Les dieux et les hommes face à la souillure de la mort et de la violence dans les amphithéâtres

Matthieu Soler

▶ **To cite this version:**

Matthieu Soler. Les dieux et les hommes face à la souillure de la mort et de la violence dans les amphithéâtres. Hagnos, Miasma et Catharsis, May 2016, Cagliari, Italie. hal-02000047

HAL Id: hal-02000047
https://hal.science/hal-02000047

Submitted on 31 Jan 2019

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

OTIVM.
Archeologia e Cultura del Mondo Antico
ISSN XXXX-XXXX DOI XXXXX/otium.v1i1.XXX

www.otium.unipg.it

No. 3, Anno 2017 – Article

Les dieux et les hommes face à la souillure de la mort et de la violence dans les amphithéâtres

Matthieu Soler ✉
Université Toulouse- Jean Jaurès

Abstract: In Roman antiquity, gladiator fights reproduce a managed crisis: the spectators transfer the violence that could oppose each other onto the gladiator, rejecting it out on the community and channelling it against its opponent. Once the fight has ended, the spectators are once again united in the celebration of Victoria getting rid of the atrocity of death. *Infames* because touched by the taint of death and money, they are nonetheless fighters that provide catharsis. Moreover rites rule this act that breaks the taboo of violence within the area of the *pomoerium*. The arena for example is surrounded by herms delimiting the area of the games into a separate world, distinct from the one of the humans and the gods whose devoted statues and icons accompanies the spectators. Moreover civilizing gest of the gods and their myths are also staged in the arena, and their statues are brought into the amphitheatre during the inaugurating *pompa*. Trough the richness of this type of representations, romans show the strength of their institutions and the world order. The games are integrated within rites that renew the *pax deorum* and they guarantee the values and the domination of the romans using the divine assent. Gladiatoral fight like sacrifice is part of the self-regulating mechanisms, a collective transfer achieved through representations perceivable by everyone.

✉ Address: Université Toulouse - Jean Jaurès / Pavillon de la Recherche PLH-ERASME 5, allées Antonio Machado 31058 – TOULOUSE CEDEX 9, France (Email: soler.matthieu.tlse@gmail.com).

Keywords: Rome, gladiator, venator, herm, *pompa*, gods, spectators

ID-ORCID: INDICARE SE POSSEDUTO

HAGNOS, MIASMA E KATHARSIS. *VIAGGIO TRA LE CATEGORIE DEL PURO E DELL'IMPURO NELL'IMMAGINARIO DEL MONDO ANTICO*
Atti del Convegno Internazionale di Studi in onore di Simonetta Angiolillo
(Cagliari, 4-6 maggio 2016)
a cura di Marco Giuman, Maria Paola Castiglioni, Romina Carboni

Una prima versione del presente contributo è stata presentata al Convegno Internazionale di Studi Hagnos, Miasma e Katharsis. Viaggio tra le categorie del puro e dell'impuro nell'immaginario del mondo antico, *Cagliari 4-6 maggio 2016. Sono riconoscente a Marco Giuman, Romina Carboni e Maria Paola Castiglioni, per la straordinaria opportunità di confronto offertami; devo, inoltre, a Luca Cerchiai, Marco Giuman e Mauro Menichetti numerose osservazioni di cui mi sono giovato nella revisione del testo.*

1. INTRODUCTION

Les plus anciens et les plus connus des spectacles de l'arène sont les combats de gladiateurs (*munera*)[1], opposition armée de deux combattants, et les chasses (*venationes*)[2], qui voient s'affronter hommes et bêtes. Les premiers auraient eu lieu, à Rome, en 264 av. J.-C.[3] pour les gladiateurs dans un contexte funéraire (jeux de Brutus Pera), en 186 av. J.-C. pour les chasses lors des jeux votifs de Fulvius Nobilior[4]. S'y ajoutent des

[1] Le terme *munus* signifie à l'origine « office » ou « fonction ». Il apparaît désignant spécifiquement un combat de gladiateur chez Lucilius, donc avant 103 av. J.-C., MARX 1904, *Frg. Poet. Rom.* 149 et 676, toujours accompagné du nom de l'éditeur. Il sert ensuite à désigner spécifiquement les combats de gladiateurs même si la polysémie existe toujours. Voir VILLE 1981, pp. 72-78.

[2] Le mot *venatio* est lui aussi polysémique, il peut désigner la pratique de la chasse (Cic. *Cato* 56) ou la chasse en tant que spectacle (Cic., *Off.*, 2, 55).

[3] Serv. *Aen.* 3, 67 ; Liv. *Epit.* 16 ; Val. Max. 2,4 et Auson. *Gryphus terrarii numeri*, 36-37.

[4] La première exhibition de bêtes aurait eu lieu en 252 av. J.-C. (Plin. *nat.* 8, 6, 17). Le premier combat en 186 av. J.-C. (Liv. 39, 22, 2). Sur ce sujet voir VILLE 1981, pp. 52-53.

condamnations à mort selon des modalités variées, des exhibitions de bêtes exotiques, des tableaux mythologiques, des représentations aquatiques et autres mises en scène qui ont pour point commun un rapport prononcé à l'exotisme et à la mort, à tout ce qui sort du cadre normal de la vie de la cité.

Or, contrairement à ce qui a pu être dit dans l'historiographie contemporaine, les lieux du spectacle sont situés dans les villes, intra-muros, dans l'aire consacrée, comme le premier amphithéâtre qui est construit à Pompéi dans les années 70 a.C. Vitruve rappelle d'ailleurs que le temple d'Hercule doit être dans la ville, près du gymnase, de l'amphithéâtre ou du cirque (contrairement au dieu guerrier Mars qui est renvoyé hors de la ville)[5], dans la suite logique des premiers spectacles donnés sur les *fora* et dans le cirque à Rome.

Cela nous paraît une étrangeté, mais la présence de la mort dans un espace qui devrait être exempt de souillure semble naturel aux auteurs anciens, aucun n'en fait la critique, en tout cas pas de ce point de vue. De plus, ces spectacles se déroulent sous le regard de l'ensemble de la communauté, de l'esclave, dans les plus hauts gradins, au dieu, porté dans l'édifice lors de la *pompa* inaugurale.

La question est donc de comprendre où se situait l'impureté des spectacles aux yeux des anciens et quels procédés sont mobilisés pour la contenir, la mettre à distance et finalement produire un effet cathartique.

[5] Vitr. 1, 7.

(cc) BY-NC-SA

2. L'IMPUR DANS LES ARENES : RAPPELS GENERAUX DES REPRESENTATIONS DES ROMAINS

L'enceinte doit être exempte de la souillure de la mort, du sang, de la violence : « Celui donc qui voulait bâtir une ville commençait par tracer avec une charrue attelée d'un bœuf et d'une vache tout l'espace que les murailles devaient occuper, et lorsqu'il avait mesuré celui qui était destiné aux portes, il ôtait le soc et soulevait la charrue, parce que tout le terrain qu'elle touchait était sacré et inviolable[6]. » Les portes sont l'espace par où passent les biens de la vie quotidienne et les morts, elles ne peuvent donc être sacrées[7]. Lors du Triomphe, dont les premières expositions de bêtes exotiques sont une extension en 252 a.C. lors d'une victoire sur la Sicile, remarquons que les soldats doivent bien se purifier de la souillure avant d'entrer dans la ville : « Les soldats suivaient couronnés de laurier le char du triomphateur, afin d'entrer dans Rome purifiés, pour ainsi dire, du massacre des ennemis[8]. »

Les jeux sont dans l'enceinte, les processions qui les inaugurent vont des temples aux lieux de spectacle[9] et ne traversent pas l'enceinte (Fig.1). Qu'en est-il du gladiateur, doit-il se purifier de son contact avec le sang ? Encore une fois, les sources littéraires sont muettes, mais les gladiateurs se livrent combat, notamment dans le cas des spectacles funéraires qui perdurent au moins jusqu'au II[e] s., dans la ville, et pas seulement *ad*

[6] Plut. *Rom.* 9, 10 et 11.
[7] Liv. 1, 7, 2-3, sur la fondation de Rome (*urbis condendae*) avec prise des auspices et tracé de l'enceinte ou Vitr., 8, 1, sur le rapport entre murs et temples. La légende de Romulus et Rémus en est le meilleur exemple.
[8] Fest. 104L.
[9] D. H. 1, 30, 2-3 et Tert. *spect.* 12, 1.

tumulum. C'est le problème de ces jeux qui sont, dès leur apparition dans les sources, déjà un spectacle public autant qu'un rite privé et ont investi l'espace de la cité. L'intégration des jeux dans les *ludi publici* et les cérémonies en l'honneur des dieux doit nous faire réfléchir sur la notion de violence : l'amphithéâtre représente une mise en scène normale et légitime aux yeux des Romains et aucun n'a exprimé l'idée que le spectacle des gladiateurs était violent. Reste la souillure du sang et de la mort qui est, elle, soulevée par les auteurs chrétiens.

Si nous n'avons pas vraiment trace des préoccupations des anciens vis-à-vis de la souillure du spectacle, en revanche les acteurs sont soumis à une indignité juridique qui découle des souillures précédentes, mais aussi de la bestialité et de l'étrangeté formant l'image d'un *gladiator obscenus*[10]. Au départ, les gladiateurs seraient des prisonniers de guerre, combattant sous leurs propres armes ethniques[11], lointains héritiers du souvenir de la guerre de Troie[12]. Les premiers gladiateurs connus à Rome sont de type samnite. On se situe dans un contexte où la mémoire des guerres samnites est encore fraîche et où le Samnite peut encore représenter l'ennemi dans l'imaginaire collectif. Le contexte est sensiblement différent pour les chasses, reproduction d'un mode de vie aristocratique connu de longue date, et mise en scène de la puissance de Rome par l'exhibition de bêtes « sauvages », lointaines, utilisée, entre autres, par Pompée[13]. La *uenatio* peut d'ailleurs encore comporter de simples exhibitions n'entraînant pas la

[10] Petron. 9, 8 (VILLE, 1981, pp. 342-343).
11 Serv. *Aen.* 3, 67 ; 10, 519.
12 Hom. *Il.* 21, 26-29 ; 22, 22-23 ; 23, 805-826.
[13] Plu. *Pomp.* 14 ,VILLE 1981, chapp. II-III.

(cc) BY-NC-SA

mort. À chaque fois il s'agit de montrer au peuple des animaux qui représentent le monde sauvage, comme les ours, les cerfs, les taureaux, et le monde des confins avec des bêtes d'Afrique ou d'Asie, des animaux du Nord[14] ou encore des crocodiles[15]. Cela répond à une curiosité des Romains pour ces régions, à la popularité de thèmes iconographiques[16] et au fait que les Romains désirent voir les techniques de chasse d'autres contrées[17]. La *damnatio ad bestias* procède du même principe. Le condamné a fauté contre les lois de la cité, il s'est donc de lui-même exclu de la communauté.

Au-delà de cette bestialité, et de la souillure de la mort, le statut juridique des acteurs est pourtant d'abord celui de l'infamie de l'argent : dans l'Antiquité, le gladiateur est infâme avant tout, car il se donne en spectacle pour de l'argent[18]. Cette infamie juridique, qui les éloigne de la vie civique, est aussi une infamie morale. Néanmoins, la victoire en fait des exemples de valeur pour les Romains, des exemples de la victoire romaine sur les autres. Dans la littérature classique, se crée alors cette figure complexe d'un ennemi, souillé par le sang et par la mort qu'il côtoie pour de l'argent, qui, pourtant, devient une image de la victoire dès lors qu'il remporte son combat[19]. Le gladiateur est bien ambivalent. Tant que le combat n'est pas fini, il est taché de la souillure du sang, puis il dépasse cet état une fois la crise violente terminée. En fait, c'est le couple de

14 Calp. *ecl.* VII.
15 Str. 17, 1, 44 ; Mart. *epigr.* 13-14.
16 BERLAN-BAJARD 2006, pp. 61-148.
17 Plin. *nat.* 11, 28, 5 décrit avec enthousiasme les techniques de chasse de l'araignée, comme un spectacle de l'arène.
18 VILLE 1981, pp. 339-344. *Dig.* 3, 1, 1, 6 : les *venatores* sans solde échappent à l'infamie.
19 Sen. *dial.* 9, 11, 4-5.

combattants, dans la forme la plus classique du *munus*, qui est bien une entité à deux faces, une image de ce qui est *sacer*, tout à la fois maléfique et bénéfique, comme la plupart des dieux ont une face bienveillante et une face inquiétante.

3. LES ORNEMENTS DES SPECTACLES : TENIR A DISTANCE L'IMPUR

Les hommes qui se battent, qui vont sans doute faire couler leur sang, sont impurs, durant le spectacle au moins. Il ne faut pas que cette contagion se répande par contact, l'éloignement est donc nécessaire.

Les Romains mettent donc en place des dispositifs symboliques pour tenir à distance de la cité ces impuretés. Sur la façade des monuments, à Nîmes par exemple, des bas-reliefs représentant un phallus et la *lupa* ornent certains pilastres du premier niveau ; les amphithéâtres de Capoue, Carthage et El Jem disposent de clefs de voûte sculptées sur le niveau inférieur (Fig. 2). David Bomgardner affirme que le motif de la clef de voûte est directement récupéré des Etrusques, qui ont dominé Capoue, ces derniers utilisant ces figures pour conférer une protection divine ou magique aux portes de leurs cités[20]. Les dieux variés ont donc pu avoir un rôle de délimitation de l'espace, d'interface symbolique entre un extérieur pacifié, le monde de la cité, et l'intérieur où certains tabous sont transgressés, tout comme la Venus *ad portam* de Vitruve.

Si la façade se voit de loin et indique la direction à prendre pour se rendre à l'amphithéâtre, elle n'est pas le premier élément rencontré par le

[20] BOMGARDNER 2000, p. 96.

(cc) BY-NC-SA

spectateur. Celui-ci passe avant tout par la place qui englobe l'édifice de spectacle et parfois d'autres bâtiments. À Pompéi le croisement entre la via di Castricio et la via di Nocera, dans la Regio II, est marqué par des bornes, un escalier de quelques marches et un encadrement. Cette limite définit une vaste zone comprenant l'amphithéâtre, la palestre et un certain nombre d'habitations. À Serravalle Scrivia/Libarna, c'est un mur continu qui entoure l'aire rectangulaire dans laquelle se trouve le monument. Une porte encadrée de colonnes, et peut-être surmontée d'un protomé féminin, permet l'accès. Le Colisée, l'amphithéâtre de Capoue et ceux de Pouzzoles, Termini Imerese et peut-être Pola sont entourés d'une aire dallée, généralement délimitée par des bornes liées au fonctionnement du *velum*. À Capoue, cette esplanade est clairement délimitée par de grands blocs rectangulaires de plus de deux mètres de haut. Sur l'un d'eux, conservé *in situ*, ont été réalisés deux reliefs, sans doute au début du III^e^ siècle d'après le style (Fig. 3). Faisant face à l'amphithéâtre se tient un Hercule installé dans une arcade produisant un effet de miroir avec celles de l'édifice. Sur l'autre face est figuré Silvanus, debout sur une corniche. Seul ce pilastre est décoré sur tout le pourtour de la *platea* et il ne correspond à aucun accès majeur de l'édifice. Si l'on trace une voie hypothétique depuis la porte ouest de la ville le long des édifices découverts au début des années 2000, elle émergerait sur la *platea* précisément au niveau du pilastre orné. L'implantation de ce dernier à cet endroit marquerait ainsi l'accès principal à la *platea* du côté de la ville. Silvanus accueillerait ainsi les spectateurs qui croiseraient Hercule à leur départ. Les deux dieux des

limites et de la domination et du contrôle du monde sauvage jouent alors le rôle prophylactique d'intermédiaire entre deux espaces.

Ensuite les portes sont monumentalisées, avec une iconographie triomphale : à Lucera, Nîmes ou le Colisée. Ces portes ouvertes sur l'intérieur de l'édifice, qu'elles soient triomphales ou de simples arcades, se situent à l'intersection entre deux mondes : un monde quotidien, et un monde idéalisé de la représentation. Leur rôle est fondamental pour deux raisons complémentaires : point de repère pour les spectateurs souhaitant se rendre en un point précis de l'édifice et marqueur des limites circonscrivant l'espace du spectacle. Le combat ne doit pas gagner le reste de la cité, il doit rester dans l'enceinte des jeux. Les dieux en sont les garants. C'est pourquoi ces figures peuvent être doublées d'image prophylactique, tels les reliefs de part et d'autre de la neuvième arcade, et sur un des pilastres de la quarante-sixième travée à Nîmes représentant la *lupa*, un animal fantastique, bouc et oiseau, d'où sortent trois phallus et un phallus ailé chevauché par un personnage féminin. Ces portes ne mènent à aucun endroit singulier de l'amphithéâtre, simplement aux niveaux supérieurs de la *cavea*. La façade des amphithéâtres romains fait l'objet, dès les premières édifications, d'une attention particulière. Impressionnante austérité dans les plus anciens, monumentalisation des portes et des accès à la *platea* à la fin de la République, création de cycles statuaires ornant les arcades et surmontant les entrées des monuments à structure creuse, la tendance générale est au soin croissant apporté à l'aspect extérieur et, par conséquent, à son caractère ostentatoire. L'état des connaissances actuelles ne livre que des figures divines ou

(cc) BY-NC-SA

apotropaïques et prophylactiques sur façades et *plateae*. Leur impact visuel est significatif dans cette vaste zone intermédiaire liant extérieur et intérieur de l'édifice, lieu de passage de la *pompa*, et l'amphithéâtre peut bien paraître un " temple de tous les démons " aux yeux de Tertullien[21]. C'est surtout le cas des entrées axiales : un relief de Lecce ornemente le premier pilastre à droite de l'entrée principale d'un animal à tête de griffon, pattes d'aigles et un grand phallus. Bien qu'étant à l'intérieur de l'édifice, il faut probablement y voir une fonction similaire à celle des reliefs de la façade de Nîmes. Une protection est accordée à toute personne entrant dans le monument. Ces images provoquaient sans doute des gestes de la part des Anciens, tout comme les *ex-voto* d'Italica occupant le principal couloir d'accès.

La place des divinités et les motifs à vocation apotropaïque ou prophylactique dans les circuits intérieurs des amphithéâtres apparaissent plus volontiers liés aux acteurs et aux employés des jeux. À Arles, au sud, à l'endroit où la galerie d'accès principale est bordée de pièces de service, des bas-reliefs marquent les accès à ces dernières. Peu avant d'arriver à la porte se trouve un phallus, aujourd'hui difficilement visible. Sur le montant de la porte de droite, dans une niche gravée se terminant par un fronton, une Diane chasseresse fait une libation. Le linteau est orné d'un relief architectural figurant des pilastres et un entablement. L'autre pièce faisant face à celle-ci est surmontée d'un bas-relief dont le motif n'est pas reconnaissable. Cet endroit de l'édifice n'est pas dédié aux spectateurs, aucune rampe ne mène aux gradins et la galerie d'accès est barrée par une

[21] Tert. *spect.* 12, 7.

porte avant d'arriver à l'arène. Gladiateurs et chasseurs devaient patienter dans ces locaux, s'y préparer avant de participer au spectacle. Ils attendaient certainement de ces images une protection, avant d'entrer dans le dernier espace les séparant de l'arène. Il est tout à fait imaginable qu'un gladiateur, passant par cette porte pour ensuite attendre le signal du début du combat, embrasse, touche ou prie l'effigie divine (Fig. 4). Celle-ci devient un *medium* lui permettant de communiquer avec la divinité. Les acteurs eux-mêmes cherchent une protection. Est-elle uniquement liée au combat à venir ou peut-elle aussi être une recherche de purification avant d'entrer dans l'espace de la mort ? N'oublions pas que leur indignité est surtout liée à l'argent et qu'ils devaient chercher à se purifier tout comme les soldats entrant dans Rome lors du triomphe. Aucune source ne nous permet de privilégier l'une ou l'autre hypothèse, , qui d'ailleurs ne s'excluent pas.

Ensuite l'arène est le point de convergence de l'édifice. Qu'elle dispose de sous-sols ou pas, que des portes s'ouvrent sur elle ou pas, elle reste toujours ce périmètre recouvert de sable dévolu à la représentation du tragique. Les deux composantes, que sont les gradins et l'arène, sont séparées par le mur du podium. Le grand massif maçonné sur lequel reposent les premiers rangs de gradins est un élément primordial. La façade de ce mur répond à trois impératifs : usage fonctionnel, part de l'esthétique de l'édifice et rôle symbolique. Il sert à protéger le public. Il est parfois richement décoré, comme à Pompéi où les aquarelles de Giuseppe Morelli ont conservé la trace d'une ornementation peinte (Fig. 5). Ce lieu de transition marque la délimitation physique entre le monde

(cc) BY-NC-SA

de la cité et le centre du bâtiment, l'arène, siège de la souillure de la mort et du combat. Il sépare deux registres, deux réalités bien distinctes. À Pompéi des représentations peintes de chasses ou de gladiateurs répondent à des Victoires reposant sur des globes tenant palmes et couronnes et à des piliers hermaïques. Ces fresques correspondent à la phase d'utilisation de l'édifice postérieure au tremblement de terre de 62[22]. Le cycle est une représentation idéalisée des spectacles de l'arène.

Aux extrémités des axes, là où le podium est interrompu par les portes principales d'accès, un seul type de décoration a été relevé, comme à Pompéi : des piliers hermaïques. Quatre de ceux-ci soutenaient des portes, dont ils gardent les traces, à Arles, aux extrémités du grand axe. Du côté de l'arène, à mi-hauteur, deux trous servaient de support au phallus. Sur la partie sommitale, cinq trous permettaient de fixer le buste supérieur. Ces quatre éléments pourraient être cohérents avec les quatre bronzes qui ont été offerts par Caius Iunius Priscus, selon l'inscription fort altérée du podium. Jules Formigé pense avoir identifié pareils dispositifs à Thysdrus et Nîmes. D'autres piliers hermaïques, abîmés et dans des contextes de démolition, ont été découverts dans les amphithéâtres de Capoue, Catane, Syracuse et Volsinii. Ces éléments, ajoutés à la récurrence du motif dans les fresques pompéiennes de l'amphithéâtre, laissent peu de place au doute sur le succès de la formule. De tels piliers se trouvent uniquement sur le podium et dans l'encadrement des portes d'accès à l'arène. La localisation très précise diffère donc des autres cas où un dieu peut

[22] Sur ces questions : GOLVIN 1988, p. 318 ; SPANO 1953, pp. 60-64 ; HUFSCHMID 2009, pp. 502-503.

apparaître aussi bien sur la façade que dans le portique de l'attique ou les précinctions. Dès lors il n'est pas concevable qu'ils ne revêtent qu'une valeur décorative, surtout dans ces espaces de transition. Ils répondent à une nécessité ressentie par les Romains de segmenter l'espace. Le meilleur point de comparaison est la mise en place de ces mêmes piliers à la sortie des stalles de départ du cirque. La fonction architecturale de tels éléments n'est pas première, sauf à Arles, ils servent à circonscrire l'espace des jeux. Cela correspond à leur usage d'origine : cippes marquant les limites, les confins, les carrefours, inquiétantes zones de transition qu'il faut maîtriser en permanence. La limite entre le spectateur et le spectacle est strictement établie, tout comme les conditions de la communication entre les deux espaces qui doit passer par ces piliers. Ce qui se passe dans l'arène ne doit pas gagner les gradins. Augustin fait allusion à cette idée quand il écrit[23] :

> Eh quoi ! si l'on voyait descendre dans l'arène des gladiateurs, prêts à s'entr'égorger, un père et son fils, qui souffrirait, que dis-je ? Qui n'écarterait avec horreur cette scène funeste ? Comment donc pourrait être glorieux ce duel entre deux cités, mère et fille ? Ici, dira-t-on, il en est tout autrement. Oui, ce n'est plus l'arène où coule le sang de deux gladiateurs ; c'est un plus vaste champ de bataille que deux peuples sèment de leurs cadavres. Ce combat [celui d'Albe et de Rome] n'était pas renfermé dans un amphithéâtre, mais il avait pour spectateurs l'univers entier et tous ceux qui dans la suite des temps devaient entendre parler de ce spectacle impie. Et cependant ces dieux tutélaires de l'empire faisaient violence à leur affection, présents à ces combats comme des spectateurs de théâtre.

La notion d'enfermement est ici centrale. La guerre entre les deux cités voisines est bien pire que des combats de gladiateurs, car elle éclate au-delà du monument de spectacle où, malgré son caractère également impie aux yeux d'Augustin, tout est mis en œuvre pour que ce qui s'y passe ne

[23] Aug. *civ.* 3, 14, traduction J. Moreau revue.

(cc) BY-NC-SA

déborde pas des cadres imposés par la société romaine. Les dieux en sont garants, régulateurs, présents dans les gradins comme le suggère ici Augustin, avec un objectif polémique. Cette délimitation stricte des espaces est visible à tout moment dans l'amphithéâtre. La *platea* est clairement circonscrite, marquée à Capoue par la figure de Silvanus et Hercule. La façade marque la limite entre la ville, parfois aussi la campagne, et l'intérieur de l'édifice. Dans la *cavea*, les précinctions, parfois richement ornées, répondent aussi à des logiques de segmentation de l'espace. Enfin, le mur du podium, avec ses piliers hermaïques, isole l'arène du reste du monde, symbolisé par l'organisation du public dans les gradins.

Marqueurs d'espace dotés de vertus prophylactiques ou apotropaïques, les piliers hermaïques investissent, au moins symboliquement, l'arène elle-même. La cornaline de la collection von Stosch, du I^er^ s. p.C.[24], dépeint l'aire du combat encadrée par deux piliers ithyphalliques, couronnés d'un buste barbu. La même formule est utilisée sur un médaillon d'applique de la vallée du Rhône. Une mosaïque de Reims figure un motif similaire. Enfin, un des panneaux de Pompéi, au I^er^ s., et la mosaïque de Zliten, au II^e^ siècle, et sa représentation d'un *munus* tenu peut-être à Lepcis Magna, comprend deux de ces *hermaia*, surmontés d'un buste, aux extrémités des deux scènes de combats de gladiateurs (et jamais de chasses), tournés vers elles, un grand bouclier rectangulaire à leurs pieds. Doit-on alors penser que ces éléments faisaient véritablement partie du décor de l'arène elle-même ? Les images peintes du mur du

[24] SOLER 2012, pp. 351-356.

podium de Pompéi et les sculptures des entrées d'Arles sont-elles une adaptation picturale d'une pratique reconnue ? Il est possible que de tels dispositifs soient mis en place, provisoirement, lors des spectacles. L'archéologie et les textes n'en ont pas conservé de traces tangibles.

Les piliers peuvent faire référence directement à Hermès-Mercure en tant que protecteur des jeux et des acteurs, créateur de la palestre à en croire Philostrate[25]. Même si les logiques qui président aux exercices de la palestre et les spectacles de l'amphithéâtre sont très différents, l'un comme l'autre procèdent en partie d'une nature guerrière. Dans l'iconographie grecque classique et hellénistique, l'*hermaion* marque symboliquement l'espace de la palestre[26]. Ce type de représentation perdure à l'époque romaine sur les scènes de pugilat[27]. Toutefois, ces éléments, en tant qu'image de la palestre, faisaient référence au monde des élites grecques ; dans les provinces occidentales de l'Empire romain, ils renvoient à un monde du spectacle et aux acteurs infâmes de ce dernier. Le pilier devient le symbole et le garant de l'intégrité des spectateurs qui ne seront pas contaminés par la violence des combats. Par ailleurs, les gladiateurs déposent leurs armes au pied des piliers hermaïques, établissant ainsi un rapport étroit entre eux et le dieu le surmontant, que ce soit Mars, Victoire, Mercure ou tout autre dont on aurait perdu la trace, ce dépôt des armes en cadeau à la divinité existe aussi lors de la retraite des gladiateurs[28]. Ce lien particulier entre deux éléments de l'arène est peut-être porté par le

[25] Philostr. *Gym.* 16.
[26] Synthèse sur cette question chez LEGROTTAGLIE 2008, p. 85.
[27] Voir BORIELLO 1989, I, 1, pp. 170-171, à propos d'une fresque pompéienne.
[28] Hor. *epist.* 1, 1.

(cc) BY-NC-SA

caractère ithyphallique des piliers qui met en avant « une magie sexuelle, à la fois apotropaïque et porteuse de chance »[29]. De plus, dans les contextes rituels, les Hermès permettent de marquer le passage dans le lieu du sacrifice : en assurant un lien entre les espaces, ils accordent à l'extérieur une place à l'intérieur du sanctuaire, de l'édifice, de la communauté et garantissent l'échange entre les hommes et les dieux. Ils font ainsi le lien entre le caractère agonistique et cultuel des jeux identifiant avec clarté l'identité des espaces et des hommes et dieux qui y évoluent.

Mais Numa Pompilius, prince juste, humain et philosophe, sépara par des bornes le territoire de Rome d'avec celui des peuples voisins, donna à ces limites le dieu Terme pour surveillant, pour gardien d'une paix et d'une amitié mutuelles, et crut que le culte de ce dieu ne devait être souillé du sang d'aucun animal[30].

Si l'espace du bâtiment et de l'arène est clairement défini par des figures prophylactiques et divines, aucun texte, aucune inscription ne révèle de procédure d'inauguration ou d'exauguration, on n'a aucune preuve que l'édifice, ou juste l'arène était un espace *liberatus et effatus*. Il n'était probablement pas un espace *dedicatus* car il n'appartenait pas à une divinité clairement identifiée, mais à toutes. En tout cas, l'iconographie permet de séparer nettement deux mondes et de mettre la souillure à distance, tout en protégeant les espaces intermédiaires et en permettant à ceux qui les traversent de se purifier.

[29] SIEBERT 1990, p. 376.
[30] Plu. *Rom.* 15.

4. UNE CRISE MAITRISEE ET REPRODUITE GARANTE DE L'EQUILIBRE DU MONDE ET DEMONSTRATION DE LA DOMINATION DE ROME

Dans l'Antiquité romaine, le combat de gladiateur est une reproduction maîtrisée d'une crise : les spectateurs transfèrent la violence qui pourrait les opposer sur le gladiateur, rejeté hors de la communauté, qui la canalise contre son adversaire. Une fois le combat terminé, les spectateurs sont de nouveau unis dans la célébration de la Victoire éliminant la souillure de la mort. À la lumière de ces considérations, on peut envisager le statut de la violence mise en jeu dans les combats de gladiateurs. L'angoisse persécutrice ne se traduit pas par la projection de fantasmes dans l'arène. Les gladiateurs ou les bêtes en sont porteurs : symboles des forces centrifuges qui pourraient, en l'absence de la *pax deorum*, broyer le monde. Le spectateur voit alors se manifester l'expression des instincts de conservation : un seul a le droit de survivre, celui-ci sera l'étendard, pour un temps, de la communauté. Cette crise se résout par la destruction, physique ou symbolique - la mort n'étant pas systématique -, d'une victime représentative, l'*infamans*. Celui-ci s'assimile également à un don fait aux divinités protectrices de l'individu, de la cité et de l'Empire. Le gladiateur vainqueur devient alors un héros de la cité pour avoir réalisé ce besoin sacrificiel. Il y a bien une *catharsis* qui s'opère. Face à cet enjeu du pulsionnel, on peut mieux comprendre le malaise de Sénèque ou la façon dont est corrompu Alypius chez

(cc) BY-NC-SA

Augustin[31]. En effet, les spectacles font émerger des pulsions primitives, contrôlées par les dieux.

L'apaisement qui est recherché est renforcé par la représentation des mythes dans l'arène, généralement dans des mises en scène de la justice[32]. C'est ainsi que, dans l'arène, les mythes, les légendes ou tout simplement ce qui sort de l'ordinaire, sont rendus réels parce que devenus sensibles[33]. Pourquoi douter d'un mythe puisque l'amphithéâtre le met sous les yeux du spectateur ? Dès lors, pourquoi continuer à vénérer le mythe quand le monde réel en offre une vision, qui plus est améliorée ? La geste civilisatrice des dieux est aussi mise en scène au débouché des vomitoires à Capoue : des fragments de quarante-deux des balustrades, datées du principat d'Hadrien ou d'Antonin, ont été retrouvés durant les fouilles des Bourbons[34]. De tels reliefs, destinés à être vus pendant le spectacle, devaient être lisibles pour un observateur situé de l'autre côté de l'arène, à une distance de quarante-six à plus de cent mètres selon les emplacements. Outre des motifs floraux, les motifs iconographiques prennent deux formes : des sujets mythologiques et des instants de la vie de l'amphithéâtre. Les premiers illustrent des mythes, huit concernent le cycle herculéen (Fig. 6). Le héros approche de Prométhée soumis à la voracité de l'aigle de Jupiter sur l'un. Il lutte avec Antée sur un autre. Les spectateurs pouvaient également le voir nettoyer les écuries d'Augias, converser avec Omphale, etc. Deux remarques s'imposent sur ces scènes.

[31] Aug. *conf.* 6, 8, 13.
[32] COLEMAN 1990, pp. 44-73.
[33] PAILLER 1990, pp. 179-183.
[34] PESCE 1941, pp. 10-35.

Tout d'abord, deux d'entre elles situent le héros dans un décor architectural. Or, les travaux d'Hercule ont plus volontiers lieu en dehors des villes. De plus, à gauche de la lutte avec Antée, regardant la scène, une divinité est assise à droite, les jambes couvertes d'un drapé, le torse nu, la main gauche ramenée vers le visage, portant une couronne munie de tours. Il pourrait s'agir de la Tychè de Capoue elle-même. Les travaux d'Hercule sont ainsi respatialisés dans l'amphithéâtre, sous les yeux de la cité, ce qui nous renvoie aux mises en scène mythologique décrites par Martial. Le spectacle en lui- même, combat ou chasse, est soumis à l'ensemble des membres de la communauté depuis les gradins. Ces images, avec d'autres représentant les Dioscures, le thiase dionysiaque, la chasse calédonienne et une scène maritime, révéleraient un jeu de sens bien particulier, décrivant à la fois le rapport qu'imaginaient les Capouans entre l'urbain et le rural et entre la cité et ses marges, définissant les différents lieux de vie de la communauté et celle des limites de la patrie. Cela se confirme par la présence d'une centauromachie et d'une amazonomachie : mise en image des confins, de la barbarie et des forces naturelles. Ces forces sont contrôlées par Rome qui est capable de les reproduire. Même la transgression est punie, Prométhée et Marsyas en font les frais. Cette affirmation, cette autoreprésentation, de l'ordre établi est sanctionnée par la présence divine. Apollon, Diane et d'autres veillent à cet équilibre garanti par la *pax deorum*. Les panneaux ont également un but pédagogique. Le relief représentant Diane surprise au bain et la punition d'Actéon met en garde contre toute tentative de contournement de l'ordre établi. Ces petits tableaux évocateurs font, sous certains aspects,

(cc) BY-NC-SA

penser aux épigrammes de Martial dans leur construction : instantanés évocateurs d'une réalité " vraie " parce que " vue".

Les mythes rappellent que les humains primordiaux étaient en guerre contre les animaux et perdaient cette guerre, de la même manière, ils s'entretuaient en l'honneur des dieux, tout cela, car ils ne possédaient pas encore l'art politique. C'est Hercule, le dieu par excellence des amphithéâtres, premier des bestiaires sur la sigillée gauloise[35], dieu civilisateur sur les reliefs de Capoue, qui vient interrompre ce cycle et civiliser les hommes. Modèle absolu du combattant de l'arène il est, aux yeux des Romains, le héros vainqueur des monstres qui rend la terre habitable, civilisée. Cette image est double, puisqu'Hercule est également un personnage de l'*hybris*, parfois dominé par des passions qui le conduisent au crime[36]. Il est le parangon d'une lutte perpétuelle[37]. L'explosion de cette folie meurtrière sans fin est pourtant contenue dans le cercle de l'arène, garantie par le reste du panthéon local et par des images prophylactiques : phallus et piliers hermaïques. Les transgressions d'Hercule ne sont jamais représentées dans les décors de l'arène ; seuls des condamnés à mort jouent les moments les plus terribles de sa vie[38]. L'amphithéâtre devient, de cette façon, la scène où se manifestent les exploits divins et où sont punis les excès. Les spectateurs participent de l'exaltation de la gloire de Rome et voient se dérouler les châtiments qui

[35] GRENIER 1940, p. 639.
[36] Par exemple Sen. *Herc.* 477-480a.
[37] CHAUMARTIN 1998, pp. 282-283.
[38] Tert. *apol.* 15, 5.

attendent ceux qui remettent en cause cet ordre divin et humain, cet équilibre cosmique, garanti par la *pax deorum*.

5. Conclusion

Le discours émanant du pouvoir trouve des échos dans la mise en place d'un empire unifié. Les spectateurs voient le combattant de l'arène supporter un destin implacable auquel il fait front. En cela, il est bien représentatif d'un type de héros tragique tel Achille ou Œdipe. Il en a les traits caractéristiques, c'est-à-dire « une image double et ambiguë du héros combattant de l'extrême et du paria mis au ban de la société : l'*infamis*[39] ». Son destin est inéluctable, il meurt ou il perd sa stature de héros en demandant la grâce. En définitive, les spectateurs, regardant s'accomplir ce destin du haut des gradins, se trouvent alors dans la position des dieux de l'*Iliade*, à leurs côtés, intervenant dans les combats. De cette manière, « le peuple de la *cavea* se donnait l'illusion de maîtriser le tragique de la mort tout en se repaissant de la contemplation de son déroulement[40] ». À travers ce qui est une transgression d'un interdit, celui de l'introduction de la violence dans l'espace sacré de la cité, la figure de l'étrange et de l'étranger, *topoi* de ce qui est périphérique, voire extérieur, à la vision qu'ont les Romains de l'*oikoumène*, est montrée dans l'amphithéâtre. Elle est placée sous contrôle, la violence est canalisée et ritualisée. Lors des

[39] Sablayrolles 1998, p. 345.
[40] *Id.*

(cc) BY-NC-SA

jeux, la cité est représentée, dans toutes ses composantes hiérarchisées[41], à ~~côté des~~ divinités apportées dans l'amphithéâtre lors de la *pompa*. L'empereur ou le représentant local de celui-ci est également présent. Ainsi, ce sont tous les éléments constitutifs de la société d'une cité sous domination romaine qui sont représentés et exploités par une idéologie impériale. ~~Ainsi, on~~ peut considérer le gladiateur comme *infamans* le temps du combat, avant la transcendance[42], le podium faisant office de mise à distance de la communauté vis-à-vis de la violence qui se joue dans un autre monde régi par le sacré. C'est pourquoi les lieux intermédiaires, portes et *sacella*, sont consacrés, protégés par des *imagines* divines. De plus, la ritualisation extrême du spectacle permet de purifier ce sang, de « tromper la violence[43] », en annihilant toute possibilité pour qu'elle se reproduise. Le sang, la mort ou l'achèvement symbolique du gladiateur apaisent la violence déployée dans les gradins et réunissent les spectateurs désunis par la dualité du combat. Tous vont désormais faire en sorte de ne pas retomber dans la transgression du tabou. L'interdit de la mort impie qui frappe la société romaine se voit réaffirmé dans l'amphithéâtre. Les dieux sont à nouveau garants de l'équilibre du *cosmos* : comme les spectateurs, ils sont rassasiés. Il s'agit donc avant tout de préserver la cohésion sociale[44]. Ainsi, la *catharsis* parvient à empêcher l'implosion des cadres sociaux, notamment à des moments difficiles. Les célébrations funèbres et les cérémonies religieuses durant lesquelles se déroulent les

[41] KOLENDO, 1981.
[42] Tout comme Œdipe a une double nature, bénéfique et négative, chez Sophocle.
[43] GIRARD 1972, p. 59.
[44] SOFSKY 1998, pp. 9-26.

jeux font avant tout partie des fêtes publiques. La notion de joie est centrale dans ces festivités. Les funérailles d'Anchise illustrent ce trait[45]. Les grandes réjouissances du rassemblement de gens de tous horizons autour des *certamina* ne sont pas un moment de pure peine. Les jeux deviennent une véritable renaissance du héros et de la communauté qui l'entoure, annonçant les succès à venir[46]. La piété d'Énée, sa capacité à rassembler, sa majesté, doivent ici être mises en parallèle à l'autre figure de fondateur qui est exaltée : Auguste.

Les dieux, et leur relais humain qu'est le prince, protègent ces jeux, encouragent les évergètes et les acteurs, participent à leur déroulement et bénéficient des effets positifs de ces *munera* qui sont autant une manifestation du pouvoir des évergètes qu'une représentation parfaite et globalisante de l'organisation idéale du monde. Cette perfection est exposée autour d'une transgression, une pratique extrême qu'un chrétien polémiste peut accuser d'être un sacrifice humain[47]. Les *munera* permettent au peuple d'apprivoiser cette barbarie, étrangère au monde romain. Affrontement héroïque de la mort, combat contre les forces néfastes, éléments du rite garantissant la faveur divine, les jeux ont donc bien un effet cathartique sur les spectateurs. Ce sentiment de toucher la mort, tout à la fois celle du défunt et celle des acteurs du spectacle qui lui est offert, « par la mise en scène du combat, de violer ainsi le tabou fondamental et de se purifier, de se régénérer ou de se protéger par le sang

[45] Verg. *Aen.* 5, 64-70 et 120-124.
[46] CLAVEL-LEVEQUE 1984, p. 30.
[47] Tert. *spect.* 12, 2.

(cc) BY-NC-SA

versé disparut-il jamais complètement[48] ? » Sans doute que non, d'autant que cette idée se double de la sensation de rendre un hommage aux dieux, et ainsi de garantir la continuité des institutions, des victoires et de la vie de la communauté. La *catharsis* émerge de cette situation de communication entre les hommes, mais aussi entre eux et les dieux[49]. Chacun domestique ses craintes les plus grandes : le triomphe de la sauvagerie sur le monde ou encore l'angoisse de sa propre disparition ou de celle de ses proches. Cela renforce le caractère réjouissant de la fête en apportant aux hommes un apaisement moral. La gladiature, comme le sacrifice, fait partie des mécanismes d'autorégulation, transfert collectif mis en œuvre au travers de représentations perceptibles par tous.

[48] SABLAYROLLES, 1998, p. 346.

[49] Cic. *Sest.* 50, 106, ne disait-il pas que se rendre aux jeux est une activité civique comme les autres car c'est là que peut le mieux s'exprimer la volonté populaire.

BIBLIOGRAPHIE

BERLAND-BAJARD 2006 : A. Berlan Bajard, *Les spectacles aquatiques des Romains*, EFR, Roma 2006.

BOMGARDNER 2000 : D. L. Bomgardner, *The Story of the roman Amphitheatre*, Routledge, London 2000.

BORIELLO 1989 : R. Boriello, *Le collezioni del Museo nazionale di Napoli, I*, De Luca, Roma 1989.

CHAUMARTIN 1998 : F.-R. Chaumartin, *Les pièces Hercule Furieux et Hercule sur l'Oeta sont-elles des tragédies stoïciennes ?*, « Pallas » 49, 1998, pp. 279-288.

CLAVEL-LEVEQUE 1984 : M. Clavel-Lévêque, *L'empire en jeux, espace symbolique et pratique sociale dans le monde romain*, CNRS, Paris 1984.

COLEMAN 1990 : K. M. Coleman, *Fatal Charades : Roman Executions Staged as Mythological Enactments*, « JRS » 80, 1990, pp. 44-73.

GIRARD 1971 : R. Girard, *La violence et le sacré*, Grasset, Paris 1971.

GOLVIN 1988 : J.-Cl. Golvin, *L'amphithéâtre romain, essai sur la théorisation de sa forme et de ses fonctions*, CNRS, Paris 1988.

GRENIER 1940 : A. Grenier, *Hercule et les théâtres gallo-romains*, « REA » 42, 1940, pp. 636-650.

HUFSCHMID 2009 : Th. Hufschmid, *Amphitheatrum in Provincia et Italia*, Augusta Raurica, Augst 2009.

KOLENDO 1981 : J. Kolendo, *La répartition des places aux spectacles et la stratification sociale dans l'empire romain. À propos des inscriptions sur les gradins des amphithéâtres et théâtres*, « Ktèma » 6, 1981, pp. 301-315.

LEGROTTAGLIE 2009 : G. Legrottaglie, *Il sistema delle immagini negli Anfiteatri romani*, Edipuglia, Bari 2008.

(cc) BY-NC-SA

PESCE 1941 : G. Pesce, *I rilievi dell'anfiteatro campano*, Governatorato di Roma, Roma 1941.

SABLAYROLLES 1998 : R. Sablayrolles, *La mort en direct : le tragique du gladiateur*, « Pallas » 49, 1998, pp. 343-351.

SCOTT-RYBERG 1955 : I. Scott-Ryberg, *Rites of the State Religion in Roman Art*, American Academy in Rome, Roma 1955.

SIEBERT 1990 : G. Siebert, *s.v.* « Hermes », *LIMC*, V, 1, 1990, pp. 285-387.

SOFSKY 1998 : W. Sofsky, *Traité de la violence*, Gallimard, Paris 1998.

SOLER 2012 : M. Soler, *À propos d'une cornaline du musée de Berlin et de la relation entre les spectacles de l'amphithéâtre et Hermès-Mercure dans l'Occident romain*, « Pallas » 90, 2012, pp. 351-371.

SPANO 1953 : G. Spano, *Alcune osservazioni nascenti da una descrizione dell'anfiteatro di Pompei*, Annali dell'Istituto dell'Università di Magistero di Salerno, Napoli 1953.

VILLE 1981 : G. Ville, *La gladiature en Occident des origines à la mort de Domitien*, EFR, Roma 1981.

Relief funéraire de la nécropole maritime de Pompéi, *c.* 20-50 p.C.

Relief funéraire d'un augustal d'Amiterne, *c.* 1-50 p.C.

Reliefs de l'amphithéâtre de Capoue, *c.* 120-140 p.C.

Fig. 1. Les processions de l'amphithéâtre en Italie (photographies : M. Soler et I. Scott-Ryberg).

(cc) BY-NC-SA

Fig. 2. Clefs de voûte de l'amphithéâtre de Capoue (photographies : M. Soler).

Fig. 3. Borne d'Hercule et Sylvain sur la *platea* de l'amphithéâtre de Capoue : (photographies : M. Soler).

Fig. 4. Position du relief de Diane dans l'accès principal à l'arène de l'amphithéâtre d'Arles, scène imaginaire reconstituée (dans *Arelate*, III, pl. 38, dessin L. Sieurac).

Fig. 5. Le podium de l'amphithéâtre de Pompéi, aquarelle de Morelli, AGDS 88 (photographies : M. Soler).

(cc) BY-NC-SA

Fig. 6. Reliefs des vomitoires de l'amphithéâtre de Capoue mettant en scène la geste herculéenne (photographies : M. Soler).