Journée d'études Antiquité 2.0

L'utilisation des technologies numériques dans la série Rome: un effacement pour une nouvelle esthétique

E. Debouy

UMR 7041 – ArScAn, Université de Paris Ouest

Plan de la communication

1 La troisième ère du péplum : l'ère du numérique 2

2 L'effacement volontaire du numérique dans Rome 4

3 Vers une nouvelle esthétique : effets de réel et vraisemblable 8

Quatorze ans après le triomphe de *Gladiator*, l'engouement pour le péplum ne se dément pas, puisqu'au moins six péplums sortent cette année au cinéma, dont *Exodus* de Ridley Scott justement, dont la sortie est prévue pour ce mois-ci (décembre 2014).

Après avoir montré que ce nouvel âge d'or du péplum coïncide avec l'avènement du numérique, je présenterai en quoi la série *Rome*, en prenant de la distance par rapport aux technologies numériques, propose une nouvelle esthétique du genre.

1 La troisième ère du péplum : l'ère du numérique

D'une façon générale, les critiques sont d'accord pour définir trois âges d'or dans l'histoire du péplum et, ce qui est remarquable, c'est que c'est à chaque fois le développement des technologies qui marque l'avènement d'un nouvel âge d'or. C'est d'abord l'apparition du long métrage, au début du siècle dernier, qui consacre le premier âge d'or du péplum (*Cabiria*, 1913) avec pour apothéose le *Ben Hur* de 1925 qui, paradoxalement, marque la fin des superproductions à l'antique pour une longue période de près de 30 ans.

Pour voir renaître le péplum (second âge d'or), il faut attendre les années 50 et l'apparition d'une nouvelle technologie, le cinémascope, qui permet de porter à l'écran de grandes fresques aux effets spectaculaires : *Les dix commandements* de Cecil B. DeMille (1956) en sont une parfaite illustration [1]. À cela s'ajoute que, après la seconde guerre mondiale, les réalisateurs ne se contentent plus du spectaculaire et utilisent le cinéma comme promotion d'un modèle politique. Le film à l'antique se sert donc de grands modèles pour en façonner d'autres, ce dont témoigne par exemple *Spartacus* de Kubrick (1960) [2]. C'est certainement *Cléopâtre* de Mankiewicz (1963) qui, en mettant la Fox au bord de la faillite, signe la mort du péplum [3].

Il faut de nouveau attendre plus de 30 ans pour que le péplum refasse son apparition [4] (troisième âge d'or) qui, encore une fois, est liée au développement des technologies : les années 2000 sont celles qui voient se développer les technologies numériques. Le péplum renoue avec les productions grandioses des années 60 [5], mais au moyen du numérique.

1. On trouve, sur le même modèle, *Autant en emporte le vent* (1950) ou encore *Lawrence d'Arabie* (1962) : cf. l'ouverture, l'entracte et le final, joués comme un opéra.

2. F. Martin (Martin, *L'Antiquité au cinéma*) voit dans le personnage de Spartacus un nouveau Moïse sioniste, là où Claude Aziza (Aziza, *Le péplum, un mauvais genre*) voit dans le film de Kubrick un hymne à la liberté et un appel à toutes les forces démocratiques du monde.

3. Cl. Aziza écrit que le péplum de ces années-là meurt « sous le colt du western spaghetti ».

4. Je laisse de côté les années post 68 : avec la révolution des mœurs, l'Antiquité, devenue prétexte, est vue par le biais de l'érotisme ou de la dérision.

5. C'est bien la même Antiquité que l'on veut montrer, celle à l'esthétique boursoufflée, celle des *Mémoires d'Hadrien*.

La différence, selon Claude Aziza[6], c'est que cette nouvelle génération de spectateurs ne s'intéresse plus à l'idéologie et ne cherche dans le péplum qu'un spectacle de pur divertissement, dont *Gladiator* est certainement emblématique. Selon lui, dans ce troisième âge d'or du péplum, le numérique remplace l'idéologique. Certains ont tenté de nuancer cette analyse en soulignant la visée idéologique de ce qui est parfois désigné par le terme de "néo-péplums", dans la lignée des péplums politiques des années 60. Ainsi :

— dans *Gladiator*, selon Vivien Bessières[7], Maximus préfigure le *self made man* s'élevant seul, en vengeur populaire, contre l'État totalitaire incarné par l'empereur Commode ;

— *Agora* d'A. Amenábar semble bousculer les canons du genre en mettant en scène non plus un héros, mais une héroïne, et en faisant des Chrétiens non plus les persécutés, mais les persécuteurs ; et Laurent Aknin de voir un parallèle entre ces Chrétiens d'hier et les talibans d'aujourd'hui[8] ;

— dans *Rome* enfin, Denys Corel et Antoine de Froberville[9] se demandent s'il n'est pas possible d'établir un parallèle entre deux impérialismes, quand un membre du Sénat qualifie la Guerre des Gaules « d'illégale » et demande en assemblée pourquoi César empêche ses soldats de retourner dans leurs foyers.

Quoi qu'il en soit, *Gladiator* ouvre certainement l'ère du péplum spectacle, qui repose sur l'utilisation du numérique. Mais une utilisation massive du numérique n'a-t-elle pas pour conséquence d'abolir les frontières des genres ? D'araser l'identité du péplum pour le réduire à un film qui prend pour toile de fond l'histoire antique devenue seulement un prétexte ? À ce titre, que penser du saut de Brad Pitt au début de *Troie* qui semble relever de Terminator ou d'un personnage sorti de Matrix ? Dès lors, les genres tendent à se confondre : quelles sont les frontières entre le péplum, les jeux vidéo, et les comics ? L'exemple de *300* de Zack Snyder, où la BD moderne se mêle aux images numériques, est en cela tout à fait révélateur ; on pourrait aussi citer *Pompéi* au sujet duquel l'historien et romancier américain Steven Saylor, spécialiste de la Rome antique, dit : Extrait 1

> C'est presque comme regarder quelqu'un dans un jeu vidéo, esquivant les dangers et essayant de tuer le méchant avant qu'il ne vous tue. Pompéi ne sert ici que de toile de fond, ça aurait pu tout aussi bien être de la pure science-fiction ou de l'*heroic fantasy*[10].

Dans cette course au spectaculaire, la série *Rome* représente une rupture : elle apparaît comme anti-spectaculaire, anti-péplumesque, car elle déplace l'intérêt du téléspectateur.

6. Aziza, *Guide de l'Antiquité imaginaire : roman, cinéma, bande dessinée*.
7. Bessières, "Rome, Sweet Rome : l'idée américaine du foyer dans la série *Rome*".
8. Aknin, *Le péplum*.
9. Corel et Froberville, *Rome, malheur à celui qui n'a pas compris*.
10. http ://www.stevensaylor.com/

Elle montre la vie au jour le jour, le quotidien des grands comme des humbles. À cet égard, le titre de la série est tout à fait significatif, puisqu'il n'est plus question de mettre en scène des héros paroxystiques (tels Spartacus ou Gladiator), mais bien une ville, avec ses héros moyens (le spectateur est tantôt du côté de Vorenus, tantôt de Pullo, tantôt ému par Atia, tantôt par Servilia).

Ainsi, dans les premières productions des années 2000, le numérique est la pierre de touche du péplum spectacle. On a vu ce que le numérique est capable de faire, d'où le désir de dépasser ces technologies. On en a deux exemples, radicalement différents : le premier consiste à les montrer : c'est *300*[11], que le journaliste Ethan Alter (*Film Journal International*) explicite, dans son reportage sur le tournage du film, en l'intitulant « La bataille des Thermopixels », où se surpassent ces adeptes de technologies nouvelles et gadgets digitaux ; l'autre posture face aux technologies numériques est de les laisser s'effacer pour retrouver une esthétique réaliste : c'est le choix des créateurs de *Rome*.

2 L'effacement volontaire du numérique dans Rome

Cet effacement du numérique ne signifie pas qu'on ne sait pas en tirer parti : la preuve en est que l'épisode *The Stolen Eagle* (« Le vol de l'aigle ») a obtenu l'Emmy Award des meilleurs effets spéciaux en 2006. Mais les créateurs de la série ont voulu revenir à l'authenticité du jeu pour privilégier les rapports entre les personnages au pur spectaculaire. Pour me tenir au temps imparti, je prendrai aujourd'hui l'exemple d'une scène, le combat des gladiateurs, et d'un motif, la mise en scène des batailles.

La scène de gladiateurs

Cette scène se trouve dans la saison 1, dans l'épisode 11, *The Spoils* (« Les dépouilles », titre adapté dans la version française en « Espoirs déçus »). Pullo a été condamné à mort et doit mourir dans l'arène. Lassé de la vie, il refuse de combattre et attend la fin, jusqu'à ce que l'un des gladiateurs le provoque en insultant sa chère 13^{e} légion. Il mène alors un combat acharné contre ses adversaires jusqu'à l'arrivée d'un géant. Il doit son salut à Vorenus qui, alors qu'il assistait au combat de loin, ne tient plus et descend dans l'arène pour sauver son ami.

Cette scène est emblématique de la façon dont la série veut représenter la Rome antique : « violente, viscérale et surprenante », pour reprendre les mots de Jonathan

11. Une « fabuleuse symphonie visuelle loin de tout réalisme » selon Aknin (Aknin, *Le péplum*).

Stamp, le consultant historique pour la série, car elle est loin des clichés attachés à ce qui constitue pourtant un morceau de bravoure de tout péplum. L'effacement du numérique, aussi bien dans le cadre choisi que dans la façon dont les combats ont été réalisés, permet de proposer une autre vision du combat de gladiateurs.

Le cadre d'abord : on est loin du grandiose Colisée[12], cadre prisé par les réalisateurs de nombreux péplums, dont *Gladiator* où nous est montré un Colisée imposant reconstitué en images de synthèse et où la présence humaine se perd dans le spectacle ; le combat se déroule sur un fond sonore grandiloquent, à grand renfort d'effets de caméra stroboscopiques, et culmine par le cliché du héros engagé dans un duel à mort avec le méchant. Dans *Rome*, aucun effet spécial numérique n'est utilisé pour le cadre choisi, qui se résume à un petit amphithéâtre provisoire en bois, avec des affiches représentant les gladiateurs vedettes du moment, où s'affrontent des combattants filmés à hauteur d'homme. Ce parti-pris est motivé par au moins deux raisons :

1. pour bien montrer que ce combat s'inscrit dans le quotidien : le combat des condamnés contre les gladiateurs était une mise à mort banale qui pouvait avoir lieu n'importe où. Dans ces conditions, on comprend que, contrairement à ce qu'on voit ailleurs, peu de gladiateurs mouraient dans l'arène (ils coûtaient d'ailleurs cher et représentaient un commerce comme un autre).
2. pour souligner que l'intérêt de cette scène n'est pas le pur spectacle : elle a une importance dans l'économie générale de l'intrigue, puisqu'elle scelle définitivement l'amitié entre les deux personnages de Pullo et Vorenus, et les consacre comme héros populaires. C'est pourquoi il n'y a de grands plans d'ensemble, mais au contraire une focalisation sur les personnages, d'où les plans en contre-plongée. Là où, dans *Gladiator*, deux hommes s'entre-tuaient, dans la série, deux hommes s'entre-aident.

L'effacement du numérique se constate aussi dans la façon dont les combats sont mis en scène. Là encore, les réalisateurs se sont presque entièrement passés d'effets spéciaux numériques :

1. la chorégraphie est extrêmement travaillée et parfaitement rythmée, et elle est réalisée par les acteurs eux-mêmes, et non par des doublures, d'où la possibilité de zoomer sur eux pour créer davantage de réel ; par ailleurs, un grand nombre de caméras est utilisé pour rendre le mouvement et le rythme.
2. des accessoires ont été créés en lieu et place des effets spéciaux : prenons comme

12. Construit plus tard, sous Vespasien, au début de notre ère.

exemple la lance rétractable attachée à la taille du premier gladiateur, sous son costume, qui sert à l'empalement ; ou encore la réalisation de deux glaives, l'un réel pour les combats rapprochés et l'autre en caoutchouc pour les cascades.

3. les trucages mécaniques se mêlent aux effets spéciaux numériques. Prenons quelques exemples :
   — le bras coupé : si les réalisateurs ont eu recours au numérique, le bras qu'on voit au sol durant toute la durée de la séquence est en réalité une prothèse, à laquelle ont même été ajoutés des poils pour créer des effets de réel ; et, si le sang qui jaillit est ajouté en image de synthèse, du sang a aussi été répandu à l'aide de pompes à sang (100 litres répandus), une fois les effets numériques terminés ;
   — c'est le même procédé qui a été utilisé pour la décapitation : la tête est numérique, mais une prothèse a été utilisée pour le reste de la séquence ; un vrai bouclier a d'ailleurs été découpé pour épouser la forme du cou, puis le trou a été rempli à l'aide d'effets spéciaux.
   — prenons un dernier exemple : celui de la mise à mort par Vorenus du dernier gladiateur. Un bâton téléscopique a été conçu pour l'embrochement final, et les effets spéciaux ont fait le raccord en ajoutant l'arme par dessus le bâton, d'où un effet saisissant, celui des deux têtes côte à côte, la vraie et la tête de mort qui surmonte l'arme. On mesure là toute la différence avec la scène de *Troie* visionnée tout à l'heure. Extrait 2

Les scènes de bataille

Les scènes de bataille sont traditionnellement l'occasion de mises en scène grandioses, à grand renfort d'images de synthèse, que les réalisateurs de péplums n'ont pas manqué d'exploiter. C'est loin d'être le cas dans *Rome*.

La première chose à remarquer est qu'elles sont peu nombreuses dans la série : elle est certainement la première à montrer que la vie du soldat est loin d'être faite uniquement de batailles (tâches de reconnaissance, garde du corps, détachements, transports, etc.) [13]. Certaines batailles sont racontées et non montrées (comme la bataille de Thapsus racontée par Vorenus à ses enfants dans l'épisode 9 de la saison 1), et d'autres sont l'objet d'une ellipse : ainsi, alors que la bataille d'Actium aurait pu donner lieu à une reconstitution grandiose (pensons au débarquement des vaisseaux grecs dans *Troie*), la

13. L'action dans les camps apparaît huit fois sur les dix premiers épisodes alors qu'on ne voit que deux batailles.

série fait purement et simplement l'impasse sur celle-ci. Ce qui intéresse la série, c'est ce qu'est devenu le personnage d'Antoine, un Égyptien qui, après avoir fui Actium pour rejoindre son amante, s'adonne à la vie alexandrine faite de jouissance.

Quand une bataille est filmée, comme Philippes (la plus grande séquence de bataille de la série), les occasions de filmer le réel sont toujours privilégiées. Car le défi du réalisateur a été de montrer une bataille historique [14] tout en restant près des personnages. D'où l'utilisation des caméras à l'épaule et la volonté de limiter la profondeur de champ pour mettre en valeur la vision limitée qu'ont les soldats du champ de bataille. C'est ce qu'a montré dans le détail Lee L. Brice dans un article au titre tout à fait évocateur « The Fog of War » [15]. Pour cela, il n'est pas nécessaire de recourir aux effets spéciaux.

Et en effet, aux effets spéciaux numériques, les réalisateurs ont donc préféré des trucages mécaniques. À titre d'exemple, citons la reconstitution d'une formation de combat, la *testudo* (tortue), utilisée par les légions romaines [16] : tout est réel, sauf la flèche de synthèse qui transperce le bras d'un des soldats. Les effets spéciaux, quant à eux, sont réservés à un usage précis : démultiplier le nombre de soldats pour rendre l'ampleur du combat [17], mais en arrière-plan seulement. Car les soldats qu'on voit au premier plan sont des figurants entraînés par un militaire à se comporter en soldats. C'est particulièrement important car on sait que les soldats romains savaient où viser (tendon et cou) pour terrasser l'ennemi. Ces scènes de combat se distinguent, par exemple, de celles qu'on voit dans *Troie* où le réalisateur, emporté par sa volonté du spectaculaire, a massivement recouru aux effets spéciaux. Il explique, en effet, que la chorégraphie des combats puise à diverses sources d'inspiration : la course de Carl Lewis, les arts martiaux, le « style Hong Kong » et même *Matrix*, comme le montre bien le saut d'Achille face au géant que nous avons visionné.

Ainsi, le film épique a des codes et des attentes (grandeur et spectaculaire, scènes de combats et batailles célèbres) auxquels les péplums des années 2000 répondent en ayant

14. C'était en effet une bataille colossale pour l'Antiquité qui a dû opposer 200 000 soldats.
15. Brice, "The Fog of War : The Army in *Rome*".
16. Et souvent filmé dans les péplums : dans *Gladiator*, elle est utilisée par les légions romaines durant la bataille d'ouverture contre les Germains ; mais aussi dans *Troie* où l'unité d'Achille, une fois débarquée, forme une *testudo* sur la plage pour contrer les défenseurs troyens.
17. La même technique est utilisée dans *Troie* pour créer des armées de plusieurs dizaines de milliers d'hommes. Un logiciel qui gère les soldats a été utilisé : il capture d'abord les mouvements des cascadeurs (marche, course, combat avec épée ou bouclier, collusion, etc.), puis il les combine pour donner l'impression que tous les soldats agissent différemment. Les effets spéciaux numériques sont aussi utilisés dans *Troie* pour démultiplier les vaisseaux : il est révélateur que le réalisateur Wolfang Peterson ait voulu voir à l'écran 1000 vaisseaux pour créer un effet impressionnant, même au détriment du réalisme (et de la fidélité au récit homérique). Finalement, seul un tiers a été conservé, soit environ 300 vaisseaux, ce qui est déjà extraordinaire pour un tel plan.

largement recours au numérique. La série *Rome*, quant à elle, prend de la distance par rapport aux technologies numériques pour proposer une nouvelle esthétique du genre.

3 Vers une nouvelle esthétique : effet de réel et vraisemblable

Les réalisateurs affichent la volonté de faire vrai, de mettre en scène une Antiquité authentique, loin de l'imagerie d'Hollywood et des clichés. À ce titre, il est tout à fait significatif que la série ait renoncé aux bons mots de César : pas d'*Alea iacta est*, pas davantage de *tu quoque mi fili*. La série a clairement privilégié les effets de réel. Plutôt que de filmer une Rome tout de marbre revêtue, sortie directement des ordinateurs des techniciens, les auteurs ont voulu montrer une Rome "vraie".

Une Ville vraie

La série, pour reprendre les mots qu'employait André Bazin pour définir le réalisme au cinéma[18], a cherché à « faire apparaître plus de réalité à l'écran ». On voit que la terminologie pose problème, puisque les critiques emploient tantôt le terme de « naturalisme », tantôt celui de « réalisme », ou encore de « réalité ». Il me semble plus prudent de parler d'« effet de réel ». Dans *Rome*, il s'agit bien de les multiplier en montrant la violence, les couleurs, les odeurs, les bruits, la saleté, en un mot « The Hot, Wild City » (B. Heller) loin de la "Rome sacrée" composée uniquement de faux marbre blanc et de monuments en carton ou en images de synthèse dans lesquels se rassemblaient des citoyens en toges immaculées mis en scène dans nombre de péplums. La Rome de la série est reconstituée dans le souci de ménager des effets de réel. Les menuisiers et les décorateurs se sont inspirés de Pompéi (peinture des murs, mosaïque, objets de la vie quotidienne), même si la Pompéi que nous connaissons est postérieure de plus d'un siècle à ces événements. James Madigan, qui supervise les effets spéciaux, explique que, quand il voulait savoir à quoi ressemblait telle ou telle chose, il lui suffisait de se rendre sur le forum. Car la série est tournée en Italie, dans les studios de Cinecittà, où les décors gigantesques ont été reconstitués en grande partie, à l'exception toutefois de certains arrière-plans.

18. « On peut classer, sinon hiérarchiser, les styles cinématographiques en fonction du gain de réalité qu'ils représentent. Nous appellerons donc *réaliste* tout système d'expression, tout procédé de récit tendant à faire apparaître plus de réalité à l'écran ». Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*

Et en effet, les réalisateurs n'ont eu recours aux technologies numériques que lorsqu'ils étaient à court de temps et/ou d'argent : c'est le cas pour la reconstitution d'Alexandrie car la série devait, au départ, compter cinq saisons (les saisons 3 et 4 devant se dérouler en Égypte justement) et finalement a dû se concentrer sur deux en raison d'un coût trop élevé des épisodes. Il a donc fallu créer Alexandrie avec le peu de moyens financiers qui restaient : si le recours aux effets spéciaux était inévitable (cf. paysages marins et arrière-plan d'Alexandrie), cela n'a pas empêché les réalisateurs de redoubler d'ingéniosité, notamment en réutilisant certaines parties de Rome pour les transformer en ville égyptienne.

Là encore, si l'on compare la reconstitution de Rome avec celle de Troie dans le film éponyme, on est frappé par les différences : si le mur de Troie ainsi que le cheval (de douze tonnes !) ont bel et bien été construits pour le film et non réalisés en images de synthèse, ces réalisations répondent à la volonté de créer quelque chose de visuellement époustouflant qui réponde à l'image véhiculée par le film épique. C'est d'ailleurs pourquoi, du propre aveu du réalisateur, Troie a été conçue bien plus grande et bien plus majestueuse qu'elle ne l'était en réalité (d'après le récit homérique, Troie apparaît comme une grosse bourgade de moins de 10 000 habitants). Rien de tel dans *Rome* où tout a été mis en œuvre pour que la Ville semble vraie, pour que le téléspectateur puisse y croire, comme je vais maintenant le montrer rapidement avant de vous présenter ma conclusion.

Une vraie Ville ?

Rome apparaît comme une ville loin du spectaculaire qui lui est traditionnellement associé, comme en témoigne un certain nombre de choix : l'époque d'abord n'est pas l'ère impériale décadente, plus spectaculaire, traditionnellement choisie ; les lieux choisis ne sont pas ceux qu'on voit traditionnellement à l'écran : on ne voit pas les grands monuments liés à Rome dans l'imaginaire du téléspectateur (comme le cirque maxime, par exemple, reconstitué en image de synthèse dans *Gladiator*) ou, du moins, pas selon les représentations traditionnelles qui y sont attachées : la représentation du Sénat l'illustre bien, car les réalisateurs se sont totalement passés du numérique pour le reconstituer. Extrait 3
Comparons le Sénat dans le *Jules César* de Mankiewicz, dans *Gladiator* et dans *Rome*.

Par ailleurs, le personnage principal n'est plus un grand homme par son action ou sa naissance (ex. : Alexandre, Néron) ou une grande femme (ex. : Cléopâtre), mais la Ville, Rome, car ce qui intéresse c'est de restituer le monde romain tel qu'il était, c'est de peindre les mentalités et les faits sociologiques, ce que le format "série" permet bien

mieux que le long métrage. C'est pourquoi une grande place est accordée à la petite histoire avec les personnages de Vorenus et Pullo, qui sont d'ailleurs mentionnés par César dans la *Guerre des Gaules* en V, 44. Et quand *Rome* s'intéresse aux grands hommes, non seulement elle n'oublie pas ceux que le péplum laisse traditionnellement de côté, comme Pompée par exemple, grand oublié de l'Histoire romaine à l'écran, mais encore elle privilégie une mise en scène réaliste contre un spectaculaire que les technologies numériques auraient pu recréer, comme c'est le cas pour « Le Triomphe de César » (*Triumph*, saison 1, épisode 10), dont le tournage a représenté le plus gros budget de la série – en raison d'un décor énorme, de la présence d'animaux et de près de 600 figurants en costumes – car le maximum a été fait pour se passer d'effets spéciaux [19].

Ce qu'on pourrait presque considérer comme le degré zéro du numérique sert un objectif précis : non seulement faire apparaître plus de réalité à l'écran, mais une réalité à laquelle le téléspectateur puisse croire. La question qui se pose en effet n'est pas tant de savoir si c'est vrai, mais si c'est vraisemblable. Est-ce que, après *Rome*, le (télé)spectateur sera prêt à accepter la même « fiction de cinéma » qu'auparavant ? Car, comme l'ont montré les auteurs d'*Esthétique du film* [20], le vraisemblable se définit dans sa relation à l'opinion commune, et restreint donc le nombre de possibles narratifs ; on juge vraisemblable ce qui a déjà été vu avant. Or la nouvelle esthétique de *Rome* met forcément à mal l'esthétique véhiculée jusque là par le genre du péplum, que le numérique ait été utilisé ou non, comme on l'a vu tout à l'heure.

Il s'agit donc de mettre en scène ce que le (télé)spectateur est prêt à croire, ce que souligne très bien Jonathan Stamp quand il explique qu'ils « [ont] tenté de trouver un équilibre entre ce qu'attendent les gens [...] et une approche naturaliste » [21]. Il y a bien un vraisemblable propre à chaque genre, qualifié d'« effet de genre » [22], mais susceptible d'évoluer : est-ce que justement *Rome* n'est pas en train de faire évoluer ce vraisemblable lié au péplum ? Jusqu'à un certain point en tout cas, comme le montre la scène où Vorenus abandonne ses enfants [23], pratique jugée par les producteurs comme

19. Ce qui a souvent compliqué considérablement le tournage : par exemple, les machines à faire voler les pétales ont créé une grande gêne en raison du bruit qu'elles faisaient, ce que le recours aux images numériques aurait évité.

20. Aumont et al., *Esthétique du film*.

21. Sur l'emploi ce terme, voir la réserve que j'ai formulée plus haut.

22. *op. cit.*, p. 102.

23. Vorenus, quand il apprend que celui qu'il croyait son fils n'est en réalité pas de lui, maudit ses enfants et quitte son domicile, laissant ainsi la voie libre à une bande de mafieux qui enlève ses enfants pour les vendre comme esclaves. Or les créateurs atténuent cette malédiction – qui, de fait, équivaut à un abandon d'enfants – en faisant glisser la responsabilité du père sur les mafieux. Et pourtant les Romains pouvaient décider d'abandonner leurs enfants, s'ils étaient trop pauvres ou encore si la paternité d'un enfant était mise en doute. C'est d'ailleurs sur l'abandon de Romulus et Rémus que s'est construit le

« too bizarre, too alienating, for a modern audience to buy »[24]. Comme l'a bien montré W. Jeffrey Tatum[25], cette tension était déjà présente chez les historiens de l'Antiquité dont le travail rappelle, par certains côtés, celui des scénaristes d'aujourd'hui qui, s'ils peuvent avoir le désir de faire vrai, ont aussi celui de plaire.

Références

Aknin, L. *Le péplum*. Armand Colin, 2009.

Aumont, J. et al. *Esthétique du film*. 3e. Armand Colin, 2008.

Aziza, C. *Guide de l'Antiquité imaginaire : roman, cinéma, bande dessinée*. Les Belles Lettres, 2008.

— *Le péplum, un mauvais genre*. Klincksieck, 2009.

Bazin, A. *Qu'est-ce que le cinéma ?* Le Cerf, 1975.

Bessières, V. "Rome, Sweet Rome : l'idée américaine du foyer dans la série *Rome*". In : *Les séries américaines. La société réinventée ?* L'Harmattan, 2013, p. 113–129.

Brice, L. L. "The Fog of War : The Army in *Rome*". In : Rome*, season one : history makes television*. Blackwell, 2008, p. 61–77.

Corel, D. et A. de Froberville. *Rome, malheur à celui qui n'a pas compris*. [Consulté le 12 novembre 2014]. Struggling writer. 2007. url : http://denyscorel.over-blog.com/article-10713193.html.

Martin, F. *L'Antiquité au cinéma*. Dreamland, 2002.

Milnor, K. "What I learned as an Historical Consultant for *Rome*". In : Rome*, season one : history makes television*. 2008, p. 42–48.

Tatum, W. J. "Making history in *Rome* : Ancient vs. Modern Perspectives". In : *Rome, season one : history makes television*. Blackwell, 2008, p. 29–41.

mythe fondateur de la Ville.

24. Propos rapportés par Kristine Milnor, "What I learned as an Historical Consultant for *Rome*", p. 45.

25. Cf. W. Jeffrey Tatum, "Making history in *Rome* : Ancient vs. Modern Perspectives".