



TV/Series

1 | 2012

**Les Séries télévisées américaines contemporaines :
entre la fiction, les faits, et le réel**

Rome : un péplum enfin réaliste ?

Vivien Bessières



Éditeur

GRIC - Groupe de recherche Identités et
Cultures

Édition électronique

URL : <http://tvseries.revues.org/1066>

DOI : 10.4000/tvseries.1066

ISSN : 2266-0909

Référence électronique

Vivien Bessières, « Rome : un péplum enfin réaliste ? », *TV/Series* [En ligne], 1 | 2012, mis en ligne le 15 mai 2012, consulté le 01 octobre 2016. URL : <http://tvseries.revues.org/1066> ; DOI : 10.4000/tvseries.1066

Ce document est un fac-similé de l'édition imprimée.



TV/Series est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.



Rome : un péplum enfin réaliste ?

Vivien BESSIERES

Nous aimerions nous demander si la forme sérielle ne conduit pas à repenser les termes du débat sur le réalisme et la *mimesis*. La question de la réalité est-elle la même au cinéma et dans une série télévisée ? La série *Rome* (HBO, 2005-7) participe d'un genre à prétention réaliste : le péplum, ou plutôt l'*epic* aux États-Unis. Passant d'un art à l'autre, le genre modifie-t-il son rapport au réel ? Il semble bien que, du film à la série, le réalisme de l'espace-temps ne cesse pas de se trouver confronté aux exigences génériques. Chaque genre réaliste constitue ainsi un vraisemblable propre. Sous ce rapport, une série n'est pas plus « vraie » qu'un film, et la réalité historique est toujours plus ou moins déformée au service de la fiction. Seul change le choix opéré dans le matériau historique – d'un art de l'événement à un art du quotidien. Le *topos* du combat de gladiateurs, par exemple, connaît un traitement tout différent sur le grand écran et sur le petit. Dans *Gladiator*, c'est un événement exceptionnel, qui a lieu dans l'immense amphithéâtre du Colisée, et auquel assistent l'empereur et sa cour. Dans *Rome*, c'est une manière habituelle de rendre la justice. Le combat se déroule dans une construction provisoire en bois, et seule la plèbe est présente. Films et séries font leur choix dans le matériau historique selon deux logiques différentes : la grande histoire événementielle pour les premiers ; le quotidien des petites gens pour les seconds. Cette nouvelle découpe du réel rejoint finalement l'évolution récente de la discipline historique.

La diffusion de la série *Rome* (HBO, 2005-7) donna lieu en France à une petite polémique entre Florence Dupont, anthropologue spécialiste de l'Antiquité, et deux scénaristes de séries télévisées, Denys Corel et Antoine de Froberville. Dans un article du *Monde diplomatique*¹, la première condamnait la fausseté historique et anthropologique de la série tandis que les seconds, par blogs interposés², défendaient son ingéniosité narrative.

Pour Florence Dupont, une série comme *Rome* manquait la réalité de la Rome antique, multipliant les anachronismes, et, surtout, proposant une vision intemporelle de l'homme, comme s'il avait toujours été le même à travers les temps. En tant que série de genre

¹ Voir Florence Dupont, « Rome, ton univers impitoyable », *Le Monde diplomatique*, avril 2007, p. 31. <http://www.monde-diplomatique.fr/2007/04/DUPONT/14645>, consulté le 30 juin 2011.

² Voir Denys Corel et Antoine de Froberville, « Rome, malheur à celui qui n'a pas compris », *Struggling writer*, lundi 4 juin 2007. <http://denyscorel.over-blog.com/article-10713193.html>, consulté le 30 juin 2011.

historique, elle avait prétention à représenter le réel, mais elle ne représentait que la vision humaniste occidentale de ses créateurs.

Cette polémique contemporaine semblait finalement réanimer l'antique querelle de la *mimesis*. Comme Platon, l'une reprochait à l'œuvre son réalisme illusoire ; derrière Aristote, les autres répondaient en substance qu'une œuvre de fiction ne vise pas le vrai, mais le vraisemblable.

Nous aimerions nous demander si la série, en tant que nouvelle forme, et même nouvel art³, ne conduit pas à repenser les termes du débat sur la *mimesis* et le réalisme. La question de la réalité est-elle la même au cinéma et à la télévision ? *Rome* participe d'un genre à prétention réaliste : le péplum, ou plutôt l'*epic* aux États-Unis. Passant d'un art à l'autre, un tel genre modifie-t-il son rapport au réel ?

1. Le réalisme du péplum

Le réalisme hollywoodien n'est pas le néo-réalisme italien⁴. Là où le second tente d'accéder au réel par delà les genres et par delà les conventions classiques (même si c'est pour en créer de nouvelles), le premier est fondé sur du vraisemblable générique, c'est-à-dire sur des figures et des scènes typiques, des codes de genre.

Chaque genre a son vraisemblable. Il serait invraisemblable que dans un western l'adversaire du héros s'avoue vaincu après avoir été ridiculisé en public (ce qui est tout à fait vraisemblable dans la comédie musicale), alors qu'il serait invraisemblable que, dans cette dernière, l'adversaire entreprenne de tuer celui qui l'a ridiculisés.

De même, l'empereur tyrannique doit mourir à la fin d'un péplum, et la jeune chrétienne tomber amoureuse du héros.

Chaque genre constitue ainsi un vraisemblable propre, avec ses figures et ses scènes typiques. Et ce vraisemblable participe d'un réalisme touchant à la fois à la réalité *a priori* du monde représenté, et à l'impression de réalité provoquée par la transparence de la mise en scène et la cohérence interne du genre. Pour Jacques Aumont *et alia*,

³ Voir Tristan Garcia, *Arts anciens, arts nouveaux. Les formes de nos représentations de l'invention de la photographie à aujourd'hui*, Thèse : Philosophie, Université de Picardie, 2008, livre II, p. 321-350.

⁴ Voir Martin Kronstrom, « Le réalisme au cinéma: Néoréalisme italien et réalisme classique hollywoodien », *Cadrage.net*, février 2011.

<http://www.cadrage.net/dossier/realisme/realisme.html>, consulté le 20 novembre 2011.

⁵ Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marié, Marc Vernet, *Esthétique du film*, Paris, Colin, 2008, p. 105.

en effet, les codes du vraisemblable générique s'inscrivent dans le cadre de « l'impression de réalité » cinématographique :

Fortement sous-tendu par le système du vraisemblable, organisé de sorte que chaque élément de la fiction semble répondre à une nécessité organique et apparaisse obligatoire au regard d'une réalité supposée, l'univers diégétique prend la consistance d'un monde possible dont la construction, l'artifice et l'arbitraire sont gommés au bénéfice d'une apparente naturalité⁶.

Pour le péplum historique, genre très codifié, et dont les codes sont déjà en partie constitués par les historiens sénatoriaux romains et les romans historiques du XIX^e siècle, les figures privilégiées seront par exemple celles du jeune centurion courageux, de l'empereur tyran, du mauvais conseiller, à la barbe trop bien taillée pour être honnête, de l'homme de lettres plus ou moins compromis avec le pouvoir, de la jeune première blonde et vertueuse, de l'intrigante brune et calculatrice, façon Agrippine ou Messaline. Quant aux scènes typiques, le spectateur s'attendra à assister dans le cours du film à une course de char, à une grande bataille, navale ou terrestre, à une catastrophe plus ou moins naturelle (incendie, tremblement de terre), à un banquet avec danse orientale, à un discours au Sénat, à un combat de gladiateurs, etc.

Dans le genre du péplum hollywoodien, l'espace-temps, le monde représenté se veut réaliste, en tant qu'il ne contrevient pas aux lois du réel, qu'il n'est pas fantastique ou merveilleux, qu'il coïncide le plus possible avec la réalité historique. Mais le récit, la forme représentante obéit, elle, à des codes de genre. Le réalisme du péplum tiendra dans cette tension entre la vraisemblance de l'espace-temps, des décors et des costumes, et le vraisemblable des figures et des scènes génériques. Un péplum hollywoodien essaye de ne pas faire trop d'entorses à la réalité historique, mais les nécessités génériques finissent toujours par l'emporter sur celles de la *mimesis* proprement dite. Une bonne scène de gladiateurs, spectaculaire à souhait, vaut bien quelques libertés prises avec l'Histoire. Car la priorité du péplum, l'horizon d'attente de ses spectateurs, n'est pas d'abord la représentation authentique de l'Antiquité, mais la participation à un spectacle grand format.

Or, il semble bien que, d'un film comme *Gladiator*⁷, pour prendre l'archétype du néo-péplum contemporain, à une série comme

⁶ *Ibid.*, p. 107.

⁷ Ridley Scott, *Gladiator*, DreamWorks SKG – Universal Pictures, US, 1999.

Rome, la notion de réalisme reste la même, fondée sur les codes génériques plutôt que sur la réalité historique⁸. ”

Quelque chose change-t-il alors en profondeur entre film et série péplum, sinon la différence superficielle de longueur ? En quoi le réalisme du péplum serait-il renouvelé par son passage d'un art à l'autre ? Pour répondre, il nous faut peut-être aller voir du côté du traitement des codes eux-mêmes. En quoi les codes sont-ils à la fois les mêmes et différents ? Prenons pour exemple le *topos* du combat de gladiateurs, qui a l'intérêt de mettre en abyme du spectacle dans le spectacle.

2. Le *topos* du combat de gladiateurs

Voyons deux exemples d'un tel *topos*, l'un pris dans *Gladiator*, l'autre dans *Rome* (1.11). Dans les deux œuvres, l'extrait choisi correspond à un *climax* de l'action, un moment de vérité.

Dans *Gladiator*, c'est le combat final, entre le « gentil » et le « méchant », c'est-à-dire Maximus, le général de Marc-Aurèle devenu gladiateur par la faute de Commode, et Commode, l'empereur tyran, pervers et inhumain. Commode a fait tuer la femme et l'enfant de Maximus. Et tout le récit se résume au désir de vengeance de Maximus. A la fin, Commode, qui aimait les combats de gladiateur, se retrouve à défier Maximus dans l'arène. Bien que Commode ait lâchement blessé Maximus au flanc avant le combat, le second parvient à tuer le premier, avant de tomber mort à son tour.



⁸ Les séries *L'Odissea* (RAI, 1968) et *I, Claudius* (BBC, 1976), sont deux autres exemples, plus anciens, de séries péplum, contenant beaucoup

Dans *Rome*, Pullo et Vorenus sont deux vétérans de César, amis fâchés depuis que Pullo a tué un esclave de Vorenus. La série suit leur réhabilitation dans la société civile. Vorenus s'en sort plutôt bien, et monte dans l'échelle sociale, tandis que Pullo, par déception amoureuse, finit dans une de ces bandes de mercenaires qui font la loi à Rome. Il commet un crime en plein jour, est arrêté et condamné. Sa sentence consistera en une mise à mort lors d'un combat de gladiateurs. Vorenus s'est fâché avec lui, et comme il est très à cheval sur la loi romaine, il n'a rien à redire *a priori* sur la condamnation de son ancien ami. Dans l'amphithéâtre, Pullo veut d'abord se laisser tuer par les gladiateurs. Mais, comme ces derniers en viennent à insulter la 13^e légion, à laquelle Vorenus et lui appartenaient, il s'emporte et tue les trois premiers gladiateurs avant de s'écrouler. Un quatrième gladiateur arrive, un colosse, qui aurait achevé Pullo si Vorenus n'était alors intervenu, répondant à l'appel de l'amitié.



Considérons d'abord le réalisme de l'espace-temps. Film et série se sont entourés de spécialistes de l'Antiquité, et l'effort de vraisemblance historique est remarquable dans les deux cas. Le Colisée, dans *Gladiator*, nous est restitué dans toute sa monumentalité. Ridley Scott a fait construire une portion du premier niveau, sur 20 mètres de hauteur, pour y placer 3250 figurants, mais le reste de l'édifice, avec ses 55 000 spectateurs, est virtuel, grâce à une nouvelle technique d'images de synthèse⁹. Le petit amphithéâtre de

⁹ Voir Hervé Dumont, *L'Antiquité au cinéma. Vérités, légendes et manipulations*, Nouveau Monde éditions, Paris / Cinémathèque suisse, Lausanne, 2009, p. 539.

bois, dans *Rome*, correspond aussi à la réalité historique, car du temps de César, il n'y avait pas encore d'amphithéâtre en dur.

Mais le choix opéré dans la réalité antique n'est pas innocent. *Gladiator* représente ce que l'on peut trouver de plus monumental en termes d'amphithéâtre. Sa priorité n'est pas d'être exact historiquement, mais bien d'offrir aux spectateurs du spectacle grand format, sur grand écran, avec des effets spéciaux novateurs. On croirait un immense stade de football recevant la finale de la coupe d'Europe. Pour l'anecdote, une chanson du film a été jouée pour la finale de la Champions League en 2009. Et l'on sait, depuis le film de Scott, tout l'usage publicitaire qui peut être fait de la comparaison entre footballeurs et gladiateurs¹⁰.

Rome ne joue pas du tout, elle, dans le décor, la carte du spectaculaire. C'est un petit amphithéâtre en bois qui s'oppose au colossal Colisée, de même que le petit écran s'oppose au grand. Pour *Rome* non plus, il n'est pas seulement question de reconstituer exactement la Rome antique, mais de proposer un autre genre de spectacle que celui du péplum cinématographique. La télévision ne peut rivaliser avec le cinéma en termes de spectaculaire, d'effets spéciaux, mais elle va déployer une représentation plus intime, plus populaire, plus familière de l'Antiquité.

Il est vrai que la différence entre grand et petit écran tend de plus en plus à s'estomper eu égard à la diversification des modes de diffusion, mais elle semble tout de même avoir joué un rôle dans l'élaboration de la forme sérielle. L'élément spectaculaire n'est pas absent des séries télévisées, et a parfois même tout autant d'importance que dans un film de cinéma, mais il est moins lié à des connotations de grandeur, semble-t-il, que de rapidité, de fréquence, d'itération, de profusion.

Les costumes semblent participer, avec les décors, d'un même infléchissement du traitement. Chez Scott, le réalisme raffiné des costumes le dispute à un symbolisme un peu facile, avec inversion des valeurs du blanc et du noir – Maximus, le « gentil », étant tout de noir vêtu tandis que Commode, le « méchant », est en blanc (comme il apparaît dans la figure 1). Dans *Rome*, le public de l'arène porte les habits frustes d'une plèbe chamarrée, telle qu'on ne l'a jamais beaucoup vue au cinéma.

Au niveau des décors et des costumes, nous passons donc d'un réalisme spectaculaire, monumental, à un réalisme plus familier, plus populaire.

¹⁰ Nous pensons notamment à certaines publicités récentes pour des marques de soda ou de chaussures de sport.

Voyons maintenant ce qu'il en est du réalisme des codes génériques, dans le scénario et la mise en scène. *Gladiator* comme *Rome* se laissent emporter par des impératifs génériques qui se soucient peu de considérations historiques sur la réalité antique des combats de gladiateurs, qui étaient en fait beaucoup moins sanglants qu'ils n'apparaissent dans les deux œuvres. 'Le spectacle prime. Mais encore une fois, ce n'est pas le même spectacle, ni la même façon de le filmer.

D'un côté, c'est le *climax* d'un scénario très manichéen de *revenge movie*, où le héros bafoué va enfin obtenir vengeance. Tout est très outré, exubérant, paroxystique, parfois un peu ridicule. Le héros très vertueux meurt heureux de retrouver, dans une sorte de paradis anachronique, son épouse tuée par Commode, empereur tyrannique et sanguinaire, sexuellement pervers, lâche et hypocrite – il blesse au flanc Maximus avant le combat.

La musique et la mise en scène illustrent une même différence d'accent. Dans *Gladiator*, nous entendons des chœurs wagnériens, éthérés, d'une grandiloquence décomplexée. La mise en scène s'inspire, elle, de la nouvelle mode des blockbusters pour filmer des scènes de bataille : effets caméra à l'épaule, ralentis et flous artistiques, succession de très gros plans et de vastes plans d'ensemble avec panoramiques à 180 degrés, montage stroboscopique. "Nous évoluons dans l'action comme dans un *theme park*.

De l'autre côté, l'épisode de *Rome* représente 'le *climax* d'un scénario plus complexe, où les deux héros sont chacun confrontés à leur propre dilemme. Pour Pullo : mourir ou se battre ? Pour Vorenius : laisser la justice se faire ou venir en aide à Pullo ? La condition sociale des héros ne ressemble pas à celle de Commode et de Maximus, qui sont chacun à un bout de l'échelle sociale, selon un schéma de confrontation des extrêmes très romantique. Pullo et Vorenius sont des vétérans issus de la plèbe. Chacun des héros a ses raisons, et le spectateur révisé constamment son point de vue sur eux et sur leur relation.

Gladiator montre deux grands hommes ennemis qui s'entre-tuent. *Rome* représente deux laissés pour compte de l'Histoire qui s'entraident. La morale n'est plus du tout la même : très individualiste d'un côté, plus solidaire de l'autre ; très pessimiste d'un côté, plus optimiste de l'autre ; assez grandiloquente d'un côté, de l'ordre du compromis au jour le jour de l'autre.

La mise en scène de *Rome* sacrifie aussi à un filmage caméra à l'épaule et un montage rapide, mais elle reste plus simple, plus transparente que celle de *Gladiator*. Son et image se mettent au service du récit. Alors que dans *Gladiator*, tout le filmage est centré sur le

héros, tel qu'il s'oppose au méchant, avec des contre-champs sur les réactions des adjutants du héros, la caméra dans *Rome* va et vient entre Pullo et Vorenus.

Les deux extraits contiennent une même tension entre espace-temps réaliste et traitement générique. Dans les deux cas, l'espace-temps, c'est-à-dire les décors et les costumes, tendent à une certaine vraisemblance historique. Mais dans les deux cas, le traitement, au niveau de la mise en scène et du scénario, s'émancipe de l'Histoire pour coller au plus près des exigences du genre. Un empereur ne se battait pas contre un gladiateur... Seulement un dixième des gladiateurs était tué dans un *ludus*, un jeu de gladiateurs...

Ce qui diffère en revanche du film à la série, c'est la nouvelle découpe faite dans le réel : non pas que l'un soit plus réaliste que l'autre, mais la série traite un autre champ du réel que ne traitait pas le cinéma : le champ du familier, du quotidien, du commun. Du film à la série péplum, nous passons d'un réalisme de l'événement spectaculaire, centré sur le héros, à un réalisme du quotidien familier, centré sur une communauté, ici une ville antique, représentée par le trajet des deux héros, mais aussi par toute une série d'autres personnages, fictifs ou historiques.

Pour utiliser des parallèles littéraires, le film joue sur un registre plutôt épique, représentant un héros et un méchant paroxystiques tandis que la série prend une tonalité plus romanesque, dédoublant les points de vue jusqu'au « dialogisme », aucun des deux héros n'ayant définitivement le dernier mot. Le titre disait déjà bien les choses : le héros de la série, c'est la Ville, selon la formule de *l'ensemble show* commune à beaucoup d'autres séries américaines.

3. Le péplum contre la TV ?

Remettons maintenant nos deux extraits dans une perspective plus générale. L'âge d'or du péplum est initié par les *majors* pour contrer la concurrence de la télévision, qui prend la place du cinéma comme média populaire dans les années 50 et 60. Les péplums sont une réponse à la télévision. On cherche à attirer les spectateurs en mettant l'accent sur la spécificité du cinéma, sur ce que la télévision ne peut apporter aux spectateurs. On exploite ainsi toutes les potentialités du grand format : grands écrans, grandes salles, innovations technologiques (CinemaScope, effets spéciaux), prouesses budgétaires, événements spectaculaires – voilà ce que la télévision ne peut pas fournir, voilà pourquoi il faut aller au cinéma !

Le péplum est le genre parfait pour une telle orgie de moyens. Il propose un monde plus grand que nature. Finalement, depuis l'âge d'or

du péplum, Hollywood n'a pas tellement cessé de poursuivre sur cette lancée, et les péplums d'aujourd'hui sont comme une nouvelle réponse à la télévision : images de synthèse, son multipistes, effets virevoltants de caméra. Avec *Gladiator*, par exemple, le cinéma est un événement, une expérience à vivre plutôt qu'une représentation à regarder.

La télévision propose une expérience inverse, *a priori* anti-spectaculaire, anti-péplumesque. La série est à sa naissance un art du foyer, du quotidien, sur petit écran. On ne va pas à la télévision, comme on va au spectacle, au cinéma, aux jeux du cirque ; c'est la télévision qui vient à nous, qui s'invite dans les chaumières, même si cette différence génétique tend aujourd'hui à s'estomper. Et cette forme implique un contenu particulier, plus axée sur la vie au jour le jour, les histoires de famille : non plus de l'événement, avec un début et une fin, un nœud et un dénouement, mais un *continuum* d'images et de son, un flux tourné davantage vers le quotidien que vers l'extraordinaire.

La caractéristique majeure de la télévision, quelles que soient les formes antérieures auxquelles elle puisse se référer, est son inscription dans une logique propre, une *logique de continuum sans commencement ni fin*. Les messages se succèdent alors dans un flux permanent et la télévision s'affirme par sa seule permanence, elle est une narration continue¹¹.

Et cette narration continue vient s'immiscer dans le quotidien du foyer. La logique du *continuum* et l'inscription dans le foyer seront deux grands principes de la série télévisée, principes spécifiques, que le cinéma ne pourra pas reproduire.

Le péplum, spectaculaire par essence, a pu trouver sa place sur le petit écran en se renouvelant. Avec la série télévisée, le spectacle du péplum est décalé, déplacé dans le quotidien. Dans *Gladiator*, nous avons un événement exceptionnel, qui a lieu dans l'immense amphithéâtre du Colisée, et qui engage le destin de l'Empire. Dans *Rome*, nous avons une manière habituelle de rendre la justice. Le combat se déroule dans une construction provisoire en bois, et seule la plèbe est présente.

Films et séries font leur choix dans le matériau historique selon deux logiques différentes : la grande histoire événementielle pour les premiers ; le quotidien des petites gens pour les secondes. Cette nouvelle découpe du réel rejoint finalement l'évolution récente de la discipline historique. Certes, la série ne laisse pas de côté les grands faits politiques au profit des seuls actes domestiques, mais elle

¹¹ Cité dans Stéphane Benassi, *Séries et feuilletons T.V. : pour une typologie des fictions télévisuelles*, Liège, CEFAL, 2000, p. 12.

superpose à l'Histoire des grands hommes celle des anonymes, à qui elle rend un nom.

Les séries *L'Odissea* (RAI, 1968) et *I, Claudius* (BBC, 1976), sont deux autres exemples, plus anciens, de séries péplum, la première adaptant l'*Odyssée* d'Homère et la seconde un roman de Robert Graves racontant la vie de l'empereur Claude sous la forme de faux mémoires. Toutes deux, réalisées après l'âge d'or du péplum au cinéma, représentaient déjà un même infléchissement vers un point de vue plus domestique, allant chercher l'homme moyen derrière le héros body-buildé (Ulysse) ou l'empereur pervers (Claude).