyder ; et ce, dès cette manière de prologue qu'est le premier épisode, dont la majeure partie est consacrée aux combats de Thrace. Plus que toute autre est saisissante cette scène au cours de laquelle Spartacus reçoit dans le dos un brutal coup de manche de hache. Éclate alors une gerbe de sang qui envahit tout l'écran en un fondu non au noir mais au rouge. Ce *close-up* qu'on retrouvera dans bien des épisodes

---

qu'il y est question d'esclavage et d'émancipation – une référence à la Guerre de Sécession.

<sup>31</sup> Aumont, Jacques, Bergala, Alain, Marié, Michel & Vernet, Marc, *Esthétique du film*. Paris : Armand Colin, 2008, p. 105.

évoque les effets graphiques de la bande dessinée et rappelle au téléspectateur que *Spartacus* est l'adaptation à la télévision de l'esthétique et des techniques de *300*, film qui est lui-même la transposition cinématographique du roman graphique<sup>32</sup> – du *comic book* – de Frank Miller paru en 1998. Violence aussi dans les combats chorégraphiés – qui évoquent à la fois *300* et le *Zatoichi* (2003) de Takeshi Kitano<sup>33</sup> –, dans les images sinistres de charniers et les détails sordides qui s'attachent à des corps devenus de simples déchets humains, empalés sur des crocs de boucher et traînés sur le sable de l'arène. Cette complaisance à la violence – qui s'explique aussi par le fait que l'ἥρως traditionnel du héros a partie liée avec la force et l'enthousiasme au combat – est toutefois nuancée par une pleine maîtrise de la syntaxe cinématographique qui, elle aussi, renvoie à *300* et à *300: Rise of an Empire* (2014). Cette syntaxe est tout entière organisée autour de la dominante de tons ocre et sépia qui marie le crépi des murs, le sable du stade, les corps bronzés et les cuirs couleur de rouille, lesquels, identiques à ceux des Spartiates de *300*, n'ont que peu de rapport avec les *subligara* historiques.

Cette esthétique *adapte* l'épopée aux attentes d'une génération de téléspectateurs habitués aux *comics*, à un luxe d'effets spéciaux et aux jeux vidéo – et ce, d'autant que la logique interne des épisodes ressemble bigrement aux étapes qui structurent les fictions vidéo-ludiques<sup>34</sup>. Pourtant, la profusion néo-baroque de *Spartacus*, tourné en

---

<sup>32</sup> Sur l'esthétique propre au roman graphique – qui n'est pas celle de la bande dessinée –, on se reportera à cet ouvrage fondateur : Gravett, Paul. *Graphic Novels. Stories to Change Your Life*. Londres : Aurum Press, 2005.

<sup>33</sup> Voir Gibbs, Michael H. *Film and Political Culture in Postwar Japan*. New York : Peter Lang, 2012, pp. 63-64.

<sup>34</sup> Cf. l'article de Simmons, David, « "By Jupiter's Cock!" *Spartacus: Blood and Sand*, *Video Games*, and *Camp Excess* ». In Cornelius, M. G. (ed.), *op. cit.*, pp. 148-149. Cf. aussi Wolf, Mark J. P. *The Medium of the Video Game*. Austin : University of Texas Press, notamment la deuxième partie, « *Formal Aspects of the video game* », p. 49 *sq.*

studio devant des écrans bleus, se déroule paradoxalement sur fond de décors minimalistes : un amphithéâtre vu du ciel, une villa à *impluvium*, un *atrium*, quelques ergastules, la cour du *ludus*, des thermes, enfin, où, bien sûr, les gladiateurs tombent le pagne pour le plus grand bonheur des matrones intradiégétiques, des téléspectatrices réelles et des téléspectateurs gays. Pourtant, ce réalisme, fondé sur le sang et le sexe, n'est qu'un effet, une illusion, et la série de Starz mélange tout aussi allègrement les époques que ne les faisaient les péplums classiques en provenance de Hollywood et d'Italie. Un seul exemple : lorsqu'elle arrange en toute discrétion des rendez-vous galants entre patriciennes et gladiateurs, Lucretia contraint les premières à dissimuler leur visage derrière d'antiques masques. Outre que cela reviendrait à considérer les esclaves comme des Hommes, ce qui est un pur non-sens, les plans montrant Licinia en Diane indiquent combien nous sommes loin des *imagines* conservées dans le Laraire, et la référence à la Rome tardo-républicaine s'efface bien vite devant un imaginaire érotique qui renvoie, lui, aux orgies du *Quattrocento* et au libertinage des Lumières. Dans cette perspective, *Spartacus* n'est pas un documentaire, même maquillé en fiction, mais un divertissement, un spectacle pour téléspectateurs transformés en voyeurs ; placés, surtout, devant la série qu'ils suivent, dans une position analogue à celle des antiques spectateurs des combats du cirque. Le premier épisode alterne ainsi séquences de combats et scènes de nus et/ou d'érotisme frontales qui concernent aussi bien l'intimité de Spartacus et de Sura que celle de Glaber et d'Illithyia, l'effeuillage de l'anonyme fille nue sous son manteau de fourrure que l'orgie de Batiatus avec ses longs plans lesbiens.

Ce lien entre violence et sexualité s'établit dans *Spartacus* autour de l'affinité sémantique du *lanista* et du *leno*, pourvoyeurs de gladiateurs et de femmes, marchand d'esclaves et proxénète. Ainsi, au cours des orgies scandant obligeamment la plupart des épisodes, les patriciennes caressent sans vergogne la musculature et les cicatrices des gladiateurs,

admirant leur virile vigueur comme lorsque, dans l'épisode de la troisième saison, Varro est désigné pour besogner devant ces aristocrates émoustillées une esclave qui, elle, semble parfaitement indifférente. Ce goût pour les brutes musclées subsume les classes – ou plutôt les castes – et Lucretia s'offrant les talents de Crixus, le champion de son mari, fait un écho direct aux plébéiennes hystériques qui, sur les gradins du cirque, hurlent, seins découverts, leur désir pour les belluaires et les mirmillons, dont les casernes sont systématiquement montrées comme un lieu de douleurs, certes, mais surtout de débauche où Batiatus livre ses champions à la concupiscence de la fine fleur des matrones.

Même lorsque, dans le mitan des années 1950, la censure du code Hays se fut assouplie, le péplum resta un genre éminemment érotique, la représentation cinématographique de l'Antiquité correspondant à une hypersexualisation de cette dernière, présentée également comme infiniment fastueuse et incomparablement décadente. Mais cet érotisme stéréotypé et la réflexion sur le déclin des mœurs qu'il induit ne constituent pas seulement un argument mercatique pour attirer le plus possible de spectateurs ; ils sont aussi un miroir moral qui engage ces derniers à songer que toute grandeur est menacée de ruine et que les leçons de l'Histoire doivent être méditées et retenues pour ne se point répéter. Même *Spartacus*, qui à bien des égards est un *Band of Brothers* antique, apparaîtra comme une série morale mettant en avant les valeurs d'émulation, de discipline, de sacrifice et camaraderie.

Toutefois, si le Hollywood classique a fixé les principaux traits de l'érotisation de l'Antique, c'est le porno-péplum qui aura joué le rôle majeur dans le passage de ladite érotisation du grand au petit écran. Ce processus est plus complexe qu'il n'y paraît. Il impose d'abord de préciser le fonctionnement de l'adaptation au regard de notions qui, comme la réinterprétation productive et le recodage sémiotique, remplacent l'idée, ancienne et inconsistante, de réécriture. En outre, au

cœur des *media studies*, l'observation des imbrications et des métisages entre des espaces culturels à la fois proches et concurrents tels que le cinéma et la télévision montre combien les relais sont nombreux lors du transfert de modèles d'un médium à un autre. C'est ainsi, quand le succès du péplum hollywoodien fut à son comble, que l'Europe – notamment l'Italie – s'empara du genre dans le cadre duquel elle produisit des films de moindre envergure. Fleurirent ainsi quantité de productions à petits budgets, construites autour de scénarios historico-mythologiques mettant en scène des acteurs bodybuil-dés (Steve Reeves) et des actrices lascives à forte poitrine (Belinda Lee ou Sylva Koscina)<sup>35</sup>. Les prototypes de ce genre sont les fictions de Pietro Francisci (*Le fatiche di Ercole* [1958], *Ercole e la regina di Lidia* [1959] et *Ercole sfida Sansone* [1963]) – productions qui connurent, au reste, un assez franc succès auprès du public américain. S'amorce alors une maximalisation des effets érotiques présents dans le péplum classique.

Le meilleur exemple en est sans doute *Poppea... una prostituta al servizio dell'impero* (1972) d'Alfonso Brescia qui, nous semblant aujourd'hui très *soft*, fixe pourtant les traits que l'on retrouvera accentués dans le registre pornographique proprement dit – et, trente ans plus tard, dans le péplum télévisé : orgies, scènes de bain et de saphisme ou encore désirs équivoques des jeunes et jolies patriciennes pour de beaux et brutaux gladiateurs. C'est ce qu'exploitent à merveille *Caligula, la storia mai raccontata* (1982) de Joe d'Amato avec la superbe Laura Gemser, icône de l'érotisme des années 1970-1980, ou *Messalina* (1996), film résolument *hard* cette fois, avec Kelly Trump dans le rôle de l'*augusta meretrix* et Olivia del Rio dans celui de Gaia, son esclave délicieusement soumise et étonnamment perverse. Foin,

---

<sup>35</sup> Rushing, Robert A. *Descended from Hercules. Bipolitics and the Muscled Male Body on Screen*. Bloomington : Indiana University Press, 2016.

dès lors, des sous-entendus sexuels et des orgies édulcorées du Hollywood classique : le porno-péplum met en scène, crûment, fellations, sodomies et autres DP. Aussi curieux et scandaleux que cela puisse paraître aux yeux des dévots, c'est le porno-péplum qui a permis la survie du genre durant les quatre décennies où sa forme classique était tombée en désuétude, du cuisant échec de la *Cleopatra* (1963) de Joseph L. Mankiewicz, qui faillit terrasser la 20<sup>th</sup> Century Fox, jusqu'au *Gladiator* de Ridley Scott. Celui-ci marqua le début d'une nouvelle génération de films antiques, dont la télévision s'est emparée dans le cadre de séries, bien sûr, mais aussi de téléfilms à succès (*Jason and the Argonauts* [2000] de Nick Willing, *In the Beginning* [2000] de Kevin Connor, *Hercules* [2005] de Roger Young, *The Ten Commandments* [2005] de Robert Dornhelm), de télésuites, de docudramas ou docufictions (*Attila* [2001], *Ancient Rome: the Rise and Fall of an Empire* [2006], *Odysseus* [2013], série qui mériterait d'ailleurs d'être comparée point par point avec *L'Odissea* produite pour la RAI en 1968). C'est au demeurant *Gladiator* qui a permis aux fictions de renouer avec une thématique essentielle du *sword-and-sandal* classique, celle de la vengeance qui, précisément, forme le cœur de *Spartacus*, au détriment de la révolte et de la dimension politique qui lui y est attachée : violence, sexe et conspiration sont désormais, et pour longtemps, les trois sommets du champ péplumesque.

Comme en attestent *The Tudors* (2007-2010), *Borgia* (2011-2014), *Marco Polo* (2014-2016), *Medici: Masters of Florence* (2016), l'Histoire est comme jamais en vogue sur les écrans petits et grands, séduisant les amateurs de *blockbusters* aussi bien que de séries télévisées ; et, parmi ces fictions historiques, celles qui mettent en scène une Antiquité fantasmée occupent une place de choix. Si ces séries peuvent être interprétées comme excessives<sup>36</sup>, c'est qu'elles se

---

<sup>36</sup> On se reportera à ce que Simmons explique de l'« *excessive nature* » de *Spartacus* dans l'article cité *supra*, *op. cit.*, notamment pp. 144-153 et p. 146.

fondent sur la représentation esthétisée des complots et, surtout, de la violence et de la sexualité. Mais, dans leur excès même, elles reprennent au cinéma hollywoodien le procédé d'obliquité (*obliqueness*) dont Ian Scott a minutieusement démonté les rouages et étudié les enjeux<sup>37</sup>. Évoquant l'Antiquité, c'est de l'Amérique de la modernité qu'elles traitent en réalité, et exhiber les violences – y compris sexuelles – de l'esclavage romain n'est rien d'autre qu'une façon d'interroger celles de l'esclavage qui avaient cours dans le Sud des États-Unis et leurs conséquences – encore actuelles – sur l'ensemble du pays.

De même, montrer des esclaves qui combattent pour leur droit à la réussite, à l'honneur et à la gloire (« *possibly, honor, fame* ») est une façon de mettre en scène, pour les questionner, les deux traits constitutifs, définitoires, de l'*American dream* : *success* et *happiness*<sup>38</sup>. Dans cette perspective, la notion d'« *incoherent text* » – dont la logique formait le cœur du cinéma de divertissement dès avant le *New Hollywood* – s'avère ici indispensable, expliquant que Spartacus puisse être conjointement un emblème bolchevique et un personnage vanté par le président Reagan, qui voyait en lui « un exemple de sacrifice et de lutte pour la liberté »<sup>39</sup>, un Christ émancipateur, rédempteur et un guerrier vengeur pour qui, comme le met en avant la dernière saison, « *bloodshed leads to further bloodshed* ». De ce point de vue, les séries *Spartacus* et, dans une moindre mesure, *Rome*, adaptent à notre hypermodernité les *tópoi* de la littérature et de la peinture décadentistes qui aimaient à mettre en avant les corps disloqués par les combats et les orgies, le spectacle des corps virils des gladiateurs – associant héroïsme et abjection – et le délire hystérique d'une foule moralement

---

<sup>37</sup> Scott, Ian. *American Politics in Hollywood Films* (2<sup>ème</sup> éd.). Édinburgh : Edinburgh University Press, 2011.

<sup>38</sup> Cf. Samuel, Lawrence R. *The American Dream. A Cultural History*. Syracuse : Syracuse University Press, 2012.

<sup>39</sup> Strauss, Barry S. *The Spartacus War*. Londres : Weidenfeld & Nicolson, 2009, p. 4 : « an example of sacrifice and struggle for freedom. »

dissolue, l'idée enfin d'une Antiquité réglée par l'abus de pouvoir, les intrigues, la brutalité, la perfidie, la luxure. Tout cela se mêlant aux lieux communs inventés par la *slavesploitation* des années 1970 ainsi qu'aux clichés du péplum italien, avec ses *forzuti* et ses donzelles avenantes et vêtues de tuniques transparentes.

Cette théâtralisation de la *lubricitas* prévaut dans le *ludus*, le microcosme de la première saison de *Spartacus* qui, faisant tendre le péplum vers le *soap opera*, combine habilement l'orgie et le cirque ; les gladiateurs y circulant de l'arène, où ils s'entraînent, aux cellules, où ils ne sont que bétail humain, en passant par le *triclinium* où leurs faveurs sexuelles sont requises. Cette série agrège comme jamais auparavant Éros et Thánatos et fait de l'Antique le lieu de tous les fantasmes et de tous les dangers. Associant *sword, sex and sandal*, elle a donné naissance, à partir d'éléments épars, à un nouveau genre – *blood, tits and scheming*<sup>40</sup>. Du sang, des seins et des conjurations – version hypermoderne du pain et des jeux.

---

<sup>40</sup> John Perich propose de son côté une appellation proche de celle-ci, « *Blood, Tits and Scowling* », regroupant des séries comme *Rome, The Tudors, Deadwood, Spartacus, Boardwalk Empire, The Borgias, Camelot* ou *Game of Thrones*, cité par Gordon, Joan. « *How the Game Is Played in Atlantic City* ». *The New York Review of Science Fiction* n° 297, Yonkers : Burrowing Wombat Press, avril 2013, p. 7.