HAL
open science

Permanences et variations du souffle épique numérique dans le néo péplum Hollywoodien (2000-2018)

Frédérique Lambert

To cite this version:

Frédérique Lambert. Permanences et variations du souffle épique numérique dans le néo péplum Hollywoodien (2000-2018). Art et histoire de l'art. Université de Nanterre - Paris X, 2020. Français. NNT : 2020PA100076 . tel-03331637

HAL Id: tel-03331637

https://theses.hal.science/tel-03331637v1

Submitted on 2 Sep 2021

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

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

Université Paris Nanterre

200 av. de la République
92001 Nanterre Cedex
www.parisnanterre.fr

Membre de l'université Paris Lumières

École Doctorale 138 – Lettres, Langues, Spectacles
EA 4414 – Histoire des Arts et des Représentations
UFR PHILLIA – Philosophie, Information-Communication, Langage, Littérature, Arts du Spectacle

Frédérique LAMBERT

Permanence et variations du souffle épique numérique dans le néo péplum hollywoodien (2000-2018)

Thèse présentée et soutenue publiquement le 05/11/2020
en vue de l'obtention du doctorat d'Études Cinématographiques de l'Université Paris Nanterre
sous la direction de M. Antoine de Baecque (École Normale Supérieure)
et de M. Alain Kleinberger (Université Paris Nanterre)

Jury * :

Rapporteuse :	Mme Réjane Hamus-Vallée	Université d'Evry Val d'Essonne Professeure des Universités
Rapporteur :	M. Martin Barnier	Université de Lyon 2 Professeur des Universités
Membre du jury :	M. Antoine de Baecque	Ecole Normale Supérieure Université Paris Nanterre Professeur des Universités
Membre du jury :	M. Fabien Boully	Université de Paris Nanterre Maître de Conférence
Membre du jury :	Mme Christelle Taillibert	Université de la Côte d'Azur Maître de Conférence
Membre du jury :	M. Gaspard Delon	Université de Paris 7 Maître de Conférence

À mon père

« ὦ ξεῖν’, ἀγγέλλειν Λακεδαιμονίοις ὅτι τῇδε
κείμεθα τοῖς κείνων ῥήμασι πειθόμενοι νομίμοις »

« Étranger, va dire à Lacédémone
Que nous gisons ici par obéissance à ses lois »

Simonide de Céos
cité dans Hérodote, *Histoires.* « Polymnie »,
traduction Philippe-Ernest Legrand,
Les Belles Lettres, 1951, §228, p. 228

« Depuis que l’Olympe n’existe plus, ses habitants vivent sur la terre »

Marcel Proust, *À la recherche du temps perdu,* 1923
tome V, *La Prisonnière*, Gallimard, 1946, p.233

Remerciements

Je tiens à exprimer ma vive gratitude à M. Antoine De Baecque pour sa direction et à Mme Réjane Hamus-Vallée pour ses excellents conseils dispensés ainsi que pour leurs textes et communications qui ont nourri ma réflexion.

Ma gratitude va également à Alain Kleinberger, à l'initiative de ce projet, qui a guidé son démarrage et son développement, initié lectures et communications et m'a accueillie dans l'équipe de recherche HAR de l'université Paris Nanterre et le Labex *Passés dans le Présent.*

Mes vifs remerciements vont également aux membres du jury : Martin Barnier pour sa présence et sa lecture, Gaspard Delon dont la thèse a guidé le cheminement réflexif de ce travail, Christel Taillibert pour ses conseils méthodologiques.

Je remercie l'équipe de recherche HAR pour son accueil et sa disponibilité : Barbara Lemaître pour ses conseils, Anne-Violaine Houcke pour ses indications bibliographiques, Hervé Joubert-Laurencin, Damien Mottier pour leur soutien, Anne-Marie Paquet-Deyris pour les pistes ouvertes.

De vifs remerciements à Laurent Aknin et Claude Aziza pour les entretiens accordés et le dialogue avec leurs ouvrages.

Tous mes sincères remerciements à mes amis : Catel Muller, Samia Al Kayar, José-Louis Bocquet, Jean-Loup Calazel, Carole Wrona, Eliel Markman, Line et Julie Scheibling, Dominique Beyreuther-Minkov, Olivier Sillam et tous ceux qui ont contribué par leurs apports à dialoguer ce travail.

À ma famille, mes parents, mes sœurs, mes neveux et nièces, à mes grands-parents, un grand merci pour leur chaleureux soutien.

Table des matières

INTRODUCTION 9

QUESTIONNEMENT SUR UN NÉO GENRE 9
HISTOIRE DU GENRE 12
CORPUS 18
PROBLÉMATIQUE 21
HYPOTHÈSES 22
MÉTHODOLOGIE 29
CONCEPTS 33
PLAN 37

1 NEO PEPLUM NUMERIQUE ET ESTHETIQUE POSTMODERNE 39

1.1 NÉO-PÉPLUMS NOSTALGIQUES, MUSÉAUX, EXOTIQUES, RÉALISTES 43
1.1.1 LE NÉO PEPLUM COMME NOSTALGIA FILM 43
1.1.1.1 La nostalgie dans le Postmodernisme 43
1.1.1.2 Archéologie d'une syntaxe à l'antique 46
1.1.2 FILMS-MUSÉES DE LA PEINTURE À LA 3-D 52
1.1.2.1 Influence de la peinture épique Classique 53
1.1.2.2 Influence de la peinture académique pour l'architecture palatale 57
1.1.2.3 Influence de la tradition picturale des cultes héroïques 63
1.1.2.4 Influence de l'enluminure pour les néo-péplums religieux 66
1.1.2.5 Influence des motifs picturaux religieux 67
1.1.2.6 Influence de la statuaire pour la pose héroïque 72
1.1.2.7 Influence des arts décoratifs et de l'histoire du vêtement 75
1.1.3 ESCAPISM ET TOURISME NUMÉRIQUE 77
1.1.3.1 Voyages numériques entre terre, mer et ciel 77
1.1.3.2 Bestiaires exotiques et zoos par effets spéciaux et visuels 78
1.1.3.3 Créatures fantastiques et monstres 81
1.1.4 LE NÉO PEPLUM NUMÉRIQUE, DE L'EFFET DE RÉEL AU GORE 84
1.1.4.1 Recherche d'effet de réel pour images virtuelles 84
1.1.4.2 Réalisme des interactions des matières numériques 86
1.1.4.3 Tendance au *gore* : représentation de la mort et de la maladie 87
1.1.5 Conclusion : les Nostalgia Films, divertissements culturels numériques 88

1.2 INTELLIGENCES ARTIFICIELLES, EFFETS VISUELS, STÉRÉOSCOPIES DU NÉO-PÉPLUM 91
1.2.1 ANTIQUITÉ, LOGICIELS ET INTELLIGENCE ARTIFICIELLE 91
1.2.1.1 Généralisation des effets visuels dans le néo-péplum 91
1.2.1.2 Logiciels et techniques d'effets visuels du néo-péplum 95
1.2.1.3 Foules du néo-péplum animées par Intelligence Artificielle 99
1.2.2 IMMERSIONS ET JAILLISSEMENTS DU NÉO PEPLUM 3-D 101
1.2.2.1 Néo-péplum et jaillissements de l'esthétique de l'émergence 102
1.2.2.2 Néo-péplum et esthétique de l'immersion 105
1.2.2.3 Néo-péplum et esthétique de l'espace englobant 108
1.2.2.4 Scènes-types du néo-péplum à effets immersifs et englobants 109
1.2.3 MODES DE FILMAGES DU NÉO-PÉPLUM 114
1.2.3.1 Le néo-péplum, du 35mm au Digital Cinéma 114
1.2.3.2 Vitesse de l'image, ralentis et accélérations 115
1.2.3.3 Caméras *Go Pro* pour la course de char 116
1.2.3.4 Néo-péplum de la *Virtual Reality* aux drones 117
1.2.3.5 Figure imposée du travelling aérien 117
1.2.4 Conclusion : technique et syntaxe du néo-péplum numérique postmoderne 121

1.3 NÉO PEPLUM : PYROTECHNIE, *CHAOS CINEMA* ET FRAGMENTS DE L'HYPERMÉDIA 124
1.3.1 IMPASSES ESTHÉTIQUES DU NÉO-PÉPLUM POSTMODERNE 124
1.3.1.1 Recyclage du scénario générique 124
1.3.1.2 Le *pop-péplum* 126
1.3.1.3 Double jeu, distorsions et dysphories du troisième degré du *pop-péplum* 127
1.3.1.4 Chaos et fragments du cinéma : émotions pyrotechniques du néo-péplum 128
1.3.2 CONTEXTES DE L'ACTIONER, DU JEU VIDEO, DES RÉSEAUX SOCIAUX 131
1.3.2.1 Réduction de la durée des plans 132

1.3.2.2 Fragmentations des scènes, des plans et du mouvement 133
1.3.2.3 Contrastes des cadrages et des focales 137
1.3.2.4 Multiplication des points de vue, animation de l'image 138
1.3.2.5 Subjectivation du point de vue 141
1.3.2.6 Séquences de jeux vidéo dans le néo-péplum 145
1.3.2.7 Néo-péplum et esthétique You Tube 147
1.3.2.8 Ralentis et accélérations du néo-péplum 148
1.3.2.9 Variations chromatiques du néo-péplum 150
1.3.2.10 Effets et transitions dans le néo-péplum 151
1.3.3 NÉO-PÉPLUMS-CONCERTS MULTIPISTES 154
1.3.3.1 Bandes originales et postmodernité du néo-péplum 154
1.3.3.2 Reprises, contournements, généralisation des *leitmotivs* 156
1.3.3.3 Hybridation des styles musicaux 157
1.3.3.4 Styles musicaux archaïsants du néo-péplum 158
1.3.3.5 Complexification des thèmes musicaux du néo-péplum 160
1.3.3.6 Saturation des bandes-son du néo-péplum 161
1.3.4 Conclusion : hypotyposes et hyperboles visuelles et sonores 163

2 PERMANENCES DE L'*EPOS* DU NEO-PEPLUM NUMERIQUE 166
2.1 VERS L'AUTORÉFÉRENTIALITÉ DES SOURCES DU NÉO-PÉPLUM 173
2.1.1 FILM À SOURCES ÉPIQUES : TROY, LE PROTOTYPE DE L'ILIADE 174
2.1.1.1 Un conflit historique 174
2.2.1.1 Une source épique et politique 176
2.1.2 FILMS À SOURCES HISTORIQUES 178
2.1.2.1 Néo-péplum et réversibilité de l'histoire et de l'épopée 178
2.1.2.1.1 Histoire et storytelling 179
2.1.2.1.2 Histoire et épopée, genres littéraires parallèles 183
2.1.2.2 La Rome de Marc Aurèle (121-180 après JC) 185
2.1.2.3 Les conquêtes d'Alexandre le Grand (323-336 avant JC) 187
2.1.2.4 Crises de l'empire Romain en Britannia (IIème-Vème siècles après JC) 189
2.1.2.5 Guerres médiques contre les Perses 490 - 479 avant JC 191
2.1.2.6 *Excursus* : Studios Hollywoodiens du Maccarthysme, forgerie des mythes cinématographiques 194
2.1.3 FILMS À SOURCES MYTHOLOGIQUES 195
2.1.3.1 Le mythe de Persée 196
2.1.3.2 Le mythe de Thésée 196
2.1.3.3 Le mythe d'Hercule 198
2.1.3.4 Le mythe d'Horus 200
2.1.4 FILMS À SOURCES BIBLIQUES 201
2.1.4.1. Films issus de l'Ancien Testament 201
2.1.4.2. Films issus du Nouveau Testament 203
2.1.5 FILMS À SOURCES ROMANESQUES 207
2.1.5.1 Films adaptés de romans chrétiens 207
2.1.5.2 Autres sources romanesques 208
2.1.6 FILMS ADAPTÉS DE LA BANDE-DESSINÉE ET DES JEUX VIDÉO 209
2.1.6.1 Bande-dessinée 209
2.1.6.2 Jeux vidéo 211
2.1.7 LE REMAKE, FORMULE GÉNÉRALE DU NÉO-PÉPLUM 213
2.1.7.1 Le *remake*, forme privilégiée de l'*epos* 214
2.1.7.2 Le spectre du Western 215
2.1.7.3 Autoréférentialité des sources 216
2.1.7.4 Classiques Hollywoodiens revisités 218
2.1.7.5 *Remakes* de séries 221
2.1.8 Conclusion : storytelling, Histoire et réception 224

2.2 *BEN HUR* : *EPOS* ET *REMAKE* 226
2.2.1 BEN HUR : DÉPLACEMENTS D'UN RÉCIT CYCLIQUE 226
2.2.1.1 Un récit emblématique du cinéma Hollywoodien 226
2.2.1.2 *Ben Hur* 1959-2016 : réécriture des scènes liminaires. Autoréférentialité et individualisation 229
2.2.1.3 *Ben Hur* 1959-2016. Péripéties : réécriture des scènes clés et maintien de l'ordre du récit 231
2.2.1.3.1 Retrouvailles de Ben Hur et Messala 231
2.2.1.3.2 Retrouvailles et conflit de Messala et de la famille Hur 232
2.2.1.3.3 Tuile et zélote, arrestation de la famille Hur 233
2.2.1.3.4 Rencontre avec Jésus sur la route de Tyr 234
2.2.1.3.5 Bataille navale 236
2.2.1.3.6 Rencontre du Cheik Ilderim 237

2.2.1.3.7 Retrouvailles avec Esther 238
2.2.1.3.8 Retrouvailles avec Messala 238
2.2.1.3.9 Défi d'Ilderim à Messala 239
2.2.1.3.10 Entraînement à la course 239
2.2.1.3.11 La course de char 240
2.2.1.3.12 Triomphe de Ben Hur dans le cirque de Jérusalem 246
2.2.1.3.13 Passion et crucifixion 247
2.2.1.3.14 Guérison des lépreuses 248
2.2.1.3.15 Réécriture des scènes de fin. Réunion du clan, de la vengeance au pardon 248
2.2.1.4 Variations du scénario et des histoires parallèles 250
2.2.1.4.1 De l'homo-érotisme à la relation conjugale 250
2.2.1.4.2 Vengeance transformée en pardon 251
2.2.1.4.3 Tuile transformée en fanatisme Zélote 252
2.2.1.4.4 Le modèle du self made man 253
2.2.1.4.5 Déplacements du discours religieux : fabrique du héros chrétien 253
2.2.2 BEN HUR, UN PALIMPSESTE DE L'ILIADE 254
2.2.2.1 *Ben Hur*, une figure du retour. 255
2.2.2.2 Structure duelle et course de char 256
2.2.2.3 Rituels du combat : modèles implicites 257
2.2.2.4 Catabases et anabases 258
2.2.2.5 *Deus ex machina* et refus de l'institution 259
2.2.2.6 Marques de naissance et discours de l'apaisement 259
2.2.2.7 Festin, course de char, crucifixion, ordre, *hybris* 260
2.2.2.8 Motif du souffle biblique : crucifixion du souffle épique 261
2.2.3 Conclusion : rétro-lectures de films à revoir, méditations sur la civilisation 262

2.3 STRUCTURES DES NÉO-PÉPLUMS 263
2.3.1 CHRONOTOPES DU NÉO-PÉPLUM 263
2.3.2 SCÈNES LIMINAIRES IN MEDIA RES OU COSMOGONIQUES 266
2.3.2.1 Prologues en clips introductifs 266
2.3.2.2 Oralisation et auralisation par voix off de narrateurs 269
2.3.3 SCÈNES FINALES DÉCEPTIVES : FANTÔMES DE LA TRAGÉDIE 270
2.3.4 HYBRIDATIONS DES SCÈNES-CLÉS 272
2.3.5 NÉO PEPLUMS ET POP CULTURE : UN SOUVENIR DU PÉPLUM. 274
2.3.6 STRUCTURES DU STORY TELLING AU GAME PLAY 278
2.3.6.1 Défense et nostalgie du grand écran : néo-péplums monumentaux (2000-2006) 278
2.3.6.1.1 Le monument *Gladiator* 279
2.3.6.1.2 *The Passion of the Christ* : supplice manièriste sur grand écran 280
2.3.6.1.3 *Troy* : querelle de bornage autour d'un mur d'enceinte 280
2.3.6.1.4 *King Arthur* : frontière du mur d'Hadrien 281
2.3.6.1.5 La mosaïque *Alexander* 282
2.3.6.2 La guerre des écrans 3-D : redoublements épiques, projections et chaos (2007-2014) 284
2.3.6.2.1 *300 et 300 : Rise of an empire*, bande dessinée et jeux vidéo 284
2.3.6.2.2 *The Clash of the Titans* and *Wrath of the Titans* 285
2.3.6.2.3 *Noah et Exodus : Gods and Kings* : escapism de l'Ancien Testament 286
2.3.6.3 Nouvel ordre numérique des écrans multi-formats (2016-2018) 288
2.3.6.3.1 *Hail Cæsar !* 288
2.3.6.3.2 *Risen*, un souvenir de la Passion 292
2.3.7 Conclusion : recherches d'une nouvelle formule à succès : Screen Life ? 294

3 NEO-PEPLUM COMME REFLET DES CRISES DU MONDE 300
3.1 VARIATIONS D'UN MODÈLE ÉCONOMIQUE 304
3.1.1 DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUE ET TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES 304
3.1.1.1 Contexte économique des studios Hollywoodiens 304
3.1.1.2 Contexte de généralisation et de mondialisation des effets visuels 310
3.1.1.3 Contexte de développement de la 3-D 316
3.1.1.4 Contexte d'expérimentations *Screen Life* 319
3.1.2 INVESTISSEMENTS DES STUDIOS ET RENTABILITÉ DES FILMS 321
3.1.2.1 Répartition des studios de production 321
3.1.2.2 Rentabilité relative modérée du néo-péplum 325
3.1.3 Conclusion : néo-péplum dans l'économie mondialisée, un genre laboratoire 335

3.2 NÉO PEPLUM ET CRISE DU POLITIQUE 339
3.2.1 PÉPLUM ET REPRÉSENTATIONS DU PATRIOTISME 340

3.2.1.1 Films à l'antique et nationalismes 340
3.2.1.2 Impérialismes de la guerre froide 343
3.2.2 NÉO PEPLUM ET PATRIOTISME AMÉRICAIN MONDIALISÉ 344
3.2.2.1 Néo-péplum et chaos organisé 344
3.2.2.1.1 *Titus*, Gladiator et la rechute de Rome 344
3.2.2.1.2 Le « *Persicos odi* » du néo-péplum de l'après 11/09/2001 345
3.2.2.1.3 2009-2017 : explosion des conflits et du *Chaos Cinéma* 353
3.2.2.1.4 2016-2018 : Agora numérique et replis bibliques 356
3.2.2.2 Néo-péplum et censure 359
3.2.2.3 Néo-péplum comme *soft power* 361
3.2.3 NÉO PEPLUM ET SOCIÉTÉ AMÉRICAINE 364
3.2.3.1 Star system et recherche du charisme dans le néo-péplum 364
3.2.3.2 L'atavisme construit du néo-péplum 365
3.2.3.3 Souffles capitalistes de l'efficacité 368
3.2.3.4 Évacuation du motif de Rome 371
3.2.3.5 Représentation de la Grèce : une image de la médiamorphose du monde 374
3.2.3.6 *Mea culpa* du néo-péplum 377
3.2.4 Conclusion : un cinéma du statu quo 380

3.3 REFONTE ET RENFORCEMENT DES MODÈLES 381
3.3.1 HÉRITAGE DE SPARTACUS 381
3.3.1.1 Synthèse héroïque du néo-péplum 382
3.3.1.2 Star system du néo-péplum 387
3.2.1.3 Evolutions des héroïsmes 390
3.3.1.2.1 Exemples contradictoires : évolutions et involutions du héros de néo-péplum 390
3.3.1.2.2 Le non lieu de l'héroïsme féminin 392
3.3.1.2.3 Débat sur l'ethnocentrisme héroïque 394
3.3.1.3 Valorisation de la compétence militaire 397
3.3.2 EFFACEMENTS ET RETOURS DE LA REPRÉSENTATION RELIGIEUSE 398
3.3.2.1 Invisibilisation et déplacement des représentations religieuses (2000-2007) 398
3.3.2.2 Fossoyage des dieux grecs et souffle explosif du *Chaos Cinema* (2007-2014) 399
3.3.2.3 Retenues et réaffirmations de la foi dans la Babel moderne (2004-2018) 402
3.3.3 LES LEÇONS DE VIE DU NÉO PEPLUM : UNE RECHERCHE DU TEMPS PERDU 413
3.3.3.1 Incertitudes sociétales du néo-péplum 414
3.3.3.2 Réengager les spectateurs 419
3.3.3.3 Place centrale de la famille 425
3.3.3.4 Peintures horrifiques du mal 428
3.3.3.5 Néo-péplum et régulation du rapport individu-collectif 432
3.3.4 Conclusion : le néo-péplum du miroir à la loupe 434

CONCLUSION GENERALE 437
SYNTHÈSE 437
NÉO-PÉPLUMS EUROPÉENS 443
AUTRES PRODUCTIONS DE NÉO-PÉPLUMS 445
EXTERNALISATION DU MOTIF À L'ANTIQUE 445

ANNEXES 458
LISTES DES FILMS 459
LISTE PRINCIPALE 459
LISTE SECONDAIRE 460
GENERIQUES 462
STRUCTURES SÉQUENCIELLES 474
TABLEAU SYNOPTIQUE DES PREMIERES ET DERNIERES SCENES 480
PERSONNAGES PRINCIPAUX ET PERSONNAGES SECONDAIRES 482
BANDES MUSICALES ORIGINALES (*SCORES*) 485
STUDIOS 487
BIBLIOGRAPHIE 488
GLOSSAIRE DES EFFETS VISUELS 538

INTRODUCTION

QUESTIONNEMENT SUR UN NÉO GENRE

Antoine de Baecque souligne la surprise de la critique cinématographique lors de la sortie de *Gladiator* (Ridley Scott, 2000) qui a précédé une renaissance du péplum sur grand écran de 2000 à 2018[1]. Ce genre avait en effet quasiment disparu après les échecs financiers de *Cleopatra* (Joseph Mankiewicz, 1963) et de *The Fall of the Roman Empire* (Anthony Mann, 1964).

Critiques et auteurs[2] ont souligné un effet de bouclage : *Gladiator*, reprenant le scénario d'Anthony Mann, rouvre le cycle là où il s'était clôt. Justice rendue, point de suture, réapparition d'un contexte favorable, ce retour d'un même interroge. L'usage du préfixe *néo-péplum* utilisé par Antoine de Baecque en 2013 souligne le renouvellement du genre classique voire la possibilité d'une nouvelle ère cinématographique[3]. L'emploi du préfixe *post* (pour *post-péplum*) par Laurent Aknin, inclut cette renaissance dans le contexte du Postmodernisme[4], mouvement artistique revendiquant une rupture ironique avec les conventions modernes, caractérisées par des phénomènes de reprises plus ou moins parodiques et une liquidation du genre dans une vision anhistorique, entre « vernaculaire commercial » décrit par Robert Venturi[5] et culture « néoclassique ». Fredric Jameson le décrit comme « logique culturelle du capitalisme tardif »[6].

Claude Aziza définit le péplum comme un film « dont l'histoire, vraie ou fausse, se passe dans l'Antiquité biblique, égyptienne, grecque ou romaine » englobant la représentation des premiers temps de Constantinople « sur une période qui s'étale des premiers royaumes des égyptiens et des Patriarches jusqu'aux derniers siècles d'une romanité élargie, [c'est-à-dire] les VIème-VIIème siècles »[7]. Soit environ trois mille ans.

Le nom « péplum » est établi par la critique française à une date qui reste à vérifier. Jacques Aumont et Michel Marie le situent en 1959[8] et Claude Aziza en 1961[9]. Ce terme

---

[1] Antoine de Baecque, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013, [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-
[2] Laurent Aknin, *Le péplum,* Armand Colin, 2009, p. 109
[3] Antoine de Baecque, *ibid.*
[4] Charles Jencks, *Le Langage de l'architecture postmoderne*, éditions Denoël, 1985
[5] Robert Venturi, Denise Scott Brown, Steven Izenour, *Learning From Las Vegas,* MIT Press, 1972
[6] Fredric Jameson, *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism,* Duke University Press, 1991
[7] Claude Aziza, *Le péplum, un mauvais genre*, éditions Klincksieck, p. 23
[8] Jacques Aumont, Michel Marie : « (repris du latin *peplum* qui désigne un vêtement) apparaît dans la critique française vers 1958-1959 pour désigner des productions italiennes populaires représentant de manière très fantaisiste des personnages de l'antiquité gréco-romaine. L'un des premiers films qualifié de péplum est celui de

latin se réfère à la *pepla*, (du grec *peplos*) qui désigne à l'origine une tunique féminine, adaptée aux hommes dans une version plus courte et plus fonctionnelle. Cette appellation est née pour labelliser une production de films à l'antique des années 1950, d'abord italienne, puis franco-italienne, puis enfin Hollywoodienne. Le terme *peplum* existe en italien, se dit *Sword and Sandal film* en anglais, *Kolossalfilm* en allemand. Il peut-être considéré comme un sous genre du film historique ou épique (*epic* ou *historic film* en américain, *film d'epoca* ou *film epico* en italien, *Historienfilm, Epos-filme* ou *Epische Filme* en allemand). Il est aujourd'hui généralement inclus dans la catégorie plus large du film d'action (*actioner* en américain). Bien qu'il représente l'histoire, son exactitude historique est variable, le mythe constituant une grande partie de son fond narratif. Sa dimension épique est plus ou moins sensible selon les sujets, du film de guerre à la Passion christique. Il semble prendre valeur de récit fondateur puisqu'il porte une interrogation sur l'origine supposée des sociétés occidentales modernes.

Le critique américain Michael Cornelius, tout en rappelant l'origine française du terme, établit son équivalence avec la dénomination *Sword and Sandal films*[10]. Pour lui, les genres cinématographiques se caractérisent habituellement à partir des types d'émotions qu'ils provoquent chez les spectateurs (*horror*, *romance*, *comedy*, *action*, *fantasy*, *science-fiction*). Cependant, deux exceptions à cette règle sont le *Western* et le *Sword and Sandal film*. Ceux si sont caractérisés par un décor, notamment le *Western* « whose name is obviously derivated of the specific setting of these films. […] Setting is essential to the Western movie ; though not all Western films are specifically set in the southwestern United States »[11]. Le *Sword and Sandal film* porte en outre la double spécificité thématique de son nom. Le glaive, objet martial, ostensiblement masculin, reflète le style *gladius,* commun dans légion romaine. Il a une valeur fonctionnelle, le héros l'utilise pour abattre ennemis, bêtes mythologiques et plus largement, sauver la situation, mais n'est pas objet de culte comme dans certaines épopées fantastiques. Les sandales, plus discrètes mais omniprésentes symbolisent selon le contexte l'humilité de l'homme du peuple ou l'autorité de l'homme de pouvoir, les pieds nus étant associés à l'esclavage ou à la liberté[12]. Sandale et glaive représentent une quête de liberté et de mobilité sociale sur fond de conflit politique caractéristiques de ce genre.

Pietro Francisci *Les travaux d'Hercule* (*Le Fatiche di Ercole*), avec l'athlète américain Steve Reeves dans le rôle d'Hercule», *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, entrée « Péplum », Armand Colin, 2ème édition, 2008

[9] Claude Aziza : c'est Michel Mardore qui a introduit ce terme dans l'article « Le géant de Thessalie », *Cahiers du cinéma*, n°122, Août 1961, *ibid.* p.23

[10] Michael G. Cornelius, *Of muscles and men, Essays on sword and sandal film*, éditions McFarland, 2011, p. 3

[11] Michael G. Cornelius, que nous traduisons par « dont le nom est évidemment dérivé du cadre spécifique de ces films […]. Le décor est essentiel au Western, bien que pas tous les Western ne soient véritablement tournés dans le sud ouest des États-Unis », *ibid*. p. 2

[12] Michael G. Cornelius, « The sword and sandal film derives its common name from two objects, two aspects of a material culture that are recurrently utilized by the protagonists […] Swords, of course, are martial objects ;

Si la dénomination française « péplum » date du début des années 60, le cinéma « à l'antique » lui est antérieur. Georges Hatot réalise en 1896 le tableau muet en noir et blanc *Néron essayant du poison sur les esclaves,* produit par Auguste et Louis Lumière. Des films épiques historiques italiens muets d'avant la première guerre mondiale développent cette production en référence au passé Romain de l'Italie (*Gli ultimi giorni de Pompei,* Luigi Maggi et Arturo Ambrosio, 1908). Le personnage-type du *forzuto,* homme musclé caractéristique héros de péplum, apparaît pour la première fois dans *Quo Vadis ?* (Enrico Guazzoni, 1913) sous les traits d'Ursus. Ce film pose les premiers principes du long métrage historique à grand spectacle. Le personnage de Maciste, esclave libéré interprété par Bartolomeo Pagano (*Cabiria,* Giovanni Pastrone, 1914) popularise le type[13] et perfectionne la grammaire du genre. *Judith of Betulia* (D.W. Griffith, 1913) introduit le montage alterné. Décors monumentaux, paysages, foules, batailles rangées, costumes deviendront des invariants de ce sur-cinéma.

Mais le péplum ou *Sword and Sandal film* fait plutôt aujourd'hui figure de sous-genre. Il désigne une catégorie de films connue surtout par un public cinéphile, connaisseur de l'histoire du genre, à quelques exceptions près comme *Ben Hur* (William Wyler, 1959) ou *The Ten Commandments* (Cecil B. DeMille, 1956). Il apparaît rarement dans les classifications génériques des sites internet qui l'assignent aux classements larges du film d'action, du film historique, ou du film de guerre. Cependant, le néo-péplum tout en cherchant à toucher ce public de niche, vise le grand public dans des productions relevant de l'économie

---

they are distinctly masculine and often representative of the phallus. They can be viewed as objects of worship or great significance, especially in fantasy epics, such as John Boorman's *Excalibur* (1981) and other films based on the Arturian tradition, but in sword and sandal movies swords tend to be more functional, a tool for the hero to use in hewing down enemies, fighting off mythological beasts, and in general, saving the day. Swords in these films are made of metal, and often reflect the common Roman legion *gladius* style. […] Sandals, while also omnipresent in these films, are certainly much more unobtrusive to the eye. […] Symbolically speaking, footwear, according ti Allison Protas, in its varying manifestations, denotes status : « shoes might represent the lowly and the humble, or authority and power, depending upon the context ». Bare feet, since they are associated with slavery and freedom from confinement, often reflect libertyy, or the emancipation of the individual from some form of bondage ». Ce que nous traduisons par « Le *Sword and sandal film* tire son nom de deux objets, deux aspects d'une culture matérielle qui sont utilisés de manière récurrente par les protagonistes […] Les glaives sont, bien sûr, des objets martiaux; ils sont nettement masculins et souvent représentatifs du phallus. Ils peuvent être considérés comme des objets de culte ou de grande importance, en particulier dans les épopées fantastiques, comme *Excalibur* (1981) de John Boorman et d'autres films fondés sur la tradition arthurienne, mais dans les *Sword and Sandals films,* ils ont tendance à être plus fonctionnels, le héros les utilise pour abattre les ennemis, combattre les bêtes mythologiques et, en général, sauver la situation. Les glaives de ces films sont en métal et reflètent souvent le style *gladius,* commun dans légion romaine. […] Les sandales, tout en étant omniprésentes dans ces films, sont certainement beaucoup plus discrètes à l'œil. […] Allison Protas, dans ses différentes publications souligne le statut symbolique de la chaussure : «la sandale peut représenter le petit et l'humble, ou l'autorité et le pouvoir, selon le contexte». Les pieds nus, puisqu'ils sont associés à l'esclavage et à la liberté de ne pas être emprisonnés, reflètent souvent la liberté ou l'émancipation de l'individu à partir d'une forme de servage », *ibid*. p. 2-3

[13] Serge Lorenzo Milan, « *Maciste alpino* et la production cinématographique italienne de la Grande Guerre », *Cahiers de la Méditerranée* [En ligne], L'autre front / Il fronte interno. Art, culture et propagande dans les villes italiennes de l'arrière (1915-1918), Dossier : L'autre front / Il fronte interno. Art, culture et propagande dans les villes italiennes de l'arrière (1915-1918), mis en ligne le 19 juin 2019, consulté le 11/01/2021. URL : http://journals.openedition.org/cdlm/10300

du *blockbuster* puisqu'il est aujourd'hui majoritairement produit aux Etats-Unis en vue d'une diffusion internationale.

La littérature anglo-saxonne, plus abondante et plus variée que la littérature européenne sur ce genre, reflète la vitalité de cette production. Elle propose des réflexions sur le genre comme sur des films spécifiques sous divers angles. Le présent travail se propose donc d'établir une synthèse de cette production dans les études françaises. Le statut de cette production de films à l'antique des années 2000 n'est en effet pas tout à fait déterminé.

Parler d'un « troisième âge d'or du péplum » paraît problématique au vu du faible nombre des films. La critique française avance comme argument en effet, la relative rareté de la production contemporaine, qui est moitié moindre que la production des années 1950 à 1965. Les critiques américains font le même constat. Peter Bondanella[14] recense 200 films entre 1957 et 1967 et Maggie Günsberg[15] en recense 300, alors que la production contemporaine mondiale (hors séries, mini-séries, téléfilms, jeux vidéos, attractions culturelles ou populaires diverses) est d'environ une cinquantaine de films.

De plus, pour la critique américaine, les films à l'antique des années 2000 à 2018 constituent non pas un troisième, mais un « quatrième âge d'or du péplum » (les précédents étant 1914-1930, 1950-1965, 1980-1987)[16], ce en quoi elle s'oppose à l'historiographie européenne.

HISTOIRE DU GENRE

L'histoire du genre a été établie en France par les travaux de Jean Gili[17], Claude Aziza[18], Laurent Aknin[19], Florent Pallares[20], conjoints à ceux d'Hervé Dumont[21] en Suisse.

Le premier âge d'or du cinéma à l'antique est celui du cinéma muet des années 1910-1925[22]. L'école française produit de 1897 à 1914 nombre de court-métrages d'une à quelques bobines. *Néron essayant des poisons sur des esclaves* (George Hatot, 1896-97) est filmé sur une scène obturée à l'arrière plan par un panneau de décor, sur le modèle théâtral du

---

[14] Peter Bondanella, *A History of Italian cinema,* New York, Continuum, 2009, p. 166
[15] Maggie Günsberg, *Italian cinema, Gender and genre,* New York, Palgrave Mc Millan, 2005, p. 97
[16] Michael G. Cornelius, *ibid.* p. 5
[17] Jean Gili, *Le cinéma italien,* La Martinière, 2011
[18] Claude Aziza, *Le péplum, un mauvais genre*, éditions Klincksieck, 2009
[19] Laurent Aknin, *Le péplum,* Armand Colin, 2009
[20] Florent Pallares, *« Représentations de la guerre et de la paix dans le cinéma à sujet antique Hollywoodien » in Images de guerre, guerre des images, paix en images : la guerre dans l'art, l'art dans la guerre*, Presses Universitaires de Perpignan, collection « Études », 2013
[21] Hervé Dumont, *L'Antiquité au Cinéma : Vérités, légendes et manipulations,* Nouveau Monde Editions, Cinémathèque Suisse, 2009
[22] Laurent Aknin, *ibid.*, p. 53

proskenion[23]. Personnage-type jusqu'aux années soixante, Néron disparaît du néo-péplum, la réhabilitation historique du personnage assimilé à un tyran sanguinaire étant une cause probable de cette disparition[24]. Les États-Unis produisent *Ben-Hur* (Sidney Olcott, 1907), *Cleopatra* (Charles L. Gaskill, 1912), *The life of Moses* (Jon Stuart Blackton, 1910), sujets religieux ou romanisants définissant l'imaginaire antique américain.

Les films italiens inaugurent le style monumental des décors et des destructions par effets spéciaux[25], ainsi que la tradition de la reprise avec *Gli ultimi giorni di Pompei* (Luigi Maggi et Arturo Ambrosio, société Ambrosio, 1908), puis, *Gli ultimi giorni di Pompei* (Mario Caserini et Eleutorio Rodolfi, société Ambrosio, 1913) et *Jone o Gli ultimi giorni di Pompei* (Ubaldo Maria Del Colle et Giovanni Enrico Vidali, 1913)[26], adaptations du roman d'Edward Bulwer-Lytton (1834), dont *Pompeii* (Paul W.S. Anderson, 2014) est la dernière version. *Quo Vadis ?* (Enrico Guazzoni, 1912-1913), déjà réalisé en France par Ferdinand Zecca et Lucien Nonguet (Pathé, 1901), inaugure la série d'adaptations du roman d'Henryk Sienkiewicz (1896), dont la plus récent est celle de Jerzy Kawalerowicz (Pologne, 2001). *Cabiria* (Giovanni Pastrone, Segundo de Chomón, Itala Film, 1914) annonce la future production de *blockbusters* : grands décors, travellings, perspectives frappantes, héros-type, musique d'Ildebrando Pizzetti dont la partition accompagne les projections du film-concert. D.W. Griffith surenchérit avec *Intolerance : Love's Struggle throughout the Ages* (1916), fresque babylonienne en montage alterné avec des intrigues tournées dans des sous-genres cinématographiques historiques.

La production s'essouffle des années 1916 à 1950[27]. Cecil B. DeMille réalise une première version de *The Ten Commandments* (Paramount, 1923), et autoproduit *King of Kings* (1927). Fred Niblo réalise un second *Ben Hur* (Métro-Goldwyn-Mayer, 1925).

---

[23] Laurent Aknin cite : *Passion* (Thomas Edison, 1897), *La Vie et la Passion de Jésus Christ* en treize tableaux (Georges Hatot, Louis et Auguste Lumière, 1898), *Quo vadis ?* (Ferdinand Zecca, Lucien Nonguet, Pathé, 1901), *Samson et Dalila* (Ferdinand Zecca, Pathé, 1902), *La Vie et la Passion de Jésus Christ* (Ferdinand Zecca, Lucien Nonguet, Pathé, 1903), *Martyrs Chrétiens* (Lucien Nonguet, Pathé, 1905), *Sémiramis* (Camille de Morlhon, Pathé, 1910) ; *Cléopâtre* (Ferdinand Zecca et Henri Andreani, Pathé, 1910) ; *Héliogabale* ou *L'Orgie romaine* (Louis Feuillade, Gaumont, 1911), *Aux lions les chrétiens* (Louis Feuillade, Gaumont,1911), *Thaïs* (Louis Feuillade, Gaumont, 1911), *Nativité* (Louis Feuillade, Gaumont, 1910). Louis Feuillade a réalisé de 1908 à 1913 trente cinq courts-métrages sur l'Ancien Testament, la mythologie et l'histoire romaine, *ibid.*, p. 9-18

[24] Claude Aziza, *Le péplum, un mauvais genre*, éditions Klincksieck, p.134

[25] Laurent Aknin cite : *Nerone* (Roberto Omegna, Société Ambrosio, 1909) ; *Giulio Cesare* (Giovanni Pastrone, Itala Films, 1909), *La caduta di Troia* (Giovanni Pastrone, Itala Films,1910-1911), *Quo Vadis ?* (Enrico Guazzoni, Cines, 1912-1913), *Marcantonio e Cleopatra* (Enrico Guazzoni, Cines, 1914), *Le péplum,* Armand Colin, 2009, p. 9-18

[26] Une version antérieure a été tournée en Grande-Bretagne : *The Last Days of Pompeii* (Walter R. Booth, production Robert William Paul, 1900)

[27] Laurent Aknin cite des productions : *Christus* (Giulio Antamoro, 1916, Italie), *Fabiola* (Enrico Guazzoni, 1918, Italie), des *Maciste*, *Cleopatra, Salomé* (J. Gordon Edwards, 1917-1918, États-Unis), *Das Weib des Pharao* (Ernst Lubitsch, 1922, Allemagne), *Samson und Delila* (Alexandre Korda, 1922, Autriche), *Sodom und et Gomorrha* (Mihaly Kertész, 1923, Autriche), *Messalina* (Enrico Guazzoni, 1923-1924), *Quo Vadis ?* (Gabriellino d'Annunzio et Georg Jacoby, 1924), *Gli ultimi giorni di Pompei* (Amleto Palermi et Carmine Gallone, 1926), *ibid.*, p. 18-21

L'essoufflement s'accentue avec la généralisation du parlant, de 1928 à 1950, qui bénéficie à d'autres genres (comédies, films noirs, thrillers, premiers films de science-fiction), preuve de la cause éminemment visuelle du succès des films à l'antique. La superproduction *Noah's Ark* (Michael Curtiz, Warner, 1929) est marquée par la noyade de figurants. Certains auteurs évoquent la mise en difficulté économique du studio suite à ce film[28], d'autres relèvent l'absence de sources. Les travaux de Douglas Gomery[29] ou de Donald Crafton[30] semblent prouver au contraire que la Warner se développe économiquement entre 1925 et 1930. Néanmoins, ce sujet ne sera plus tourné jusqu'à *Noah* (Darren Aronoksky, 2014) qui joue de l'esthétique de l'immersion grâce aux effets visuels. Les budgets diminuent pour *The Sign of the Cross* (1932) et *Cleopatra* (1934) de Cecil B. DeMille[31] qui compensent par des performances d'acteurs, scènes à caractère sexuel, persécutions et jeux du cirque, reflets de l'air du temps[32]. Laurent Aknin souligne l'existence de productions plus atypiques : un quatrième *Last Days of Pompeii* (Ernest B. Schoedsack, 1935, États-Unis), *Golgotha* (Julien Duvivier, 1935, France), *I, Claudius* (Joseph von Sternberg, 1937, Royaume-Uni), le film de propagande mussolinienne, *Scipione l'Africano* (Carmine Gallone, 1937, Italie)[33].

De ce premier âge d'or découlent sujets, personnages, techniques, décors et codes du genre qui constitueront la « formule classique »[34] à succès Hollywoodienne du second âge d'or. Cette « formule » des années 1950-1965 est caractérisée par la généralisation de la couleur, du format CinémaScope, l'organisation des *majors*. *Samson and Delilah* (Cecil B. DeMille, Paramount, 1949) est le premier film en couleur, suivi de *Quo vadis ?* (Mervyn LeRoy, MGM 1951), *David and Bathsheba* (Henry King, Twentieth Century Fox, 1951) et d'un ultime film en noir et blanc, *Julius Caesar* (Joseph Mankiewicz, MGM, 1953).

Le premier film au format CinémaScope, *The Robe* (Henry Koster, Twentieth Century Fox, 1953) est en effet un péplum. Ce format, inventé à la suite de l'invention de l'hypergonar, dispositif anamorphoseur, par le professeur Henri Chrétien en 1926 met en valeur décors et paysages et relance le genre. « Le succès du CinémaScope est prodigieux. Dès 1954, tous les studios semblent se mettre à produire du péplum sur grand

---

[28] Cet épisode biblique est en effet monté en parallèle avec une tragédie moderne, toujours dans la tradition d'*Intolérance*

[29] Douglas Gomery, *Hollywood, l'âge d'or des studios*, Cahiers du Cinéma, 1987

[30] Donald Crafton, *The Talkies, U.S. Cinema's Transition to Sound*, *1926-1931*, University of California Press, 1999

[31] Laurent Aknin note que Frank Tuttle a fait la parodie musicale de ce film, *Le péplum,* Armand Colin, 2009, p. 41-42

[32] Laurent Aknin note que Charles Laughton interprète Néron et Claudette Colbert Poppée, *ibid.*, p. 27

[33] Laurent Aknin, *ibid.*, p. 31

[34] Gaspard Delon, *Les Scènes de bataille rangée dans le cinéma Hollywoodien contemporain (1995-2011). Formatage et renouvellement d'une séquence stratégique*, thèse de doctorat sous la direction de Laurence Schifano et Jean-Loup Bourget, École doctorale Lettres, langues, spectacles, Université Paris-Nanterre, 2011

écran » souligne Laurent Aknin [35]. Des grands spectacles comme *Salome* (Willian Dieterle, Columbia, 1953), *Land of the Pharaohs* (Howard Hawks, Warner, 1953), *The Silver Chalice* (Victor Saville, Warner, 1954), *The Prodigal* (Richard Thorpe, MGM, 1955), *Helen of Troy* (Robert Wise, Warner, 1956)*, The Ten Commandments* (Cecil B. DeMille, Paramount, 1956) dont *Exodus : Gods and Kings* (Ridley Scott, 2014) est le remake, sont des succès mondiaux. Un grand nombre de films religieux sont produits comme *Sign of the Pagan* (Douglas Sirk, 1954, Universal), *The Egyptian* (Michael Curtiz, 1954, Fox), dont les néo-péplums bibliques *The Passion of The Christ* (Mel Gibson, 2004), *Son of God* (Christopher Spencer, 2014), *Risen* (Kevin Reynolds, 2016), *Mary Magdalene* (Garth Davis, 2018) poursuivent la tradition. Apparaissent également des péplums de série B comme *Slaves of Babylon* (William Castle, 1953)*, Serpent of the Nile* (William Castle, 1953) ou *Atlas* (Roger Corman, 1961).

La troisième adaptation de *Ben Hur* (William Wyler, MGM, 1959), réactualisé aujourd'hui dans la version de Timur Bekmambetov (2016), est considéré comme un premier *blockbuster* mondial qui remporte onze *oscars*, trois *Golden Globes,* plusieurs prix et nominations. Il est considéré comme le symbole de la réussite du CinémaScope, la toute puissance du décor, de la logique de studio, de la mise en scène et de la maîtrise de la réalisation (notamment pour la course de char réalisée par Andrew Marton).

Spartacus (Stanley Kubrick, Bryna Productions et Universal Pictures, 1960) amorce un tournant. Produit par Kirk Douglas, tourné en 70 mm, il impose Stanley Kubrick à la réalisation face à Anthony Mann. Il réhabilite Dalton Trumbo, scénariste interdit de pratiquer par la Liste Noire qui a adapté le roman éponyme d'Howard Fast (1951). Sa réhabilitation permet de tourner une page du maccarthysme[36]. Film d'aventure autant que film politique, il montre le basculement d'une République dans la dictature et comment « un esclave noir (Woody Strode, le *Sergent Noir* de John Ford [1960]) […] donne le signal de la révolte »[37], brossant le portrait d'une Amérique unie par le métissage. « Pour la première fois, hormis une minuscule mention dans le commentaire en voix off lors de l'ouverture du film, aucun élément religieux ne figure. Les crucifixions en série, dont celle de Spartacus*,* 'désacralisent' cette figure iconique en rappelant qu'il s'agit d'un supplice courant à Rome. Avec, de plus, son générique inhabituel, créé par le graphiste Saul Bass, *Spartacus* peut être considéré comme le premier péplum américain 'moderne'. Les années 50 sont terminées »[38]. En effet, la « course au gigantisme » du péplum s'essouffle au milieu des années soixante dans

[35] Laurent Aknin, *Le péplum,* Armand Colin, 2009, p. 41-42
[36] Kirk Douglas, *I Spartacus*, éditions Capricci, 2013
[37] Laurent Aknin, *ibid*., p. 53
[38] Laurent Aknin, *ibid.,* p.53

Hollywood en crise[39]. La désorganisation des studios, la fin du système Hollywoodien classique participe à la disparition progressive du péplum au milieu des années 1960.

L'Italie des années 1950 à 1965, investie par Hollywood en termes de diffusion de films comme de tournages, produit beaucoup de péplums. Cette production glisse peu à peu vers le cinéma *bis* proposant films fantastiques et muscles opéra à petit budget[40]. Jean Gili observe ce phénomène : « La conquête du marché américain est le fait le plus notable de l'expansion italienne : au début des années 1910, l'engouement du public conduit les distributeurs américains à consentir d'importantes avances aux sociétés italiennes. Ainsi se trouve résolu le problème du financement de films historiques de plus en plus coûteux »[41]. Dès les années 1920, le cinéma italien s'efface progressivement devant la puissance montante du cinéma Hollywoodien qui réalise des œuvres de prestige[42].

Le péplum Hollywoodien des années cinquante à soixante montre tous les cycles « à l'antique » : égyptien, grec, romain, biblique, avec une prédilection pour les deux derniers. À l'inverse, le néo-péplum met en exergue le cycle grec, puis biblique, maintient le cycle romain et minore le cycle égyptien. De même que la dimension visuelle du péplum s'affirmait dans le format pompier du CinémaScope en couleur, contre le format 4/3 ; le néo-péplum réaffirme la prédilection pour le grand format des fresques antiques, de la peinture classique et néo classique du XIXème en le retravaillant à la palette numérique, à l'heure où commence la démultiplication et la portabilité des petits écrans.

---

[39] Laurent Aknin cite *Simon le pêcheur* (Franck Borzage, 1959), *Salomon et la reine de Saba* (King Vidor, 1959), *Le péplum,* Armand Colin, 2009, p.50

[40] Laurent Aknin explique que les producteurs américains trouvent à Cinecittà studios modernes, conditions financières avantageuses, milliers de figurants, facilités légales. Récupérant tout ou partie des décors, accessoires, costumes, savoir-faire américains, des productions italiennes ou franco-italiennes renouent avec le péplum : *Les derniers jours de Pompéi* (Marcel L'Herbier, 1948), *Fabiola* (Alessandro Blassetti, 1949), *Messalina* (Carmine Gallone, 1951), les comédies : *O.K. Néron* (Mario Soldati, 1951), *Due notti con Cleopatra* (Mario Mattoli, 1953), *Mio figlio Nerone* (Steno, 1956). *Spartacus* (Ricardo Freda, 1953) rivalise avec les productions américaines avec une caméra placée au milieu des fauves dans une scène d'arène. *Teodora imperatrice di Bisanzio* (Ricardo Freda, 1954) restituant l'esthétique des mosaïques de l'Empire Romain d'Orient par sa recherche chromatique en Eastmancolor. Les péplums mythologiques pérennisent le genre qui glisse vers le cinéma bis. La production passe de deux péplums en 1957 à une trentaine en 1961, avant de diminuer. *Ulisse* (Mario Camerini, 1954) est produit par Dino de Laurentiis en Technicolor). *Le fatiche di Ercole* (Pietro Francisi, 1957) et *Ercole e la Regina di* Lidia (Pietro Francisi, 1958) doivent leur succès au culturiste Steve Reeves qui relance la mode du « muscle opéra » et du héros populaire Maciste (*Maciste nella valle dei Re*, Carlo Campogalliani, 1961). Les productions de cinéma bis se multiplient : *Teseo contro il minotauro* (Silvio Amadio, 1960), *Arrivano i Titani* (Duccio Tessari, 1962), *Perseo l'invincibile* (Alberto de Martino, 1963), L'Angleterre produit aussi quelques péplums dont *Jason and the Argonauts* (Don Chaffey, 1963) célèbre pour les effets spéciaux de Ray Harryhausen, *ibid.*, p. 56-76

[41] Jean A. Gili cite en exemple de cette conquête *Judith of Bethulia* (D.W. Griffith, 1914) et *Intolerance* (D.W. Griffith, 1916). Les films bénéficiaire de l'intérêt américain sont : *Quo vadis ?* (Enrico Guazzoni, 1913), *Gli ultimi giorni di Pompei* (Mario Caserini et Eugenio Rodolfi, 1913), *Jone o Gli ultimi giorni di Pompei* (Ubaldo Maria Del Colle et Giovanni Enrico Vidali, 1914), *Marcantonio e Cleopatra* (Enrico Guazzoni, 1913), *Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1914), « Le péplum italien », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 07/09/2019. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/peplum-italien/

[42] Jean A. Gili relève : *Ben Hur* (Fred Niblo1925), *The Ten Commandments* (Cecil B. DeMille, 1923), *King of Kings* (Cecil B. DeMillede1927), *The Sign of the Cross* (Cecil B. DeMille, 1932), *Cleopatra* (Cecil B. DeMille, 1934), *The Last Days of Pompeii* (Merian Cooper et Ernest B. Shoedsack, 1935), *ibid.*

Les héros-types du néo-péplum (Maximus, Milo, Judah Ben Hur, Léonidas, Thémistocle) sont imprégnés de l'influence de Spartacus. La thématique du Politique défaillant et tyrannique, polarisé par deux frères ennemis et redressé par un couple fraternel et métissé, se développe. Si le péplum était marqué par la double tendance des productions Hollywoodiennes à sujets historiques et bibliques et des productions italiennes à sujets mythologiques, le néo-péplum Hollywoodien absorbe ces deux tendances. La tendance historique est illustrée par *Gladiator, Alexander, King Arthur, Centurion, The Eagle* ; la tendance mythologique par *The Clash of the Titans, Immortals, Wrath of the Titans, Hercules, The Legend of Hercules*. La multiplication des *Hercules*, héros-type du péplum, perdure.

La fin de cet âge d'or est annoncée par le déclin et la fermeture des studios. *Barabbas* (Richard Fleisher, 1961) produit par Dino de Laurentiis, d'après le roman de Pär Lagerkvist (1950), reçoit un mauvais accueil critique (il est considéré comme une reprise de *Ben Hur*). *Cleopatra,* plus importante production engagée par Twentieth Century Fox, suite au succès de *Ben Hur*, coûte quarante millions de dollars au lieu des deux millions prévus, et met le studio en faillite[43]. *The Fall of the Roman Empire* (Anthony Mann, 1964) produit par Samuel Bronston marque la fin des superproductions de péplums[44]. Quelques films bibliques aux États-Unis[45], et plusieurs dizaines de production *bis* en Italie sont encore produits par effet mécanique jusqu'en 1964[46]. Le Western s'impose comme nouvelle mythologie (*For a few Dollars More*, Sergio Leone, 1965). La production de péplum cesse en 1966[47].

L'historiographie française du genre diverge de l'historiographie américaine à partir de 1965. Selon Laurent Aknin, de rares tentatives du cinéma d'art et d'essai maintiennent le genre par diversification en puisant dans le théâtre[48]. Cette période est marquée en France par l'influence de la Nouvelle Vague (1960-1970) qui s'éloigne du cinéma de Qualité Française et du péplum au profit d'une recherche d'effets naturels et d'expérimentations formelles.

---

[43] Laurent Aknin, *Le péplum,* Armand Colin, 2009, p. 83

[44] Laurent Aknin évoque des causes probables de cet échec : titre catastrophiste, période couverte (une des plus fastes, celle de Marc-Aurèle et de Commode), échec de *Cleopatra*, saturation du public, émergence du nouvel Hollywood, *ibid.*, p. 86

[45] Laurent Aknin cite *The Greatest Story Ever Told* (George Stevens, 1965). *The Bible : In the Beginning* (1966), série produite par Dino de Laurentiis, dont seul le premier épisode est réalisé par John Huston qui sera reprise puis adaptée au cinéma dans *Son of God* par Christopher Spencer en 2014), *ibid*. p. 92-100

[46] Laurent Aknin cite des rencontres entre héros dans *Ercole sfida Sansone* (Pietro Francisci), films de gladiateurs-justiciers comme *Gli Schiavi più forti del mondo* (Michele Lupo). Les budgets chutent. Sergio Leone révolutionne le cinéma populaire italien, *ibid*. p. 92-100

[47] Laurent Aknin précise : « L'ère des superproductions est terminée, de même que celle de la production en série du cinéma bis », *ibid*., p. 90

[48] *La Ricotta* Pier Paolo Pasolini dans le film à sketches *RoGoPaG* (Roberto Rossellini, Jean-Luc Godard, Pier Paolo Pasolini, Ugo Gregoretti, 1963), *Il Vangelo secondo Matteo* (Pier Paolo Pasolini, 1964), *Edipo Re* (Pier Paolo Pasolini, 1967), *Medea* (Pier Paolo Pasolini,1969), *Satyricon,* d'après Pétrone (Frederico Fellini, 1969), *Pharaon* (Jerzy Kawalerowicz, 1966, Pologne), *Othon* (Jean-Marie Straub et Danièle Huillet, 1969, France), *Moïse et Aaron* (Jean-Marie Straub et Danièle Huillet, 1975), le dyptique : *La mort d'Empédocle* et *Noir péché* (Jean-Marie Straub et Danièle Huillet, 1987 et 1990). *Œdipe* (Philip Saville, 1967), *Adam ou le sang d'Abel* (Gérard Benhamou, 1977), *Jesus Christ Superstar* (Norman Jewison, 1973), *Il Messia* (Roberto Rossellini, 1976), *Jesus of Nazareth* (Franco Zefirelli, 1977), *Il Ladrone* (Pasquale Festa Campanile, 1980), *ibid*. p. 92-100

Le critique américain Michaël Cornélius relève au contraire un troisième âge d'or entre 1980 et 1987 avec *Monty Python's Life of Brian* (Monty Python, 1979), *Hercules* (Luigi Cozzi, film italo-américain,1983), *King David* (Bruce Beresford, 1985), *The Clash of the Titans* (Desmond Davis, 1981), *Excalibur* (John Boorman, 1981), *Conan the Barbarian* (John Milius, 1982) et les imitations de muscle-opéra débouchant sur des productions *heroïc fantasy*. *The Last Temptation of the Christ* (Martin Scorcese, 1988)[49] constitue un sommet du péplum biblique de veine critique. Le succès des superproductions *heroïc fantasy* américaines avec les effets spéciaux de Ray Harryhausen ou de *science-fiction* comme *Star Wars* (Georges Lucas, 1977) et *Tron* (Steven Lisberger, 1982) sont un modèle. Le péplum, des années cinquante à soixante cinq, devient principalement Hollywoodien.

Ainsi, l'histoire du péplum permet de comprendre la morphologie du néo-péplum Hollywoodien, rend compte du choix de ses sujets à caractère visuel et justifie le caractère central d'Hollywood pour cette étude[50].

CORPUS

Les néo-péplums Hollywoodiens produits pour le cinéma international entre 2000 et 2018 sont ainsi :

1. Titus, Julie Taymor, 25 décembre 1999
2. Gladiator, Ridley Scott, 5 mai 2000
3. The Passion of the Christ, Mel Gibson, 25 février 2004
4. Troy, Wolfgang Petersen, 13 mai 2004
5. King Arthur, Antoine Fuqua, 4 août 2004.
6. Alexander, Oliver Stone, 16 novembre 2004
7. 300, Zack Snyder, 21 mars 2007
8. Centurion, Neil Marshall15 février 2010
9. The Clash of the Titans, Louis Leterrier, 7 avril 2010
10. The Eagle, Kevin MacDonald, 11 février 2011
11. Immortals, Tarsem Singh, 23 novembre 2011
12. Wrath of the Titans, Jonathan Liebesmann, 28 mars 2012
13. Pompeii, Paul W.S. Anderson, 20 février 2014
14. Son of God, Christopher Spencer, 28 février 2014
15. 300 - Rise of an Empire, Noam Murro, 5 mars 2014
16. The Legend of Hercules, Renny Harlin, 19 mars 2014
17. Hercules, Brett Ratner, 27 août 2014

[49] Laurent Aknin, *Le péplum,* Armand Colin, 2009, p. 101-103
[50] Laurent Aknin, *ibid.,* p. 90

18. Noah, Darren Aronofsky, 9 avril 2014

19. Exodus : Gods and Kings, Ridley Scott, 24 décembre 2014

20. Hail Caesar ! Joel et Ethan Coen, 17 février 2016

21. Risen, Kevin Reynolds, 19 février 2016

22. Gods of Egypt, Alex Proyas, 24 février 2016

23. Ben Hur, Timur Bekmambetov, 7 septembre 2016

24. Mary Magdalene, Garth Davis, 28 mars 2018

Le néo-péplum rénove la « formule classique » Hollywoodienne du péplum romanisant ou biblique (*Gladiator, The Passion of the Christ, Centurion, The Eagle, Pompeii, Noah, Exodus : Gods and Kings, Risen, Ben Hur, Mary Magdalene*) en l'appliquant à des sujets hellénisants (*Alexander, Troy, 300, 300 : Rise of an empire*). Il joue, comme son prédécesseur, des mélanges génériques. Ainsi *Gods of Egypt* (Alex Proyas, 2016) relève de l'*heroïc fantasy* et de la *science fiction, 300* (Zack Snyder, 2007) et sa préquelle *300 : Rise of an Empire* (Noam Murro, 2014) du film de guerre, *Immortals* (Tarsem Singh, 2011) du film *gore*, *Hercules* (Brett Ratner, 2014) du muscle-opéra mythologique, *Titus* (Julie Taymor, 1999) du théâtre filmé et du cinéma expérimental, *Hail Cæsar !* (Joel et Ethan Coen, 2016) du film d'auteur (paradoxal puisque reflétant l'industrie d'un studio), *King Arthur* (Antoine Fuqua, 2004) du film d'aventure médiéval, *The Clash of the Titans* (Louis Leterrier, 2010), *Wrath of the Titans* (Jonathan Liebesmann, 2012), *The Legend of Hercules* (Renny Harlin, 2014) du film d'aventure mythologique, *Son of God* (Christopher Spencer, 2014) du drame composé d'épisodes de la mini série *The Bible*.

Le corpus secondaire compte les films Hollywoodiens de divertissement grand public qui usent du motif à l'antique de façon sporadique : *Night at the Museum I, II, III* (Shawn Levy, 2001, 2009, 2015), *Percy Jackson & the Olympians I, II* (Chris Columbus, 2009 et Thor Freudenthal, 2013) comédies et films d'aventure fantastiques pour public familial, *The Mummy* (Alex Kurtzman, 2017), film d'aventure fantastique. Il comprend les transpositions contemporaines de textes antiques (*Exodus,* Penny Woolcock, 2007), les fantaisies mêlant préhistoire et antiquité (*10.000 B.C.*, Roland Emmerich, 2008), les parodies (*Meet the Spartans,* Jason Friedberg et Aaron Seltzer, 2008), les films érotiques (*Arena,* Timur Bekmambetov, 2001 ; *Amazons and Gladiators,* Zachary Weintraub, 2001 ; *Gladiator Eroticvs*, John Bacchus, 2001). Il comprend la production européenne, majoritairement française, tournée vers la comédie et l'expérimentation : *Vercingétorix : la légende du roi druide* (Jacques Dorfmann, 2001) drame relatant l'invasion romaine de la Gaule, les comédies *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre* (Alain Chabat, 2002), *Astérix aux jeux Olympiques* (Frédéric Forestier, Thomas Langmann, 2008), la parodie *Sa Majesté Minor* (Jean-Jacques Annaud, 2006), la transposition *Les Métamorphoses* (Christophe Honoré, 2008), le drame

religieux *Histoire de Judas* (Rabah Ameur-Zaïmeche, 2015), le film expérimental *Maesta, La passion du Christ* (André Guérif, 2015) tableau vivant de la *Maestà* de Duccio, *The Last Legion* (Doug Lefler, 2007, Royaume-Uni, France, Italie)[51], *Agora* (Alejandro Amenábar, 2009, Espagne, Malte), *Quo vadis* ? (Jerzy Kawalerowicz, Pologne, 2001). Il comprend trois productions asiatiques : *Thermae Romae I*, *II* (Hideki Takeuchi, 2012, 2014, Japon) adaptés d'un manga, *Le Choc des Empires* (Yusry Kru, 2011, Malaisie). Les films chrétiens américains non diffusés à l'international, les téléfilms, séries TV, mini séries pour plateformes de diffusion internet ne sont pas prises en compte, en dépit de leur nombre et de leur intérêt, par nécessité de limiter le terrain d'étude et de se concentrer sur un objet d'étude homogène.

Le corpus des films Hollywoodiens, établi par une veille sur les sites recensant les sorties, est quantitativement plus important que le corpus européen et asiatique et qualitativement plus homogène. Il tend vers le film d'action ou de guerre (à l'exception des comédies destinées au public familial du corpus secondaire). Cependant, ce corpus prend essentiellement en compte les sorties internationales étatsuniennes, ce qui fausse une partie des données. Les sorties nationales ou destinées à la télévision américaine n'y sont pas incluses. La veille, établie par recoupements de sites, ouvrages, revues peut ainsi difficilement prétendre à l'exhaustivité et à l'arbitrage. Par exemple, alors que seules les sorties US internationales sont recensées, la plupart des films européens moins génériquement formatés sont des sorties nationales ou européennes, facilement accessibles pour un observateur français sur les sites français ou européens.

Des particularités nationales s'esquissent : le néo-péplum français cultive la veine parodique et expérimentale, le néo-péplum anglais interroge l'histoire de la chute de l'empire romain autour du mur d'Hadrien et de la *Legio IX Hispana*, le néo-péplum espagnol héroïse la philosophe, mathématicienne et astronome Hypatie d'Alexandrie (355-415 après JC), le néo-péplum polonais célèbre le romancier polonais Henryk Sienkiewicz (1846-1916). Le Japon adapte un manga de science-fiction montrant un voyage temporel dans l'Antiquité qui permet au protagoniste de perfectionner les thermes romaines, ou commémore la vision asiatique des conquêtes d'Alexandre le Grand.

La critique francophone a fourni beaucoup de travaux historiques sur le péplum. Outre ceux de Jean Gili sur l'histoire du péplum italien, d'Antoine De Baecque sur l'imaginaire historique du néo-péplum, Hervé Dumont recense les films par périodes historiques représentées, Claude Aziza a produit des études sur les aspects culturels, économiques, historiques, et dernièrement un *Dictionnaire du péplum*. Laurent Aknin a produit une

[51] Trois films inclus dans le corpus principal Hollywoodien ont été coproduits avec la Grande-Bretagne : *Centurion*, Neil Marshall, 2010 (États-Unis, Royaume-Uni, France) ; *The Eagle*, Kevin Macdonald, 2011 (États-Unis, Royaume-Uni) ; *Mary Magdelene,* Garth Davis, 2018 (États-Unis, Royaume-Uni, Australie).

historiographie du genre jusqu'aux années 2000, Natacha Aubert a travaillé sur la dimension politique du péplum italien, Laure Levêque sur le traitement des sources de *Gladiator*, Réjane Hamus-Vallée sur les effets visuels dans ce genre, Gaspard Delon sur le motif de la bataille rangée dans le cinéma épique, Florent Pallares sur ce même motif spécifiquement dans le péplum, Anne-Violaine Houcke sur l'esthétique des ruines dans le cinéma italien, Vivien Bessières sur la déterritorialisation du péplum et son tropisme pour les sociétés occidentales.

La critique américaine étudie les productions contemporaines pour montrer la persistance de formes théâtrales tragiques dans le péplum (Pantelis Michelakis, Maria Wicke), le traitement des sources et des études critiques (Kathleen Coleman, Martin Winckler), économiques et culturels (Jon Solomon), religieuses (Howard Miller), culturelles (Michael Cornelius, Barbara Ryan, Milette Shamir) ou pour montrer encore comment le néo-péplum résonne avec l'actualité américaine et la fonde.

PROBLÉMATIQUE

Ainsi, l'objet de ce travail est d'interroger les raisons de la renaissance de ce genre. La quadruple conjoncture politique, économique, esthétique, historique exprime les conditions d'un nouveau spectacle, d'un nouveau *statu quo* qui reformule l'*American Way of Life* à l'attention de spectateurs mondialisés et produit un discours du cinéma sur lui-même annonçant sa mutation. Cette mutation du cinéma annoncée, entre autres, par le néo péplum, passe par la technologie des effets visuels qui en ont modifié les modes de production au point d'en devenir la finalité.

Nous interrogerons donc la façon dont les effets visuels, en remotivant l'intérêt pour ce genre le transforment et le maintiennent, renouvellent le discours épique au cinéma. Cette revue par les effets visuels n'est pas l'apanage du seul genre péplum, il est commun à bien des genres spectaculaires (la science fiction, la *fantasy*, le film historique en particulier) qui appellent une importante création de décors fantastiques ou d'époque. Tout un imaginaire y est convoqué et suscité, le plaisir paradoxal des effets visuels étant de permettre revoir le passé rénové (dimension archéologique ou pseudo archéologique) ou de créer des mondes aux possibilités infinies. Nous interrogerons surtout la façon dont la nouveauté de cette technologie convoque un *continuum* épique précisément pour asseoir sa légitimité en tant que technique. En effet, la question se pose de savoir si les effets visuels et les technologies numériques constituent une révolution dans les arts de la représentation ou seulement une évolution, qui permettrait entre autres de ré-agencer les contenus existants et de maintenir une production qui constitue historiquement le cinéma.

Néanmoins, il faut penser la spécificité du péplum comme genre dans l'histoire du cinéma et son rapport à la technique. Ce genre a intronisé toutes les évolutions majeures de l'image (nous avons vu que l'avènement du parlant *a contrario* ne coïncidait pas avec une mise en exergue du péplum). Ce retour du péplum à chaque innovation liée à l'image semble prendre le sens d'un retour à l'origine ou à l'enfance du cinéma dans un mouvement de refondation et de recréation spécifiques, que les autres genres ne possèdent pas, ou pas à ce point. Représentant l'origine fantasmatique des sociétés occidentales, ce genre serait comme le passage obligé des innovations technologiques susceptibles de modifier l'image elle-même comme l'image de la société dans son ensemble.

En effet, la « formule du péplum » inclut un rapport à l'origine des démocraties modernes, chaque péplum relatant l'histoire de la Cité originelle, ses tensions politiques, le héros qui peut la sauver. De ce point de vue, ce serait la forme historique à l'antique qui conférerait au genre péplum sa spécificité de genre laboratoire *via* l'évolution majeure des technologies numériques.

C'est donc ce pouvoir de recréation de l'image, que ce soit l'image cinématographique postmoderne, qui emprunte à l'histoire et à la mythologie antique au bénéfice des effets visuels et des images numériques de pointe, ou l'image de la société numérique, que nous interrogerons à travers ce genre-laboratoire volontiers parodique.

HYPOTHÈSES

De ce questionnement découle une première hypothèse sur la fonction de ce genre. Les fonctions des genres sont mises à jour par les travaux de Raphaëlle Moine[52] et de Rick Altman sur la comédie musicale Hollywoodienne [53]. Pour Raphaëlle Moine, ils définissent les fonctions de classification à l'usage des spectateurs, de la critique, de l'industrie avec différents niveaux de cadrages génériques (grandes catégoriques couvrant plusieurs formes d'art ou formes plus spécifiques et délimitées dans le cinéma, eux mêmes impactés par diverses facteurs comme le pays d'origine, la contextualisation historique, le mouvement culturel). Les genres s'affirment par une forme de continuité et de malléabilité. Pour Rick Altman, outre l'inscription dans des stéréotypes, organisés par une syntaxe et un sémantisme définis, ils ont une fonction sociale forte, liée aux préoccupations politiques et économiques du pays producteur.

---

[52] Raphaëlle Moine, *Les genres du cinéma,* éditions Armand Colin, 2015
[53] Rick Altman, *La Comédie musicale Hollywoodienne. Les problèmes de genre au cinéma,* Armand Colin, 1992

Antoine de Baecque propose de considérer le néo-péplum comme « un effet de loupe par mise à distance historique »[54]. Ces films proposent des *puncta* historiques, permettant de distinguer ce qui fait sens dans la confusion du présent. Le lien entre histoire écrite et histoire à réécrire se situe dans les scènes de grossissements épiques qui attirent l'œil et dans lesquelles se concentrent les enjeux historiques, techniques, économiques et esthétiques de ces films. Si bien que les scènes à effets constituent la mise à l'épreuve des films eux-mêmes. Leur qualité et leur recevabilité se joue dans les scènes à effet.

Par sa dimension nostalgique, le néo-péplum réactive, *via* une quête supposée des origines, le tropisme occidental de la grandeur des ancêtres : empire romain et civilisation grecque jouent le rôle de modèles à imiter et à dépasser. Le travail critique à l'œuvre dans les films, comparable à un travail d'analyse, permet la redéfinition d'une identité sociale. L'histoire de ces civilisations antiques résonne avec le présent et justifie, au moins, cinématographiquement, la représentation de guerres désignées comme ataviques. Ainsi, une première hypothèse du présent travail repose sur une lecture géostratégique de ces films. Ils véhiculent, si ce n'est un « message », un ensemble de signes qui permettent des lectures de l'actualité confuse.

Par ailleurs, dans une sorte de parallélisme, la revivification visuelle du néo-péplum par les effets visuels justifie la révolution numérique justifie en retour ce néo-genre. Elle inscrit le cinéma contemporain dans l'histoire de ces techniques numériques et ces techniques dans l'histoire du cinéma. La recherche identitaire, quasi-psychanalytique du genre, le conduit à transmettre *via* les moyens du *blockbuster* les textes épiques, tragiques, comiques de l'antiquité transmis par la littérature, le théâtre et l'opéra. Jean Gili souligne que « beaucoup de productions naissent du souci d'améliorer la dimension spectaculaire des films et d'asseoir les sujets sur des éléments culturels empruntés à la littérature, au théâtre, à l'opéra, voire à la peinture en matière de référence iconographique »[55]. La seconde hypothèse de travail consiste à reconnaître la fonction des effets visuels dans le néo péplum comme moyen de transmission culturelle de masse d'une culture considérée paradoxalement comme la plus élitiste.

De plus, Jacques Aumont et Michel Marie insistent sur la surenchère spécifique de ce sur-cinéma qu'illustre assez bien la surenchère du pari du Cheik Ilderim et de Messala pour la course de char de *Ben Hur*. Optimisation des techniques de trucage, des décors, de la colorisation, l'usage du format CinémaScope et des nouveaux formats de projection, d'acteurs vedettes au jeu désinvolte, de récits grandiloquents ou à la limite du parodique, le gigantisme

---

[54] Antoine de Baecque, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013, [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

[55] Jean A. Gili, « Le péplum italien », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 07/09/2019. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/peplum-italien/

et la débauche de moyens sont des excès plébiscités par les cinéphiles comme par le grand public[56]. Ainsi, si le péplum était le « laboratoire privilégié de l'industrie des studios et des effets spéciaux, ces machineries nécessitant des sommets de virtuosité technologique »[57], le néo-péplum est un laboratoire des effets visuels remplaçant décors, maquettes et figurants. En effet, qu'il soit *post* ou *néo*, les technologies numériques, les grands formats et les recherches technologiques le définissent. Genre portant la « révolution » ou l'« évolution »[58] numérique (comme d'autres genres), le néo-péplum rivalise d'effets visuels pour les extensions de décors, les animations de foule et les déplacements de particules par intelligence artificielle. Il est laboratoire d'une variété de techniques de captation et de diffusion qu'il inscrit dans l'histoire du cinéma : 2-D, 3-D, Imax[59], *Virtual Reality*[60], 4DX[61], ScreenX[62], OnyxCinemaLed[63], écrans personnels aux formats et aux propriétés variées (téléviseurs, ordinateurs, *smartphones*, tablettes, consoles, lunettes pour expériences immersives qui font sortir l'écran du cadre). La rupture du néo-péplum avec le péplum des années 1950-1965 passe par la virtualité immersive des effets visuels et la multitude fragmentée des écrans. La troisième hypothèse consiste donc à reconnaître le néo péplum comme moyen paradoxal de la transition vers la portabilité des écrans et les techniques numériques.

---

[56] Jacques Aumont, Michel Marie, *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Armand Colin, 2013

[57] Antoine de Baecque, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013, [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

[58] André Gaudreault et Philippe Marion préfèrent parler d'évolution plutôt que de révolution numérique dans *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère numérique,* Paris, Armand Colin, 2013, p. 63-74

[59] Le système Imax, développé au Canada par Graeme Ferguson, Roman Kroitor, Robert Kerr et William C. Shaw, est l'abréviation de *Image Maximum*. Ce système propose un format de pellicule permettant une plus grande taille à très haute résolution. Le format d'image sur pellicule Imax est optimisé à 69,6 millimètres de largeur par 48,5 millimètres de longueur. Le format d'image de la pellicule 70mm étant 48,5 millimètres de largeur par 22,1 millimètres de longueur. Le système Imax est couplé à des écrans de format de 22 mètres de long sur 16 mètres de haut. Le système se décline en Imax Dome (ou OmniMax, écran sphérique), Imax 3-D, voir Steven Charles Read, Brian John Bonnick, George Eric Jacques, *Conversion of cinema theatre to a super cinema theatre,* US Patent Documents, mai 2004, mis en ligne le 10/11/2005, consulté le 30/07/2020

[60] La *Virtual Reality* ou réalité virtuelle dont le concept remonterait à Antonin Artaud dans *Le théâtre et son double* en passant par les recherches de Gilles Deleuze dans *Le Bergsonisme* notamment, est mise en œuvre dans les années 90 par les consoles de jeu Sega. Il s'agit de simuler par le biais de casques de visionnage, l'immersion physique du spectateur-utilisateur dans l'environnement qu'il voit et avec lequel il peut interagir par le biais de manettes, ou gants reliés. Les expérimentations concernent pour l'instant surtout les jeux vidéo, de courts films de démonstration et des spectacles vivants avec reconstitutions historiques ou diverses, Philippe Fuchs, Guillaume Moreau, *Le traité de la réalité virtuelle*, Presses de l'École des Mines, 2005

[61] La technologie 4DX concerne des films projetés dans des salles équipées de fauteuils qui vibrent, envoient de l'air, de l'eau pour favoriser l'immersion du spectateur dans l'action. Voir l'article anonyme *Le cinéma en 4DX débarque en France : multisensoriel et renversant,* site Francetvinfo.fr, mis en ligne le 21/07/2018 consulté le 30/07/2020

[62] Le Screen X est une projection panoramique à 270°, une sorte de cinéma à réalité augmentée : les images s'étendent à droite et à gauche de l'écran lors de certaines scènes. Voir l'article anonyme *ScreenX, 4DX, effets sensoriels : des salles de cinéma de plus en plus high-tech pour attirer les ados,* site Francetvinfo.fr, mis en ligne le 21/07/2018 consulté le 30/07/2020

[63] L'Onyx Cinema Led est un écran de diffusion par éclairage Led qui ne nécessite plus de projecteur et produit une image lumineuse (comparable à un écran de télévision géant). Voir Michel Bezbakh*, On a testé l'Onyx LED, le nouvel écran de cinéma sans projecteur*, site Télérama, publié le 24/03/19, consulté le 30/07/2020

La quatrième hypothèse concerne la structure narrative des néo-péplums, qui sont très majoritairement des *remakes.* Mais le statut du *remake* prend ici une valeur particulière. La tendance au *remake* est une cause courante de dépréciation de la valeur artistique des films, considérés comme des copies, généralement de moins bonne qualité que les originaux. Cependant, le néo-péplum est par essence un genre de répertoire, dont la fonction est de mettre en scène des œuvres patrimoniales représentées précédemment dans l'épopée ou au théâtre. Cette tendance est renforcée par l'ancrage de ces films dans l'esthétique postmoderne décrite en France par Laurent Jullier[64]. Les sources des scénarios provenant de l'épopée sous sa forme écrite ou vivante (poésie déclamée et chantée, chanson de geste, théâtre, opéra) a établi un « répertoire » historique de sujets qui continuent à se transmettre ou se transformer pour la photogénie spécifique du cinéma comme c'est le cas pour les grands succès : *Les derniers jours de Pompéi, Ben Hur, Quo Vadis, Les Dix Commandements.* Cette quatrième hypothèse qui fait du néo-péplum un chant épique interroge la fonction de cette épopée dans la société contemporaine.

Ainsi, une cinquième hypothèse conduit à s'attacher aux études de littérature comparée qui décrivent l'épopée. Celles-ci proposent de prendre en compte l'inscription du cinéma épique dans l'*epos.* L'*epos* désigne tout texte sous quelque forme qu'il soit portant une dimension épique récurrente et donc signifiante pour la société qui le produit et le reçoit. Les comparatistes comme Florence Goyet[65] s'accordent pour remarquer que les structures textuelles de ces textes, par leur récurrence, formulent des énoncés performatifs politiques. C'est-à-dire des injonctions à une certaine forme d'action et de résolution des crises. L'hypothèse est osée et fait courir le risque de la surinterprétation du sens des films, mais elle formule l'idée d'une prise en compte des aspirations belliqueuses de la société. Le néo-péplum remplirait donc une fonction politique, ce qui justifierait son retour sur les écrans. Il serait le signe d'une crise en cours, faisant s'affronter dans l'espace de la fiction deux possibles politiques antagonistes : la recherche de liberté ou la tyrannie.

Les scènes-clés de bataille dont Gaspard Delon a analysé la fonction[66] jouent le rôle de *puctum* technique, historique et géostratégique. Elles font converger tous les enjeux narratifs, esthétiques, économiques, politiques, idéologiques et techniques des films. Les effets visuels rénovent ces scènes dans un jeu de communication mondialisée : batailles rangées déchaînant le *furor* dans une débauche d'armes, d'hémoglobine et de mouvements de caméra, catastrophes naturelles ou divines, destructions massives, explosions de volcan. Elles

---

[64] Laurent Jullier, *Qu'est-ce qu'un bon film ?,* éditions La Dispute, 2002

[65] Florence Goyet, *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006

[66] Gaspard Delon, *Les Scènes de bataille rangée dans le cinéma Hollywoodien contemporain (1995-2011). Formatage et renouvellement d'une séquence stratégique*, thèse de doctorat sous la direction de Laurence Schifano et Jean-Loup Bourget, École doctorale Lettres, langues, spectacles, Université Paris-Nanterre, 2011

confèrent au néo-péplum son souffle épique particulier, dans un jeu d'échos et par le biais d'une dramaturgie fondée sur la résonnance avec l'actualité mondialisée[67]. Ces scènes-clés, disposées suivant un arc dramatique dans les films, sont soutenues et amenées par des récits parallèles et intrigues secondaires qui ménagent des temps de pause. La sixième hypothèse consiste donc à soutenir que ces scènes-clés assurent la fonction essentielle de relier la fable immémoriale au présent du spectateur.

La septième hypothèse s'attache à montrer qu'à la logique de scénarisation interne des films - en scènes et séquences clés- s'ajoute la scénarisation du genre lui-même dans son mode de développement. Le néo-péplum semble en effet suivre une courbe évolutive qui résonne avec l'histoire du péplum. Cette courbe est déjà observée par Jean Gili dès le cinéma muet : « à l'opposé des films des années 1910, qui exprimaient souvent une spiritualité intense et une vision assez respectueuse de l'Antiquité, les œuvres des années 1920 véhiculent une image brutale et sensuelle de la société romaine » au bénéfice d'un « maniérisme formel » qui se soucie avant tout d'efficacité spectaculaire »[68]. L'évolution du néo-péplum est *mutatis mutandis* similaire, qui passe de la solennité des grandes fresques historicistes du début du cycle à l'explosion du *Chaos Cinema* numérique pour finir par un retour du récit évangéliste. L'hypothèse consiste ici à admettre l'approche de Rick Altman[69] selon laquelle le « texte générique » fonctionne comme un « texte filmique » indépendant, pour décrire l'écriture générique du néo péplum 2000 à 2018.

Cette hypothèse débouche sur une huitième hypothèse, consistant à poser l'*Iliade* comme une référence privilégiée de ce corpus. La métaphore du souffle épique, issue des épopées homériques, apparaît, malgré sa dimension insaisissable et protéiforme, comme un motif-clé de ce corpus, grâce aux moyens des effets visuels. Cette surexploitation du motif semble renforcée par la prédilection du néo-péplum pour les sujets hellénisants, à la différence du péplum qui était romanisant. Le déchaînement du souffle épique à l'écran à travers le néo-péplum (et les genres épiques parallèles ou qui lui succèdent) dénote la réflexion politique, géostratégique, esthétique et technologique à l'œuvre et indique un changement de référentiel.

---

[67] Antoine de Baecque précise : « Acteurs vedettes, recours aux effets spéciaux spectaculaires et aux techniques de pointe, acmé de la tension et de l'action réservée aux grandes batailles, concentrant elles-mêmes les efforts de mise en scène et les gigantesques moyens mis au service du film, narration psychologique permettant de faire se mouvoir les principaux héros sur fond de contexte historique, certes fantaisiste et convenu, mais crédible, voire vraisemblable, pour les spectateurs mondialisés. Ces films visent à un réalisme dans la fantaisie, à un vraisemblable dans la fable antique, qui leur confèrent leur équilibre et semblent garantir leur succès », « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013, [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

[68] Jean A. Gili, « Le péplum italien », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 07/09/2019. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/peplum-italien/

[69] Rick Altman, *La Comédie musicale Hollywoodienne. Les problèmes de genre au cinéma*, Armand Colin, 1992

La neuvième hypothèse interprétative de ce corpus concerne donc la dimension idéologique de ces films. Celle-ci s'appuie sur les données économiques qui montrent la rentabilité des films au début et au milieu du cycle, notamment à l'international, preuve de leur bonne réception publique et critique. Cet intérêt diminue en fin de cycle, notamment avec l'échec financier relatif du *remake* de *Ben Hur*. Le néo-péplum donne lieu ou est le lieu d'un discours politique. Quoique des auteurs récusent cette dimension idéologique arguant que le cinéma Hollywoodien dépend de l'économie, d'autres auteurs, comme Antoine de Baecque, soulignent la dimension politique du discours du péplum. « Qu'ils soient de gauche, comme *Spartacus* de Stanley Kubrick, ou de droite, tel le *Ben Hur* de William Wyler en 1959, […] ces films s'offraient comme des métaphores de l'histoire en prise sur l'actualité de la guerre froide, décrivant tantôt le déclin de l'Empire…américain ou l'espoir placé dans les utopies collectives égalitaires […] tantôt la résistance […] aux tentatives d'invasion de hordes barbares qu'il n'était pas si difficile de repeindre en rouge soviétique, cubain ou chinois »[70]. Le néo-péplum, dans cet ordre d'idées, reproduirait les évolutions actuelles géostratégiques des États-Unis, notamment en représentant avec une certaine insistance le héros grec en butte avec l'ennemi Perse, offrant une illustration des conflits Américano-Moyen-Orientaux de ces dernières décennies. La tentation d'interroger les inflexions esthétiques et sémantiques qui semblent se dessiner à chaque changement d'administration à la Maison Blanche est grande.

La dixième hypothèse consiste dans le fait de postuler que le péplum (comme le cinéma épique en général) est le lieu d'un débat spécifique portant sur la valeur et la signification des modèles héroïques proposés. Ce débat alimente la dramaturgie des films et s'actualise dans deux tendances interprétatives. La première tendance s'illustre dans ce qu'André Gaudreault et Philippe Marion appellent des « expériences cinématiques »[71] mondialisées, dans lesquelles s'inscrit le néo-péplum. Celles-ci ont des airs de repli frileux sur ce que Philippe Dubois nomme des « modèles uniques et mono-centrés, crispés sur leur supposée 'identité' ou 'spécificité' historique »[72]. L'actualisation cinématographique d'un culte héroïque *via* le néo-péplum reflèterait donc la montée en puissance des tendances conservatrices liés à des angoisses collectives. Le retour des « puristes, intégristes, fondamentalistes de tous poils »[73] serait le revers de la médaille de la marche vers la

[70] Antoine de Baecque, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013, [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

[71] Expression empruntée à Peter Greenaway en 1999 au Flanders Film Festival de Gand en Belgique, citée par André Gaudreault, Philippe Marion, *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Armand Colin, 2013, p. 24

[72] Philippe Dubois, « Présentation » dans Elena Biserna, Philipe Dubois et Frédéric Monvoisin (dir) *Extended Cinema / Le cinema gagne du terrain,* Pasian di Prato, Campanotto Editore, 2010, p.13

[73] Philippe Dubois, « Introduction/Présentation », dans Alessandra Bordina, Philippe Dubois et Lucia Ramos Monteiro (dir) *Oui, c'est du cinéma/Yes, It's Cinema. Formes et espaces de l'image en mouvement/Forms and Spaces of the Moving Image,* Pasian di Prato, Campanotto Editore, 2009, p.7

révolution numérique et s'actualiserait dans les représentations caricaturales des rapports de force en faveur des États-Unis, souvent en contradiction avec l'Histoire. La seconde tendance modère cette dernière interprétation en soulignant que l'héroïsation dans les néo-péplums accorde une place prépondérante à la psyché individuelle. Pour Antoine de Baecque, quand Brad Pitt interprète Achille dans *Troy* « nous assistons d'abord à la fétichisation d'un acteur et, à travers elle, à celle d'un 'caractère', aux deux sens anglais – un personnage – et français du terme : une psychologie »[74]. Le canevas psychanalytique donne le fond du scénario dont les effets visuels soutiennent l'action au bénéfice du spectacle. *Via* ses héros, modèles surérogatoires de l'action bonne, le néo-péplum effectuerait donc la *catharsis* d'un imaginaire collectif historique belliqueux, qui s'exprime, selon Gaspard Delon, dans son esthétique[75] et introduit, pour Laurent Jullier et Jean Marc Leveratto, une réflexion éthique[76]. Pour Antoine de Baecque, le péplum Hollywoodien se dresse contre les dictatures en introduisant des notions étrangères au monde antique, comme la liberté, l'égalité, l'humanisme[77].

Cependant, et ce n'est pas la moindre des contradiction de ce corpus, les néo-péplums véhiculent bien une charge idéologique. Ils « multiplient les signes de l'Hollywood classique » note Antoine de Baecque. Ils célèbrent la « société du spectacle », conséquence de la société de consommation. « En les regardant, les spectateurs contemplent la réussite technique et esthétique d'un genre Hollywoodien. Ils ingurgitent également un discours idéologique, généralement décryptable sans fard. L'identité historique de l'Amérique contemporaine s'y donne à voir, souvent de manière contradictoire, oscillant entre mauvaise conscience, discours critique, dénonciation des travers médiatiques de la société, mais aussi nécessité de propager le modèle démocratique et la culture de l'*American way of life* ». *Gladiator,* qui fait de Commode un commanditaire de jeux et de Proximo un producteur de divertissements le démontrent. « Ce sont à la fois des commémorations de la puissance de l'Empire et des spectacles historiques chargés de séduire la foule, tout en évitant les aventures guerrières réelles et risquées aux frontières éloignées. La guerre est ainsi mimée *pour de vrai* par les combats sanglants des gladiateurs grimés en guerriers de l'histoire, et *pour de faux* dans le cirque coliséen reconstitué pour les besoins du film »[78]. Cette dixième hypothèse revient donc à postuler que les néo-péplums s'ancrent sur les débats politiques qu'ils relancent, au bénéfice d'un spectacle total, incluant l'actualité politique.

---

[74] Antoine de Baecque, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013, [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm
[75] Antoine de Baecque, *ibid.*
[76] Laurent Jullier, Jean Marc Leveratto, *La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien*, *Librairie Philosophique J. Vrin,* 2008
[77] Antoine de Baecque, *ibid.*
[78] Antoine de Baecque, *ibid.*

Enfin, la onzième hypothèse, poursuivant la description de ce genre, consiste à montrer à l'œuvre le rapport de la société américaine au phénomène religieux, tantôt caché, tantôt exhibé. Le péplum est traditionnellement attaché à montrer l'avènement de la chrétienté dans la romanité. Jean-Loup Passek souligne cette tendance [79] : « comme le futur film d'art, le péplum nait du « tableau vivant », distraction culturelle des classes aisées ou des sujets que la peinture académique met à la mode. Il réclame un sujet connu, ou reçu comme tel, appartenant à l'histoire, la mythologie, les grandes œuvres littéraires. [...] La Bible, Dante, Shakespeare viennent soutenir une inspiration qui ne cesse de se recopier. C'est le temps heureux où, selon le mot de Nino Frank, 'Tous les lions de la Péninsules avaient leur chrétien' ».

Si le néo-péplum efface dans un premier temps, dans la lignée de *Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960), les signes chrétiens des sujets historiques, à l'exception de *The Passion of the Christ* (Mel Gibson, 2004), les Passions ou épisodes bibliques réapparaissent massivement à la fin du cycle, à partir de 2014 (*Son of God, Noah, Exodus : Gods and Kings, Ben Hur, Risen, Mary Magdalene*. Parallèlement, les sujets mythologiques représentant des dieux de l'Olympe invariablement défaillants, dans des représentations du Chaos des mythes anciens se multiplient autour de 2014 (*The Clash of the Titans, Immortals, Noah, Exodus : Gods and Kings, Pompeii, Wrath of the Titans, 300 : Rise of an Empire, Gods of Egypt*). Ces films de fin de cycle produisent donc à nouveau des visions de la foi chrétienne, qu'ils interrogent, en y intégrant toutefois le style réaliste favorisant la représentation de logiques psychologiques et politiques à destination du public mondialisé. Cela semble avaliser l'hypothèse émise plus haut d'un retour aux valeurs conservatrices du péplum.

MÉTHODOLOGIE

La méthode de travail consiste à utiliser plusieurs approches pour réaliser la description du néo-péplum. La description esthétique (motifs, bandes son, effets de rythme, colorimétries, influence des beaux-arts et des arts numériques, du postmodernisme) s'appuie sur les données historiques (du genre, des techniques), littéraires (étude des structures scénaristiques, des sources, des modèles épiques, adaptations, *remakes*), économiques (rentabilité des films), politiques (contexte géo stratégique) et culturelles (héroïsation, contexte religieux), pour déterminer syntaxe et sémantisme spécifiques du néo-péplum.

L'histoire du genre permet, par recoupement des données d'ouvrages, revues, sites spécialisés, de dégager des cycles de production, des cycles internes de croissance et de déclin, des *matières* (ou *cycles*) au sens d'ensembles narratifs définissant le récit épique

[79] Jean-Loup Passek (dir.), Michel Ciment, Claude Michel Cluny, Jean Pierre Frouard, *Dictionnaire du Cinéma*, article « péplum », Larousse, édition 2001

médiéval[80]. Celles-ci sont, au cinéma dans le péplum, la *matière* égyptienne, grecque, romaine, biblique. Elles sont composées de narrations et de sujets qui apparaissent ou disparaissent au fil de l'Histoire. L'historique du genre permet d'établir les critères de classement des films, de faire un inventaire éclairé des films récents en les contextualisant dans l'histoire du genre. La recherche de sources iconographiques, littéraires, cinématographiques, parfois indiquées par les réalisateurs, parfois purement prospectives, fondées sur des analogies, permet de mettre à jour la référentialité volontaire ou involontaire des films. C'est notamment dans les scènes-clés investies par les effets visuels qu'elles se révèlent, à travers les informations techniques et artistiques fournies par les revues spécialisées en effets spéciaux et effets visuels (la revue *SFX* notamment) ou par déduction.

L'approche esthétique, fondée sur les travaux de Gaspard Delon[81], Laurent Jullier[82] et Réjane Hamus-Vallée[83] consiste à recenser les scènes à effets visuels les plus caractéristiques des enjeux économiques, technologiques, politiques et esthétiques. Elle consiste à distinguer les motifs et scènes récurrents : bataille rangée, combat singulier, ensembles palataux, Cités, foules, visions aériennes. L'influence du postmodernisme décrit par Laurent Jullier, se caractérise par l'émergence de tendances esthétiques : *nostalgia films, escapism, film concert, formal pyrotechnics* qui permettent de classer les motifs et récurrences syntaxique de cette esthétique *néo* ou *post* du péplum. L'influence des technologies nouvelles permet la création de nouvelles figures dont celle du travelling aérien avant, qui assure la fusion avec l'objet et l'immersion, caractéristique de ce cinéma de l'émotion immédiate. Si pour Antoine de Baecque « les motifs à l'antique sont devenus épreuve de vérité du numérique, jugement de paix ou d'ordalie »[84], inversement, le numérique est l'épreuve de vérité des motifs à l'antique, par la réussite ou l'échec des films.

Reconstitutions, extensions de décor, montages hyper-kinétiques font de la salle de montage et de post production des lieux de création essentiels. La palette graphique y rivalise d'ailleurs avec celle des peintres classiques, et surtout romantiques ou réalistes. En contrepoint, *Shaky cam*, hyperréalisme, *flashes*, fragments d'images, mouvements vertigineux, transgressions des codes dérivant des usages des technologies de communication

---

[80] L'épopée médiévale se répartit en trois *matières*, matière de France, matière de Bretagne, matière de Rome selon le poète Jean Bodel, *Chanson de Saisnes*, XIIème siècle

[81] Gaspard Delon, *Les Scènes de bataille rangée dans le cinéma Hollywoodien contemporain (1995-2011). Formatage et renouvellement d'une séquence stratégique*, thèse de doctorat sous la direction de Laurence Schifano et Jean-Loup Bourget, École doctorale Lettres, langues, spectacles, Université Paris-Nanterre, 2011

[82] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997

[83] Réjane Hamus-Vallée, *Peindre pour le cinéma, une histoire du matte painting*, Septentrion Presses Universitaires, 2016

[84] Antoine de Baecque, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013, [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

numérique définissent à leur point culminant le *Chaos Cinema* décrit par Matthias Stork[85] ou la « continuité intensifiée » ou « post-continuité » du cinéma du XXIème siècle[86].

L'approche narratologique consiste à séquencer les films, découpés par ensembles narratifs (scènes/séquences/ ensembles séquentiels ou péripéties) en attachant une attention particulière aux motifs récurrents des péplums et aux motifs ou scènes innovants du néo-péplum. L'étude des scènes de début, de climax et de fin permet de comprendre la structuration de ces ensembles ainsi que la répartition des scènes-clés (batailles, miracles, courses, combats, destructions). Cette étude est fondée sur des travaux structuralistes de narratologie (Tzvetan Todorov, Gérard Genette) et sur des anatomies du scénario Hollywoodien (Vladimir Propp, John Truby, Robert McKee, ou Jospeh Campbell), en tenant compte des phénomènes de reprise (*remake*). Selon Laurent Jullier, le cinéma contemporain, « a-causal », la causalité interne des films étant distendue, est fondé sur la connaissance que le spectateur a de l'histoire originale. Ces « films à trous » alternent « scènes de décharge » (séquences de combat sollicitant fortement le corps et la sensibilité du spectateur), et « scènes de recharge » (intrigues secondaires de plus faible intensité mais motivant l'action et l'ancrant dans la réalité du spectateur).

Les données des études de littérature comparée sur le genre épique, établies par Florence Goyet, permettent de montrer que l'intertexte de l'*Iliade*, épopée fondatrice, informe les productions contemporaines. Cela confirme l'hypothèse de leur inclusion dans l'*epos* d'une part ; et met à jour une fonction sociale du genre cinématographique comme travail discursif de préparation et de résolution d'une crise politique d'autre part.

L'étude comparée de *Ben Hur* de William Wyler (1959) et Timur Bekmambetov (2016), permet d'étudier ces phénomènes de reprise spécifiques, la caractérisation des personnages, les arcs narratifs, les scènes récurrentes, les déplacements religieux et idéologiques pour démontrer la validité des hypothèses émises. Les structures récurrentes du genre, mises à jour par Rick Altman, déduites par croisement des lectures diachroniques et synchroniques, démontrent mieux le texte filmique isolé, la fonction du genre.

Dans un premier temps, cette approche structurelle met à jour le pouvoir normatif du genre, système complexe et restrictif, destiné à circonscrire le territoire des textes individuels. Dans un second temps, le genre est considéré comme un ensemble de structures aidant les textes à créer la signification. Pour Rick Altman, le genre n'est pas une catégorie neutre mais

---

[85] Matthias Stork, « Chaos Cinema : Assaultive Action Cinema », Media Fields Journal, Critical Explorations in Media and Space, 06/08/2013 [en ligne] consulté 13/08/2020. URL : http://mediafieldsjournal.org/chaos-cinema/2013/8/6/chaos-cinema-assaultive-action-aesthetics.html. Voir également Matthias Stork, « Chaos Cinema / Classical Cinema, Part one, two, three », *Vimeo*, 06/11/2011 [en ligne] consulté le 13/08/2020. URL : https://vimeo.com/28016047

[86] Steven Shaviro, « post-continuity : an introduction », *Post Cinema, Theorizing 21st-Century Film* [en ligne], consulté le 13/08/2020. URL : https://reframe.sussex.ac.uk/post-cinema/1-2-shaviro/

une construction idéologique déguisée en catégorie neutre. Il n'est pas une structure impersonnelle immanente au texte mais une activité discursive de l'industrie qui les engendre. Travaux sur les genres et travaux de littérature comparée se corroborant, ils permettent d'établir la validité de cette fonction politique.

L'approche économique, bien que sommaire, permet d'établir la rentabilité moyenne de ces *blockbusters* néo-péplums, de comprendre l'impact de la mondialisation sur le sémantisme des films. Cet aspect rend compte de certains glissements sémantiques comme la minoration du discours chrétien, la représentation d'une guerre faisant relayée dans les médias mondiaux. Les travaux de Réjane Hamus-Vallée[87], Caroline Renouard[88], Joël Augros, Kira Kitsopanidou[89], Martin Barnier[90] mettent à jour la re-modélisation économique du système de production, engendrée par l'apparition des studios d'effets visuels et la « bataille des écrans » impliquant une redistribution des rôles. Ces données permettent d'établir un profil du large public cible international, sensibilisé à la culture américaine.

L'étude du contexte géopolitique des Etats-Unis est effectuée pour vérifier sa congruence avec les sujets, le nombre de néo-péplums, les glissements esthétiques et syntaxiques. Les interprétations qui en découlent sont néanmoins à nuancer. L'antiquité revisitée par le néo-péplum se situe autour d'Athènes. Rome disparait de l'écran après *Gladiator,* sorti peu de temps avant l'attentat du 11 septembre 2001. Le néo-péplum représente des guerres antiques grecques, réelles ou mythologiques, contre l'envahisseur perse ou contre le mal. L'historiographie de la guerre au Moyen-Orient semble influencer les narrations et l'esthétique des films. Des messages contradictoires, d'alliance ou d'hostilité, y sont véhiculés par ces films.

L'étude du héros-type subit les inflexions cette représentation de la guerre. Tantôt héros tragique et sacrificiel mourant à l'issue du film, ce qui est un héritage de *Spartacus*, tantôt héros biblique « surérogatoire », tantôt soldat ou héros survivant en demi-teinte, plus rarement héros mythologique malmené mais récompensé par un *happy-ending*. Les travaux de Joël Janiaud[91] soulignent le renouveau de l'enjeu éthique de la représentation du héros, à l'heure du super héroïsme dont les héros antiques offrent des « marques de naissance ». Le héros, romain, grec ou chrétien, certifie le système en place, même si son moralisme est modéré par le modèle antihéroïque, faillible et marginal incarné par James Dean, Marlon Brando, Steve McQueen. Cette étude du héros-type semble se résoudre dans le retour du néo-

---

[87] Réjane Hamus-Vallée, *Les effets spéciaux au cinéma, 120 ans de créations en France et dans le monde*, Armand Colin, 2018

[88] Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard, *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015

[89] Joël Augros et Kira Kitsopanidou, *L'économie du cinéma américain : histoire d'une industrie culturelle et de ses stratégies,* Armand Colin, 2009

[90] Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, *Le cinéma 3D – Histoire, économie, technique, esthétique,* Armand Colin, 2015

[91] Joël Janiaud, *Au delà du devoir, l'acte surérogatoire,* Presses Universitaires de Rennes, 2008

péplum chrétien en fin de cycle indique un retour à l'ordre et le renforcement du *statu quo.* De ce point de vue, un héros converti comme Ben Hur, permet de dégager un arc narratif-type du héros américain : obligé de passer des épreuves qui le terrassent, il vainc parce que l'ordre social, fondé par l'ordre religieux, est fondamentalement juste.

CONCEPTS

L'analyse du néo-péplum implique une réflexion sur le genre, notion polymorphe qui opère par constant retournement de l'objet filmique analysé. Le genre est, au niveau minimal, pour Raphaëlle Moine « une catégorie empirique, servant à nommer, distinguer et classer des œuvres, et censée rendre compte d'un ensemble de ressemblances, formelles et thématiques »[92]. Cette notion est mouvante car, fondée sur des consensus historiques et culturels, elle est soumise à variations. Un genre est à la croisée de différentes pratiques : *classificatoires* (catégories de classement des films) ; *définitionnelles* (différents types de définitions selon les théories du cinéma et de la culture) ; *catégorielles* (catégories de l'interprétation des films) ; *historiques* (inscription dans l'histoire du cinéma et rapport à l'histoire). Les genres sont poreux et les *usages* de l'identité générique variés[93].

L'émergence d'un genre, sa dénomination, sa portée symbolique, ses transformations s'expliquent également par une combinaison de facteurs économiques, technologiques et socioculturels complexes et multidimensionnels. Il est défini par l'usage, manifeste souvent des catégories discordantes, des niveaux de caractérisation différents, des cadrages différents (le genre épique large englobe textes littéraires, pièces, opéras, films, le genre restreint la poésie épique antique).

Il est à la fois une notion théorique (les genres définis par Aristote) et pratique (le producteur de film, par exemple, va lister l'ensemble des besoins spécifiques d'un film). Il peut être un architexte (c'est la place qu'occupe l'*epos* dans ce corpus), mais il est aussi un ensemble de contraintes sémantico-syntaxiques qui définissent son identité, son message et son horizon d'attente. Il a certes une fonction de production et de création mais peut être un outil de répression idéologique (ce que le néo-péplum marque *in fine* par sa fonction conservatrice du *statu quo*). Il est néanmoins une expression culturelle collective (il ne fonctionnerait pas si le public n'adhérait pas) et a une fonction communicationnelle (il permet de faire passer des messages). Au sein du genre, les films peuvent être « génériquement formatés » ou « simplement marqués ».

[92] Raphaëlle Moine, *Les genres du cinéma,* éditions Armand Colin, 2015, p. 30
[93] Raphaëlle Moine, *ibid.* p.100-101

L'histoire d'un genre est un phénomène complexe qui doit éviter l'écueil de l'évolutionnisme générique et du déterminisme (ce qui est le cas du péplum dont la naissance est en quelque sorte post datée à sa naissance), tout en tenant compte de ses récurrences (sans quoi il n'y a pas non plus de genre).

Le genre est encore soumis au mélange, il n'existe pas de genre pur. L'apparition de nouvelles catégories génériques au cours de l'histoire provoque des changements d'identités génériques. Ainsi, par exemple, le néo-péplum subit l'influence de la science fiction ou de la *fantasy* des années 1980. Raphaëlle Moine souligne qu'il existe une inflation postmoderne du mélange des genres[94], qui pour autant ne réduit pas leur efficience. Cette réalité complexe s'apparente à une « jungle des genres ».

Rick Altman souligne cependant qu'un genre existe quand une grammaire régit sa syntaxe et son sémantisme[95] et croise approche structurale et fonctionnelle. Un genre est fabriqué et ne naît pas tel, il se développe toujours par et à travers les textes. Il existe des genres forts, avec des caractéristiques propres, un ancrage dans des traditions, des identités nationales, des environnements de production et de réception spécifiques, inscrits dans l'histoire du cinéma, et des genres plus anecdotiques[96]. Ce sont les fonctions économiques, idéologiques et communicationnelles qui permettent d'évaluer et de comprendre les continuités, changements, mélanges, disparitions, jeux de répétitions ou de détournements (comme la parodie et le pastiche qui brouillent l'identité générique) qui s'opèrent au fil du temps. Néanmoins, il y a genre dès qu'il y a sémantisme et syntaxe stables. Dès que l'historiographie a établi l'existence de fait, la répétition d'un groupe de films qui présentent un type sémantique assorti d'un type syntaxique correspondant valide le genre[97]. Cette validation est acquise pour le péplum, mais reste à prouver pour le néo-péplum.

Un genre n'existe pleinement qu'à partir du moment où est mise en place une méthode pour organiser sa sémantique en une syntaxe stable. Cet établissement a eu lieu pour le péplum, durant la période Hollywoodienne classique, *via* une production industrielle conséquente et organisée. Le néo-péplum en retire au mieux, l'organisation, les thèmes, les sujets, mais s'inscrit aussi dans le souvenir du péplum, le hiatus de la production ayant en quelque sorte remis en cause sa continuité. Si le mot « genre » a des définitions plurielles et variables, néanmoins il est un référent fiable[98] et incontournable en ce qu'il désigne un modèle, une formule, qui précède et programme la production industrielle ; une structure

---

[94] Raphaëlle Moine, *ibid.,* p.113
[95] Rick Altman, *La Comédie musicale Hollywoodienne. Les problèmes de genre au cinéma,* Armand Colin, 1992, p.11
[96] Rick Altman, *ibid.* p.12
[97] Rick Altman, *ibid.,* p.131
[98] Rick Altman, « Emballage réutilisable. Les produits génériques et le processus de recyclage » in *Sur la notion de genre au cinéma*, Iris, n°20, sous la direction d'Alain Lacasse, Paris/Iowa City, automne 1995, p.14

textuelle, un système fondamental de films individuels ; une étiquette, le nom d'une catégorie dont dépendent les décisions de distributeurs et d'exploitants ; un contrat signé par les spectateurs et qui gouverne toute lecture de film de genre. Le genre contient enfin toujours une dimension historique, l'histoire d'un genre étant toujours un récit des origines, relatant comment le genre est devenu genre *via* les relations des films au genre et à son fonctionnement.

Par ailleurs, c'est le public qui attribue une signification aux films, bien que la signification ne soit pas quelque chose que les films possèdent, une production dans le cadre d'un contexte de signification établi. L'*auteur* produit un *texte,* à l'attention d'un *public,* dont la perception dépend en partie d'une *communauté interprétative.* Aucun *message*, aucune signification spécifique ne peut être assigné de façon permanente à un texte donné. Le texte *devient* message ou messages uniquement quand il est confronté à un public spécifique relevant d'une communauté interprétative particulière[99].

La compréhension d'un texte isolé ne diffère ainsi en rien de l'interprétation d'un genre. Si ce n'est qu'un genre fournit déjà tout un lot d'intertextes (les autres films produits par l'industrie cinématographique) et fournit donc un équivalent autonome de la communauté interprétative, qu'il relègue en quelque sorte au statut de vestige dans le processus de signification. Sous ce jour, « les genres apparaissent comme les agents d'un projet idéologique efficace : contrôler les réactions du public face à un film en lui fournissant le contexte dans lequel il doit être interprété »[100].

La Postmodernité est définie par James Collins comme « un éclectisme radical fondé sur la juxtaposition de discours conflictuels (art de pointe / culture populaire, contemporain / historique, etc), où le texte devient le « site » de modes de représentation en intersection »[101]. Laurent Jullier rappelle que la Postmodernité est tout d'abord un contexte (une modernité en crise), un style (fait de recyclages, allusions et clins d'œil avec une innocence feinte) et un mode d'analyse des idéologies et des productions culturelles[102]. Cette notion est parfois mal perçue, car galvaudée ou controversée, mais elle circonscrit la constellation esthétique des productions cinématographiques à partir des années 1990 et permet de repérer des phénomènes généraux. C'est ici que s'ancre le débat sur la qualification du péplum numérique en *néo-péplum* ou *post-péplum*. La pratique de la reprise (*remake*), du contournement (récriture différenciée des films) et la culture de la sensation brute, des effets immersifs sont

---

[99] Rick Altman, *La Comédie musicale Hollywoodienne. Les problèmes de genre au cinéma,* Armand Colin, 1992, p.13

[100] Rick Altman, *ibid.,* p.14-15

[101] James Collins, « Postmodernism and cultural practice, redefining the parameters », *Screen,* vol.28 n°2 : « Postmodern Screen », printemps 1987, p.12

[102] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection « Champs Visuels », 1997, p. 13-36

des caractéristiques saillantes. « Le cinéma de la sensation brute ou du feu d'artifice privilégie une lecture spectatorielle immédiate, qui sollicite de préférence les processus mentaux descendants ; il se sert pour cela d'un dispositif technologique proche de celui du concert musical amplifié et de figures stylistiques et narratives qui privilégient l'identification primaire et l'immersion. Il se conjugue volontiers avec un cinéma de l'allusion, pratiquant la citation sur le mode ludique»[103], la rencontre avec le grand public mondial et la vocation à faire *blockbuster*. La prépondérance de la dimension économique sur l'idéologique complète ce tableau.

Que le péplum numérique soit l'expression d'un processus descendant, fondé sur la reconnaissance d'expériences cinématographiques passées d'un *post,* n'exclut pas pour autant qu'il recrée des formes nouvelles, un *néo* (mouvement même de la création de sensations), pour créer une expérience de spectateur de troisième degré. Autrement dit, cette reconnaissance, peut, tout en donnant à voir des expériences passées, le fossoyer et impliquer une recréation de l'expérience du spectateur. Quelle que soit l'acception, ce *néo* du *post* traduit un mouvement de retour, retour sur soi ou à l'origine du genre, un *reboot* qui coïncide avec le troisième millénaire, une auto-référentialité du *néo-péplum* et une pérennisation différenciée du même ensemble générique.

La notion d'*epos*, précédemment définie, « pensée sans concept » étudiée par Florence Goyet [104] démontre que tous les chants épiques naissent de périodes de conflits et fonctionnent, avec leur simplicité apparente, de façon performative (ils sont des injonctions à l'action), par la répétition. La notion de *remake* prend dès lors un sens nouveau. Dans cette perspective, loin d'être une contrefaçon, le *remake* postmoderne est l'indicateur du point de conflit à traiter. L'*epos* a pour particularité d'être pris dans le jeu de l'auralité (l'ensemble des pratiques de réception du spectateur) et donc d'être éminemment en prise avec les besoins des spectateurs mondialisés. Paradoxalement, l*'epos* du néo-péplum signifie que le *remake* est nécessaire à l'ordre social en tant que « lieu où s'élaborent les valeurs nouvelles, où se pense le nouveau modèle politique». Florence Goyet souligne que l'absence apparente de pensée des discours relevant de l'*epos,* leur « aveuglement » ne doit pas tromper[105].

La notion de « souffle épique »*,* forgée par l'observation de ce corpus hellénisant, expression lexicalisée issue de l'épopée homérique et du champ de la littérature comparée, représente la finalité des films : susciter une forte émotion collective (esprit de revanche et de

---

[103] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p.147

[104] Florence Goyet, Florence Goyet, *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006, p.7

[105] Florence Goyet, « Narrative Structure and Political Construction : The Epic at Work », Université de Grenoble, *Oral Tradition n°23*, 2008 [en ligne] consulté le14/05/2020. URL : https://journal.oraltradition.org/wp-content/uploads/files/articles/23i/03_23.1goyet.pdf

justice, esprit belliqueux et aspiration à la paix), célébrer le corps et l'énergie vitale dans la commémoration collective, proposer une méta-poétique cinématographique, désigner une issue de secours par le recours à un code d'honneur ou une forme spiritualité ou de transcendance (convocation de la philosophie stoïcienne), faire du film une expérience et une « leçon de vie ». Notion esthétique, technique, narratologique, elle s'illustre massivement dans les motifs aériens à valeur cosmogonique (spiritualité de bon aloi disséminée dans les films en place de l'imaginaire chrétien), dans l'*hybris* du tyran et du héros, dans le grandiose des décors, les manifestations du corps, dans les manifestations (sur) naturelles, dans la virtuosité technique. Le sémantisme flou du souffle épique renvoie à l'efficace d'un discours qui « pense sans concept ». Ce motif immanent du souffle est également la représentation du monde moderne numérique, perçu comme instable et volatile.

La notion d'« hyper média », définie par André Gaudreault et Philippe Marion (incluant écrans cinématographiques, écrans personnels fixes et portatifs, jeux vidéo, dispositifs 3-D, 4Dx, *Virtual Reality,* dispositifs *Screen Life,* et plus généralement tous les modes de communication et de création issus des nouveaux médias numérique), explique la tension (voire la tentation) des nouveaux récits à se tourner exclusivement vers les nouvelles formes d'écran et d'interactivités au détriment du contenu effectif des films. Cette tension vers l'hyper média implique un nouveau rapport entre vérité et mensonge des images numériques et implique de la part du spectateur un nouveau pacte de l'état de « suspension consentie de l'incrédulité »[106]. Cette notion implique l'avènement d'un nouveau spectateur.

La notion de « héros » interroge aussi bien la représentation de l'agent idéal de la société de consommation moderne que les néo-péplums véhiculent sous l'image du combattant vertueux, que celle du spectateur récepteur de cette norme, que celle encore du couple politique que forme le héros *versus* le tyran, et enfin le rapport aux cultes religieux que les commémorations cinématographiques impliquent sous forme profane. Joël Janiaud définit l'héroïsme en interrogeant l' « acte surérogatoire » qui définit le héros comme « un au-delà du devoir » [107] aussi présent dans la mythologie héroïque que dans la mythologie biblique. Le succès mondial des mythologies « super héroïques » découlant du modèle antique en atteste. Le héros naît dans un monde en lutte contre le tyran (quelle que soit sa forme). Penser le héros, c'est penser le tyran, qui, selon Pierre Carlier est « au centre de la pensée politique grecque »[108].

PLAN

[106] André Gaudreault, Philippe Marion, *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Armand Colin, 2013, p.19

[107] Joël Janiaud, *Au-delà du devoir. L'acte surérogatoire*, Presses Universitaires de Rennes, 2008

[108] Pierre Carlier, « Tyrannie, Grèce antique », Encyclopædia Universalis [en ligne] consulté le 23/03/2020. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/tyrannie-grece-antique/

Le chapitre premier aborde la définition de l'esthétique du néo-péplum numérique postmoderne en comparaison avec le péplum. « Cinéma-nostalgie » et « cinéma-musée » (qui va jusqu'à exhiber parfois la référence à l'histoire de l'art), les effets visuels sont au service de l'*escapism,* du tourisme visuel, des effets d'immersions, des effets projectifs. La tension vers une esthétique du chaos et du fragment caractérise des films multi supports.

Le chapitre second s'attache aux sources textuelles pour montrer la continuité de création des cultes héroïques, l'autoréférentialité du néo-péplum et sa pratique du *remake*, qui fonde sa continuité générique, mais implique également une fonction politique du texte et de son esthétique.

Le chapitre troisième temps aborde par le biais de l'économie la structure interne du genre, pour la redéfinir encore par le biais des évolutions géo stratégiques qui modélisent le scénario du genre et l'informent syntaxiquement et sémantiquement. Les modèles sociétaux qui en découlent semblent prouver la validité de la fonction de l'*epos* au sens où au terme du cycle les films marquent un retour au *statu quo.*

1

NÉO PEPLUM NUMÉRIQUE ET ESTHÉTIQUE POSTMODERNE

La notion de postmodernité, issue de la réflexion critique anglo-saxonne et appliquée par Laurent Jullier aux films des années 1990, délimite un contexte de production, un style et un mode d'analyse que la généralisation des effets visuels dans le néo-péplum à partir des années 2000, confirme. Cette esthétique postmoderne « se partage entre deux alternatives, celle du *recyclage* des figures anciennes, et celle de leur *contournement* »[109], alternatives qui se retrouvent souvent au sein d'un néo-péplum. Elle implique contradictoirement que le « nouveau spectateur »[110] contemporain, sache lire « le pillage comme un clin d'œil »[111] tout en mettant l'accent sur le plaisir physique des formes et des couleurs, favorisant la « sensation brute »[112], au détriment du « plaisir intellectuel et supérieur de la reconnaissance »[113].

Ces films postmodernes, conçus parfois comme des clips publicitaires, ne cherchent pas nécessairement la cohérence entre la forme et le fond. Certains critiques les ont d'abord dédaignés et relégués aux productions destinées à la jeunesse, mais, comme « le salut économique du cinéma tenait de plus en plus au seul succès de ces nouveaux produits »[114], ils sont devenus difficilement attaquables. Du point de vue de l'analyse, ces films sont difficiles à décomposer en parties de sens (ce que le motif flou du « souffle » rend assez bien). Le « son & lumière » ou *formal pyrotechnics* appelle « un discours descriptif ou méta-discursif, il ne fait pas sens, il fait sensation »[115]. Les films plus allusionnistes, « passé le moment ludique de la reconnaissance des clichés qu'ils recyclent », laissent quant à eux, peu à dire, « à moins de parler de la Postmodernité en général »[116].

Le terme de Postmodernité, galvaudé et brocardé, désigne donc un cinéma de « sensation brute ». Ce *formal pyrotechnics,* « film allusionniste » ou « film-concert » numérique invite le spectateur à le « recevoir en termes d'ambiances, de sentiments et de sensations informulés » et cherche de façon obsessionnelle à le mettre « au cœur de l'image »[117]. L'image, numérique, y perd d'ailleurs sa valeur de *trace* d'un événement réel, l'image ne référant qu'à elle-même. Des figures visuelles comme le travelling avant, liées aux technologies numériques, assurent la fusion avec l'image.

Le contexte de la Postmodernité est celui où « l'homme occidental se trouve moins en contact avec la réalité qu'avec une représentation aspirant à la remplacer (l'hyper-réalité de

---

[109] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p. 7
[110] Laurent Jullier précise que c'est Roger Odin qui a introduit la notion de « nouveau spectateur » en 1988. Ce « nouveau sectateur » est modelé, comme le corps social tout entier (l' « Institution »), par ces nouvelles images, *ibid.,* p. 9-10
[111] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 7
[112] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 8
[113] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 7
[114] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 8
[115] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 9
[116] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 9
[117] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 10

Baudrillard, *hyper-æsthetics* parfois chez les anglo-saxons, qui sont moins alarmistes) »[118]. Ce contexte est celui de l'immanence des signes et du retour à la représentation d'objets, du Pop Art dénonçant la société de consommation. Ce cinéma postmoderne est le produit des influences d'objets audio-visuels extérieurs au cinéma (spots, clips musicaux, émissions de variété, concerts, internet). « Au sein de la grande famille des médias audio-visuels, les films-concerts, sonnent ainsi le glas de l'hégémonie du cinéma et sa rétrogradation du rang de « tronc » à celui de simple branche. C'est le *bouquet final* du cinéma, aux sens pyrotechnique et figuré du terme, disent les plus pessimistes »[119]. Cette dénonciation de la société de consommation s'accompagne donc d'un « double jeu » : le cinéma postmoderne, tout en convoquant le classicisme, s'en « moque gentiment » ; et, tout en pillant ses avantages, le revitalise du même coup[120].

Le style Postmoderne, rarement revendiqué, existe pourtant bel et bien, souligne Laurent Jullier[121]. L'emprunt formel est la figure obligée, mais par combinatoire de citations de provenances les plus éloignées possible du point de vue spatio-temporel et faite sous le mode de l'allusion (sans quoi *Le Mépris,* qui cite abondamment le cinéma Hollywoodien, serait un film Postmoderne, alors qu'il est éminemment un film Moderne). L'ornement est en quelque sorte sa règle. Ainsi, plus un film recycle des styles éloignés les uns des autres dans l'échelle des valeurs artistiques (les néo-péplums *Gods of Egypt, Ben Hur*), plus il est qualifiable de postmoderne. Sans quoi, il relève plutôt d'un néo-classicisme (*Gladiator, Alexander*, qui ne sont pas des doubles exacts des modèles classiques, mais des doubles postmodernes, à clin d'œil et troisième degré).

Ce style consiste en un « recyclage de figures appartenant à tous les domaines, y compris celui de la Modernité. C'est ce que F. Jameson appelle *Post Godardian Experimentation* »[122] (*Titus, 300*). Ce style présente souvent une méta-narration explicite « afin de critiquer le remplacement de la réalité par ses images emboîtées »[123] (*Hail Cæsar!, Hercules*). Il consiste encore en un « recyclage de figures classiques et populaires, Modernité exclue, à la faveur d'une histoire se déroulant à une autre époque que la nôtre. C'est ce que F. Jameson appelle *Nostalgia Film* et H. Foster le 'Postmodernisme réactionnaire' »[124] (qui désigne l'ensemble des néo-péplums). Enfin, il consiste en un « contournement ou rejet des

---

[118] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p. 15
[119] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 11
[120] Caryn James, « Postmodernism goes to the movies », *New York Time,* 23/07/1990 [en ligne], consulté le 21/08/2020. URL : https://www.nytimes.com/1990/07/23/movies/critic-s-notebook-post-modernism-goes-to-the-movies.html
[121] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 23
[122] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 25
[123] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 25
[124] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p. 26

figures classiques et modernes par des tentatives de transmettre directement des 'sensations fortes' non verbalisables »[125]. C'est ce que Laurent Jullier appelle « film-concert ». « Modèles : les clips au montage fluide et euphorisant, les jeux vidéo de type *flight simulator* »[126]. La soif de dépaysement exotique (*escapism*), et l'innocence feinte complètent ce tableau. Elles mettent au défi le critique d'y voir, soit des images allant si vite dans un esprit ludique qu'il serait vain d'y chercher un « alignement politique »[127], soit, sous couvert de jeu et d'artifice formel, un complot déversant les messages idéologiques les plus réactionnaires, une nostalgie des « vraies valeurs perdues »[128].

Enfin, le Postmodernisme est un mode d'analyse malaisé à définir, car « transversal, empirique et anti-structuraliste, susceptible de décrire autrement que pour en déplorer la pauvreté sémantique et artistique, le cinéma narratif commercial »[129]. Il pourrait s'appliquer à n'importe quel objet. Cette transversalité, au risque de la superficialité, tente néanmoins d'extraire « une grammaire commune, celle du jeu sans fin des signifiants », « Esperanto de second ordre » ou encore « paranoïa centrée sur le pouvoir de la technologie et de nostalgie pour les relations sociales authentiques des temps pré-technologiques », souligne James Collins[130]. Cette approche esthétique est assortie de considérations socio-économiques et circonscrite à une seule période de l'histoire de l'art. Elle recoupe la théorie féministe qui critique les « Grands Récits Occidentaux », dans lesquels elle enregistre la perte du signifié paternel. Ainsi, les films nostalgiques, « avec leurs 'vrais héros' et leurs 'héroïnes en détresse' trahissent pour B. Creed le désir de revenir à un passé où les genres (au sens anglo-saxon de *genders*, c'est à dire genres et sexes) étaient mieux définis »[131].

Cette méthode transversale montre comment les effets visuels (*Vfx*), les effets spéciaux associés (*Sfx*), les modes d'animation de l'image et les filmages, modifiés par les technologies numériques, mêlent, sous l'apparence nostalgique et *escapist,* la dynamique de l'*actioner* par effets et technologies immersifs, travellings, mises en scène englobantes. Ils composent un *formal pyrotechnics* nostalgique dérivé des formes vidéo-ludiques modernes.

---

[125] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 27
[126] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 27
[127] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 30
[128] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 30
[129] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 34
[130] Laurent Jullier cite James Collins, « Postmodernism and cultural practice, redefining the parameters », *Screen,* vol. 28 n°2 : « Postmodern Screen », printemps 1987, p.13-20, *ibid.,* p. 35
[131] Laurent Jullier cite Barbara Creed, « From here to eternity, Feminism and Postmodernism », *Screen,* vol.28 n°2 : « Postmodern screen, printemps 1987, p. 52, *ibid.,* p. 35-36

1.1 NÉO-PÉPLUMS NOSTALGIQUES, MUSÉAUX, EXOTIQUES, RÉALISTES

Les néo-péplums en tant que *nostalgia films*[132] sont fondés sur la pratique du *remake* des succès passés qu'ils reprennent allusivement ou par contournement. *Gladiator,* mais surtout *Ben Hur,* véhiculent l'idée d'un monde ancien où héroïsme et valeurs manichéennes sont clairement définis. Ils s'adressent aux cinéphiles ayant vu les originaux comme au grand public. Ils véhiculent une imagerie parfois fantasque d'un patrimoine artistique qu'ils contribuent paradoxalement à diffuser.

1.1.1 LE NÉO PEPLUM COMME *NOSTALGIA FILM*

1.1.1.1 La nostalgie dans le Postmodernisme

Pour définir le *Nostalgia Film,* Laurent Jullier convoque l'héritage cinématographique de la Nouvelle Vague et du cinéma expérimental remettant en question les genres. La *Post godardian experimentation* décrite par Fredric Jameson[133] ou le « postmodernisme résistant » d'Hal Foster[134], critiquent et déconstruisent la tradition. Ils se rapprochent, dans leurs formes les plus radicales, des installations des artistes conceptuels pour critiquer le remplacement de la réalité par des images (et se trouve plus volontiers dans les galeries d'art que dans les salles)[135]. Cette remise en question a impacté les productions *mainstream*, qui jouent du mélange des genres, dans une distanciation qui fait l'objet du spectacle. C'est ainsi un « éclectisme kitsch » qui « flatte le désordre qui règne dans le 'goût' de l'amateur »[136].

Le néo-péplum, en tant que *Nostalgia Film* [137] ou « Postmodernisme réactionnaire »[138], recycle des figures classiques et populaires dans une histoire se déroulant dans l'antiquité, pour faire une relecture nostalgique de ce passé et de son style[139].

---

[132] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p. 22-23

[133] Fredric Jameson, « Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism », *New Left Review*, I n°146, July–August, 1984

[134] Hal Foster, *Post Modern Culture,* Pluto Press, collection Classics, 1985

[135] Si le néo-péplum Hollywoodien, n'interroge guère, *a priori,* ces formes, il existe des tentatives européennes d'interrogation et de déconstruction comme *Maesta,* Andy Guérif, *Sa Majesté Minor,* Jean-Jacques Annaud, *Les Métamorphoses* Christophe Honoré. Les films américains *Titus* (Julie Taymor, 1999) et *Hail Caesar!* (Joël et Ethan Coen, 2014) entrent dans cette catégorie

[136] Laurent Jullier, *ibid,* p.24-25

[137] Fredric Jameson, *ibid.*

[138] Hal Foster, *The anti-aesthetic : essays on postmodern culture*, Bay Press, 1983

[139] Laurent Jullier note que cela fonctionne également pour certains films se déroulant dans le futur : la série des *Star Wars,* qui est le paradigme du contexte postmoderne, joue sur les deux tableaux du recyclage avoué des recettes les plus standardisées des *serials* de l'Age d'Or Hollywoodien et du feu d'artifice multipistes. Cela fonctionne aussi pour les *Indiana Jones* qui jouent du présent à la recherche du passé, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p. 7 et 36

Des néo-péplums qui assument le statut de *remakes* comme *Gladiator, The Wrath of the Titans, Hercules, Ben Hur* et dans une certaine mesure *The Passion of the Christ* créent l'interactivité avec le spectateur par l'allusion et le clin d'œil, dont l'énonciateur « sait qu'il sait » et est capable d'identifier et d'apprécier l'allusion. Le procédé présente l'inconvénient que la méta-discursivité du clin d'œil n'éclipse le rôle que pourrait tenir son objet au sein du récit au bénéfice de comparaisons. Certains motifs deviennent ainsi des symboles, et sont convoqués sans que l'on ne tienne plus compte de leur fonction première (la course de char de *Ben Hur*). Dès lors les références, objets, figures doivent « performer » et ne sont que des parodies d'un idéal perdu, qui « renvoient à » (ce qui occasionne des déformations par rapport à l'original) au lieu d' « être ». Le néo-péplum remodèle ainsi la vision du péplum originel.

Le néo-péplum peut aussi feindre l'innocence sous deux formes[140]. Sans arrière pensée apparente, il relève du « carnavalesque », où triomphe l'« esprit ludique » sans « alignement politique »[141], comme c'est le cas pour *Gods of Egypt* ou *Wrath of the Titans* qui mettent en scène des dieux diminués, sauvés par des hommes. La seconde déverse des messages idéologiques, parfois réactionnaires, sous couvert du feu d'artifice formel. L'esprit ludique n'est qu'un vernis sous lequel perce la nostalgie des « vraies valeurs » perdues (reproche adressé à des néo-péplums comme *The Passion of the Christ, 300, Rise of an Empire, Ben Hur*). Cette distinction est cependant délicate à effectuer, rappelle Laurent Jullier, certains produits postmodernes s'inscrivant dans l'idéologie réactionnaire, d'autres où elle est plaquée de force par les détracteurs de cette esthétique. L'emprunt est toutefois limité. Emprunter à des figures de la modernité ou à des styles trop éloignés dans l'espace-temps limite l'audience (reproche adressé à *Gods of Egypt* qui mêle science-fiction et antiquité dans l'esprit des films de robots *Transformers*, ou encore à *10 000 BC* de Roland Emmerich fantaisie si improbable et peu motivée qu'elle sape toute adhésion).

Cependant cette analyse postmoderne se heurte à la pragmatique des genres Hollywoodiens, qui assurent une continuité de savoir faire en se reproduisant. L'institution de la reprise fait d'Hollywood, en quelque sorte, le conservateur d'un musée du cinéma, en acte. De façon tautologique, les genres les plus durables sont, souligne Rick Altman, ceux qui fixent une syntaxe fortement cohérente dans le temps, et donc pratiquent, de près ou de loin, le *remake.* La continuité du péplum au néo-péplum dépend de cette répétition des formes et d'une stabilité syntaxique[142]. Les genres à répertoire sont fondés sur le plaisir de la reconnaissance, le public aimant voir et revoir les sujets.

---

[140] Laurent Jullier, *ibid,* p. 30
[141] Laurent Jullier, *ibid,* p. 31
[142] Rick Altman, *Film/Genre,* British Film Institute, 1999, p. 111

La pratique du néo-péplum, *remake* postmoderne, est contradictoire : plaisir de la reconnaissance et perte de sens et de créativité, institutionnalisation du genre et regain de vitalité par les effets visuels, effet de société et efforts d'individualités (le néo-péplum doit beaucoup à quelques uns de ses agents : Julie Taymor et Steve Bannon pour *Titus,* David Franzoni et Ridley Scott pour *Gladiator*, Oliver Stone pour *Alexander*).

Dans ce musée du cinéma que constituent les genres Hollywoodiens, la pratique du *remake* et le recyclage des images se montre en se dissimulant. Gaspard Delon relève l'*habitus* Hollywoodien d'exhiber recherches historiques, sources textuelles et iconographiques qui jouissent d'un plus grand prestige que le cinéma, confiné à l'art forain. Minimiser l'importance du cinéma comme source, permet de masquer ce recyclage et de préserver l'aura d'originalité des films. Procédé commercial qui a cours en réalité dans tous les domaines de l'art, mais qui « affiché au grand jour, risquerait de nuire à la réputation de la nouvelle œuvre produite. L'aveu trop franc de certaines 'ficelles du métier' constitue une entorse à l'idéal d'originalité profondément intégré par les agents du système cinématographique »[143]. La rivalité entre studios ne favorise pas les « hommages croisés », et la valorisation des catalogues de films anciens et contemporains est devenu un enjeu commercial. Enfin, Internet favorisant l'accès aux films, ceux-ci perdent aussi de leur aura, rendent la copie anodine, et les sources repérables[144]. C'est tous les corps de métiers cinématographiques qui pratiquent l'innocence feinte pour les besoins de la production.

De fait, les néo-péplums sont généralement le *remake* ou la énième adaptation d'un film antérieur. Les créations originales sont rares, voire inexistantes. Les pratiques de l'allusion et du contournement sont de rigueur avec modernisation du script : *King Arthur* contourne les films médiévaux antérieurs et fait d'Artorus un soldat romain en Britannia. *Titus,* est une première adaptation cinématographiée de la pièce de Shakespeare, faisant signe vers *Quo Vadis ?* (Mervyn LeRoy, 1951). *Immortals,* refond les mythes du Minotaure et des Titans par allusion aux films à sujets mythologiques dans un registre *gore*. *Gladiator* mêle les sources : *The Fall of the Roman empire* (Anthony Mann, 1963)*, Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960), *La Rivolta dei gladiatori* (Vittorio Cottafavi, 1958) pour la scène d'arène avec les tigres. Leur raison d'être de plaisir esthétique nostalgique semble coupable ou en

[143] Gaspard Delon, *Les Scènes de bataille rangée dans le cinéma Hollywoodien contemporain (1995-2011). Formatage et renouvellement d'une séquence stratégique*, thèse de doctorat sous la direction de Laurence Schifano et Jean-Loup Bourget, École doctorale Lettres, langues, spectacles, Université de Paris-Nanterre, 2011, p.178

[144] Gaspard Delon, *ibid.*

contradiction avec les clichés novateurs de l'art, et que le goût pour la « poétique des ruines »[145] appelle en retour le déchaînement du *furor* belliqueux héroïque.

1.1.1.2 Archéologie d'une syntaxe à l'antique

Cabiria (Giovanni Pastrone, 1914) et *Intolerance : Love's Struggle Throughout the Ages* (David W. Griffith, 1916), premières grandes fresques à l'Antique de l'histoire du cinéma et grands succès publics, ont fixé une partie des motifs et de la syntaxe du néo-péplum. Par un curieux retour, le néo-péplum se rapproche davantage que le péplum Classique du cinéma muet (films-concert, narrations fragmentaires qui font parfois tableau).

Cabiria introduit à travers Maciste le prototype du héros, sauveur au grand cœur, déraciné ou sans famille, réincarné en Maximus (Russell Crowe), Achille (Brad Pitt), Milo (Kit Harington), Hercule (Dwayne Jonhson), Ben Hur (Jack Houston). Les règles de la représentation du décor à l'antique (splendeur, gigantisme, perspectivisme) y sont fixées. La magnificence destinée à la destruction (explosion du Vésuve) contribue à la dramaturgie. Les angles de prise de vue créent la féerie, et la profondeur du hors-champ menaçant, du conflit entre civilisation et barbarie. Les décors sont mis en valeur par mouvements de caméra (*carrelli* ou travellings naissants de Segundo de Chomón) et effets spéciaux (fumigènes, destructions, surimpressions, maquettes). La dramaturgie repose sur la catastrophe naturelle (éruption) et culturelle (guerre de Rome et Carthage). Les dieux de chaque camp sont représentés par des statues rassurantes (Héra) ou menaçantes (Baal et Moloch où brûlent les victimes). L'action épique du péplum est articulée entre l'intrigue principale de l'enlèvement de Cabiria et un foisonnement d'aventures parallèles (fuite lors de l'éruption volcanique, voyages en mer, découverte de Carthage, poursuite de Fulvius, Maciste et Croessa par les disciples de Baal, sacrifices d'enfants, amitié de Cabiria et de la reine, destruction de Carthage). *Pompeii* (2014) met en scène une course de char entre Milo et Corvus (Kiefer Sutherland) ayant rapté Cassia (Emily Browning) dans les rues de Pompéi en flammes.

Intolerance, co-écrit par David.W. Griffith et Tod Browning, montre la destruction de Babylone au Vème siècle avant JC[146] dans un film de siège[147]. Le rythme du péplum et la dramaturgie haletante sont établis par le montage alterné, le mobile de la vengeance et de la

---

[145] Anne-Violaine Houcke, *L'invention de l'antique dans le cinéma italien moderne : la poétique des ruines chez Federico Fellini et Pier Paolo Pasolini*, thèse de doctorat sous la direction de Laurence Schifano et de Jean-Loup Bourget, École doctorale Lettres, langues, spectacles, Université de Paris-Nanterre, 2012

[146] La seconde intrigue, biblique, relate la passion du Christ. La troisième intrigue, située durant les guerres de religion relève du film historique de cape et d'épée. La quatrième intrigue est un drame social dans l'Amérique de 1916. Cette fresque transhistorique expose quatre genres naissants et défini la spécificité du péplum comme cinéma de l'origine (du cinéma)

[147] Ce sujet résonne avec l'épisode historique de Fort Alamo (février-mars 1836) opposant, lors de la révolution texane, les troupes mexicaines et les forces texanes

trahison, une action en trois actes[148], un fort antagonisme social. Les décors grandioses de Babylone conçus par Frank Wortman et Walter L. Hall fixent avec précision des motifs : parvis et extérieurs de palais avec colonnades et statues gigantesques, remparts, temples, rues ornées, hautes terrasses avec panoramas sur la ville, intérieurs fastueux (décorés de statues, voilages, tentures, objets précieux), *decorum* royal. Une orgie montre des courtisans, ivres et joyeux, entassés lascivement sur des divans, dans une profusion de nourriture, d'objets et d'étoffes précieux, d'animaux sauvages encagés (panthère, ours, singe), de danseuses et de musiciens. Les panoramas depuis les terrasses expriment le *fatum* qui s'abat sur la Cité, repris dans tous les néo-péplums. Les costumes du roi Belshazzar et de la princesse Attarea sont renouvelés d'une scène à l'autre. Prêtres, prêtresses, danseuses, courtisans, soldats, gens du peuple contribuent à l'opposition vestimentaire et à la variété visuelle.

Le rapport au divin est souligné par scènes de prières, gigantisme des statues des cultes concurrents : Ishtar magnifiée et érotisée et Baal, rendu effrayant par son austère solitude. Les motifs de l'entrée triomphale et de l'orgie sont surexploités. Un des plus célèbres plans d'ensemble en plongée montre l'arrivée de Belshazzar aux portes de Babylone (que reprend *Alexander*) et une vue en plongée des danseuses sur l'escalier monumental, gravi par le roi et la reine (*Gladiator*). Travellings avant en plongée et contre-plongée sur les palais à colonnades, parvis et terrasses, foule en liesse, vent dans les bannières, feux, fondent la grandiloquence visuelle épique.

Les scènes populaires de rue répondent systématiquement aux scènes royales de palais. Le couple héroïque de la Fille de Montagne et du Rhapsode est symétrique à celui du roi Belshazzar et de la princesse Attarea, starifiés. L'identification au couple populaire qui tente de sauver son roi et sa ville, opère encore dans *Gladiator, Immortals, Gods of Egypt, Pompeii, Exodus : Gods and Kings, Ben Hur.* Le néo-péplum représente tout le spectre depuis l'Olympe aux marges de la société (prisons, travaux forcés, galères, arènes) en passant par les empereurs, rois, patriciens, chefs d'armée, individus ordinaires dans leurs métiers.

Les batailles, motifs clés de l'hyperbole épique, sont les pivots qui précipitent le dénouement tragique. La première bataille, remportée par Belshazzar, définit la syntaxe épique : foule de figurants, alternance de cadrages variés[149], focalisations par volets latéraux

---

[148] La dramaturgie, en trois temps, décrit le lien du roi Belshazzar ou Balthazar (interprété par Alfred Paget) avec son peuple, et son intrigue amoureuse avec la princesse Attarea (interprétée par Seena Owen). Ce roi libéral délivre du mariage forcé une jeune « Fille de montagnes » (Constance Talmadge), vendue au « marché au mariage », qui lui voue, en retour, une fidélité sans faille. Le Grand Prêtre du Temple de Baal de Babylone (Tully Marshall), se sentant menacé par le culte d'Ishtar et de la liberté, prônés par Belshazzar, complote avec le Roi Perse Cyrus (George Siegmann), pour le renverser. L'armée perse envahit Babylone, et les protagonistes meurent

[149] Les plans moyens et rapprochés focalisent l'attention sur des combats singuliers par opposition aux plans d'ensemble de la mêlée, ou plan moyens allant des personnages principaux, aux personnages secondaires, et aux emplois ponctuels (soldats ou gens du peuple) pour susciter un *comic relief*

ou caches circulaires, répétition des plans, focalisations sur les perforations par les armes, effusions de sang et décollations, mêlées, mises à feu, machines de guerres, tours, catapultes, marmites à huile bouillante, char d'assaut babylonien, motif récurrent des portes de Babylone, effondrement des tours sur les soldats de Cyrus et leur débâcle.

L'alternance jour/nuit, les plans nocturnes des remparts de Babylone en flamme, des actions parallèles sur deux niveaux ou d'un côté et de l'autre des remparts (préfigurant le *split screen*), rythment la seconde bataille. Les plans les plus spectaculaires montrent l'immense armée de Cyrus, la mêlée des corps des courtisans babyloniens enchevêtrés, des prières éplorées devant la statue d'Ishtar enfumée. Le finale atteint un haut degré de pathétique : Babylone tombe, la Fille de montagnes est tuée, Belshazzar et Attaréa se suicident. Les répétitions de plans créent un effet d'insistance. Cyrus s'autoproclame roi sur les cadavres du parvis du palais, le peuple soumis s'incline.

Ainsi, scènes de batailles, décors de puissantes Cités antiques palatales, paysagisme, exotisme, amples mouvements de caméra, art de la perspective et de la profondeur de champ, effets spéciaux, costumes, relation du souverain au peuple, vengeance, destruction de la Cité Idéale, motifs du souffle (oiseau - cliché de l'amour, de la protection divine ou de la gloire[150], vent dans les bannières, feux ou fumées du *furor* belliqueux ou de la présence divine, animent le cadre, fondent la syntaxe du genre et se retrouvent dans le néo-péplum.

Cette grammaire du néo-péplum, bien qu'évolutive - comme toute grammaire -, fonde donc un autre aspect de la nostalgie attachée aux néo-péplums, qui, par définition, ravivent les règles du passé. Cette relecture des styles du passé et du passé lui-même est typique du Postmodernisme. À l'usage d'une grammaire établie depuis l'origine, s'ajoute la reprise des sujets[151]. Le tableau, non exhaustif, ci-dessous, donne un aperçu des adaptations qui ont précédé ces néo-péplums. À cette reprise des sujets s'ajoute celle des scènes-clés, qui sont un enjeu de mise en scène, revue par les effets visuels. L'émotion que les néo-péplums procurent repose sur le sentiment de déjà vu. La scène d'arrivée à Rome dans *Gladiator* renvoie à celle de *La Chute de l'Empire Romain.* La course de char de *Ben Hur* est revue à la caméra Go Pro et filmée comme une course de Formule 1.

Si les néo-péplums sont *néo* dans un monde *postmoderne*, c'est parce que s'adressant, à un public connaisseur, dont l'avis joue un rôle déterminant dans la réception des films, ils remotivent le visionnage des péplums classiques. Ils invitent donc à la relecture et à la réédition (de DVD par exemples). Les néo-péplums devant aussi conquérir un public moderne

---

[150] Dans *Intolérance,* un soldat caresse une colombe lors du triomphe de Belshazzar. Deux colombes, harnachées à un char miniature, apportent à Belshazzar un présent d'Attaréa. Après la chute de Babylone, ces deux mêmes colombes, toujours attelées, s'approchent du cadavre de la Fille de Montagne

[151] Claude Aziza recense les sujets et personnages qui disparaissent du péplum, *Le péplum un mauvais genre,* Klincksieck, 2009, p. 132-137

multiculturel (Hollywood réalisant depuis les années 2009 le plus gros de son box office à l'international), les références aux prédécesseurs sont rarement données par les réalisateurs. Ces *Nostalgia Films* faits de recyclage de figures classiques et populaires, célèbrent le « bon vieux temps » au premier (pour le public non averti) ou au troisième (pour le public averti) degré. Messages réactionnaires, ornement néo classique, allusion à un patrimoine culturel qui auréole les films de culture antique, en fait bien des « films-musées ».

Le tableau ci-dessous présente une liste de films non exhaustive, faisant étant d'une récurrence des sujets d'une période à l'autre. Il est établi à partir de l'index de Claude Aziza établi dans *Le péplum un mauvais genre* (Klincksieck, 2009, p.126-146). Les néo-péplums ont tous des précédents portant sur le même sujet. Seul *King Arthur* montre la version romaine d'Arthur, ce qui constitue une originalité. *Titus* est également un sujet inédit à l'écran, mais il adaptate la pièce de Shakespeare dans un style mêlant captation théâtrale et cinématographie. Le style même du néo-péplum implique une forme de création par reprise.

***Néo-péplums* (2000-2018)**	***Péplums* (1950-1970)**	**Films à l'antique**
Titus, 1999		
Gladiator, 2000	*Les Gladiateurs,* Delmer Daves, 1954, USA *La Rivolta dei Gladiatori,* Vittorio Cottafavi, 1958, Italie *Spartacus,* Stanley Kubrick, 1960, USA *The Fall of Roman Empire,* Anthony Mann, 1964, USA *Gli schiavi più forti del mondo*, Michele Lupo, 1964, Italie	
The Passion of the Christ, 2004 *The Nativity Story,* 2006 *Son of God,* 2014 *Last Days in the Desert,* 2015 *The Young Messiah,* 2016 *Paul, Apostle of Christ,* 2018	*Golgotha,* Julien Duvivier, 1935, France *Jésus de Nazareth,* José Diaz Morales, 1942, Mexique *El Mártir del Calvario*, Miguel Morayta, 1954, Mexique *Le Roi des Rois,* Nicolas Rays, 1961, USA *Ponce Pilate,* Gian Paolo Callegari et Irving Rapper, 1962, France- Italie *Il vangelo secondo Matteo,* Pier Paolo Pasolini, 1964 *The Greatest Story Ever Told*, Georges Stevens, 1965, USA *Jesus Christ Superstar,* Norman Jewisonn, 1973, USA *Il Messia,* Roberto Rossellini, 1976, Italie-France *Monty Python's Life of Brian,* Terry Jones, 1979, UK *Jesus,* Peter Sykes, John Krish, 1979, USA-Australie-UK *Secondo Ponzio Pilato* (*Selon Ponce Pilate*), Luigi Magni, 1987, Italie *The last temptation of Christ*, Martin Scorcese, 1988, USA *Marie de Nazareth,* Jean Delannoy, 1995, France *Jésus de Nazareth,* Franco Zefirelli, 1999, Italie-UK	*La vie et la passion de Jésus Christ,* Georges Hattot, 1898, France *La vie et la passion de Jésus Christ,* Lucien Nonguet, Ferdinand Zecca, 1903, France *La Passion,* Alice Guy, 1906, France *Vie et passion de notre seigneur Jésus-Christ,* Ferdinand Zecca, 1906-1907 *Le baiser de Judas,* Armand Bour et André Calmettes, 1908, France *Le Christ en croix,* Louis Feuillade, 1910, France *Jésus de Nazareth,* Henri Desfontaines et André Calmettes, 1911, France *From the Manger to the Cross,* Sidney Olcott, 1912, USA *Intolerance,* D.W.Griffith, 1916, USA *I.N.R.I.,* Robert Wiene, 1923, Allemagne *Le Roi des Rois,* 1927, Cecil B.deMille, USA
Troy, 2004	*La Leggenda di Enea,* Giorgio Rivalta et Alfredo Antonini, 1962, Italie *La guerra di Troia,* Giorgio Ferroni, 1961, Italie, France *Helen of Troy,* Robert Wise, 1956, Italie, USA	*La caduta di Troya* (La chute de Troie), Luigi Romano Borgnetto, Giovanni Pastrone, 1911, Italie
King Arthur, 2004.		
Alexander, 2004	*Alexander the Great,* Robert Rossen, 1959, USA	
Centurion, 2010 *The Eagle,* 2011	*The Eagle of the Ninth,* Baz Taylor, Michael Simpson, 1977 (série BBC)	
300, 2007 (3-D redimentionnalisée) *300 : Rise of an Empire*, 2014 (3-D)	*300 Spartans,* Rudy Maté, 1961, USA *La bataille de Marathon*, Jacques Tourneur, 1959, France	*Intolerance,* D.W. Griffith, 1916
The Clash of the Titans, 2010 (3-D) *Wrath of the Titans,* 2012 (3-D)	*Perseo l'invincibile*, Alberto De Martino, 1963, Italie, Espagne *The Clash of the Titans*, Desmond Davis, 1981, USA	
Noah, 2014 (3-D redimentionnalisée)	*The Bible,* John Huston, 1956, USA *Noah's Ark,* John Irvin, 1999, Allemagne, USA (mini série)	*Noah's Ark,* Michael Curtiz, 1928, USA
Immortals, 2011(3-D)	*Teseo contro il Minotauro*, Silvio Amodio, 1960, Italie *Arrivano i Titani,* Duccio Tessari, 1962, Italie	

Pompeii, 2014 (3-D)	*The last days of Pompeii*, Ernest Schoedsack, Merian Cooper, 1935, USA *Les Derniers Jours de Pompéi*, Marcel L'Herbier, 1950, France-Italie *Gli Ultimi giorni di Pompei*, Mario Bonnard et Sergio Leone, 1959, Italie	*Cabiria,* Giovanni Pastrone, 1914, Italie *The last days of Pompeii,* Walter R.Booth, 1900, UK *Gli Ultimi giorni di Pompei*, Mario Caserini, 1913, Italie *Gli Ultimi giorni di Pompei*, Carmine Gallone, 1926, Italie
The Legend of Hercules, 2014 (3-D) *Hercules,* 2014 (3-D)	*Le fatiche di Ercole,* Pietro Francisi, 1958, Italie-Espagne *Ercole e la regina di Lidia,* Pietro Francisi, 1959, Italie-France *Gli amori di Ercole,* Carlo Ludovico Bragaglia, 1960, France-Italie *La vendetta di Ercole,* Vittorio Cottafavi, 1960, Italie *Sansone* (*Samson contre Hercule)*, Gianfranco Parolini, 1961, Italie-France *Ercole al centro della terra,* Mario Bava et Franco Prosperi, 1961, Italie *Ursus* (*La fureur d'Hercule*), Carlo Campogalliani, 1961, Italie-Espagne *Ercole alla conquista di Atlantide,* Vittorio Cottafavi, 1961, Italie *La furia di Ercole,* Gianfranco Parolini, 1962, Italie-France *Ercole sfida Sansone* (*Hercule, Samson et Ulysse*), Pietro Francisi, 1963, Italie *Ercole contro Moloch*, Giorgio Ferroni, 1963, Italie-France *Ercole l'invincibile*, Alvaro Mancori, 1964, Italie *Ercole, Sansone, Maciste e Ursus gli invincibili*, Giorgio Capitani, 1964, Europe *Ercole contro i tiranni di Babilonia*, Domenico Paolella, 1964, Italie *Le Triomphe d'Hercule*, Alberto de Martino, 1964, Italie-France *L'ultimo Gladiatore,* Umberto Lenzi, 1964, Italie *Ercole contro i figli del sole,* Osvaldo Civirani, 1964 *Hercules in New York,* Arthur Allan Seidelman, 1969, USA *Hercules,* Luigi Cozzi, 1983, Italie-USA *The Adventures of Hercules,* Luigi Cozzi, 1985, Italie-USA	*Les douze travaux d'Hercule*, Emile Cohl, 1910, France (animation)
Exodus : Gods and Kings, 2014 (3-D)	*The Ten Commandments*, Cécil. B. De Mille, 1956, USA	*The Ten Commandments*, Cécil B DeMille, 1923, USA
Hail Caesar ! 2016	*Le Mépris*, Jean-Luc Godard, 1963, France *La Ricotta,* Pier Paolo Pasolini, 1963, Italie	
Gods of Egypt, 2016 (3-D)	*L'Egyptien*, Michael Curtiz, 1954, USA *La terre des Pharaons,* Howard Hawks, 1955, USA	
Risen, 2016	*La Tunique,* Henri Koster, 1953, USA *L'inchiesta,* Damiano Damiani, 1986, Tunisie, Italie-Espagne *The Passover Plot*, Michael Campus, 1976, USA-Israël	
Ben Hur, 2016 (3-D)	*Ben Hur*, William Wyler, 1959, USA	*Ben Hur,* Sidney Olcott, 1907, USA (court métrage) *Ben Hur*, Fred Niblo, 1925, USA
Mary Magdalena, 2018	*La mujer del desierto, Marie Madeleine,* Luigi Latini de Marchi, 1965, Italie-Espagne	

1.1.2 FILMS-MUSÉES DE LA PEINTURE À LA 3-D

Un reproche fait aux films de genre, relève Rick Altman, est le manque de culture[152]. Ce reproche n'est pas tout à fait exact de manière générale, il l'est encore moins pour le néo-péplum, parcouru de différentes traditions. Pour Rick Altman, si les films de genre ne font pas étalage de leur culture, c'est parce qu'ils sont trop occupés à soigner le niveau symbolique, qui a la responsabilité d'intégrer les individus à la culture tout en assurant la continuation de celle-ci. C'est le propre de la postmodernité de considérer la sensibilité comme une construction à partir de l'art du passé, autant de « couches de représentation » accumulées[153].

Claude Aziza recense les très nombreuses références culturelles du péplum, qu'il qualifie de cinéma-musée[154]. Le néo-péplum, qui fait largement allusion aux œuvres patrimoniales, poursuit la tradition du cinéma-musée, par illusionnisme des effets visuels. Plus que le péplum, le néo-péplum a le souci des origines et est une entreprise de reproduction d'œuvres du passé. L'aura des œuvres du passé, qui provient, selon Walter Benjamin, de la coupure du spectateur présent avec les conditions de production des œuvres passées, tente d'être récupérée par le néo-péplum numérique.

D'un autre côté, la continuité avec les œuvres du passé est une réalité, qui sera démontrée, pour le néo-péplum, dans les pages qui suivent, dans une longue parenthèse sur les sources visuelles (non exhaustives, cette entreprise étant un véritable travail d'Histoire de l'Art) en relation avec le traitement par imagerie numérique. Martin Barnier et Kira Kitsopanidou démontrent, par exemple, comment l'image 3-D procède de la peinture de la Renaissance : la voûte de l'église Sant'Ignazio de Loyola à Rome, peinte par Andrea Pozzo en 1685, est une réussite éclatante du trompe l'œil et de l'effet de relief[155]. Réjane Hamus-Vallée démontre comment les effets visuels proviennent de l'art de l'illusionniste, et avant cela, des Mystères chrétiens[156].

La pratique de l'*ekphrasis*, figure de style littéraire consistant à représenter une œuvre d'art faisant signe dans une autre œuvre d'art[157], est pour ainsi dire mise en abyme dans le

---

[152] Rick Altman, *La comédie musicale Hollywoodienne,* Armand Colin, 1992, p.12

[153] Marcia Landy, Lucy Fisher, « *Dead again* or *a-live again*, postmodern or postmortem ? », *Cinema Journal,* vol.26, n°4, été 1994, p. 22, cité par Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p. 17

[154] Claude Aziza, *Le péplum, un mauvais genre,* éditions Klincksieck, 2009, p. 66-67

[155] Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, *Le Cinéma 3-D, Histoire, économie, technique, esthétique,* « De la peinture aux films en stéréoscopie » chapitre 1 , Armand Colin, 2015, p. 22-25

[156] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015, p.12

[157] La première occurrence de cette figure consiste en la description du bouclier d'Achille dans l'*Iliade* (XVIII, 478-617)

néo-péplum. Palais, monuments, statues, gravures, mosaïques, fresques, peintures, vases, meubles, vêtements, bijoux : autant d'*ekphrasis* de l'art antique qui lui confèrent son aura et sa dimension muséale. Ce tourisme visuel dans l'antiquité est une réécriture d'une image existante et pratique le palimpseste généralisé[158].

Alexander est un des exemples les plus frappants du néo-péplum-musée, dès son générique de début. Le clip fait défiler un buste en marbre[159], une statue[160], un bas relief égyptien[161] représentant le roi-héros, une pièce de monnaie symbolisant la conquête de l'Indus[162], des mosaïques pompéiennes où Alexandre chevauche Bucéphale et de la bataille d'Issos[163], et le détail d'une mosaïque provenant d'un musée européen où Alexandre combat un lion[164]. Ces œuvres imprègnent la mise en scène : tête de fauve, ornement d'Alexandre à la fin du film qui imbrique sa légende dans celle de Zeus et d'Héraclès. Cette muséalité ostensible du film est liée ici aux financements européens obtenus par le réalisateur, mais elle imprègne à des degrés divers les néo-péplums les plus Hollywoodien, le genre étant par définition celui de la célébration de l'appartenance à une culture, laquelle est peut-être *in fine,* le véritable héros des films.

1.1.2.1 Influence de la peinture épique Classique

Les batailles rangées abondent dans le néo-péplum, au rythme d'une à trois par films. Ces temps forts sont codifiés par la peinture épique. L'abondante tradition picturale des conquêtes d'Alexandre en est un exemple privilégié. Le décor de *La bataille d'Issus* de Jan Brueghel l'Ancien[165] montre l'immensité de la mêlée, la fouillis des corps combattants, le souffle du vent dans les bannières. Le ciel qui dominant la scène par son énigmatique sérénité, préfigure le travail des ciels du néo-péplum. Alexandre, isolé et individualisé, porte une armure brillante, au centre et au premier plan, dans un espace dégagé, sur Bucéphale cabré et

---

[158] Le palimpseste est un parchemin gratté sur lequel est récrit un nouveau texte modifié. Le texte d'origine, la plupart du temps, reste décelable sous le second. La notion de palimpseste, selon Gérard Genette, est une métaphore pointant une relation hypertextuelle courante : tout texte porte la trace d'un texte plus ancien. Ce phénomène s'apparente à celui du *remake,* ou des allusions et contournements que relève Laurent Jullier. Voir Gérard Genette, *Palimpsestes. La Littérature au second degré*, éditions du Seuil, 1982

[159] *Buste en marbre d'Alexandre* (British Museum, Londres, IIème – Ier siècle avant JC)

[160] *Alexandre le Grand en Hélios* (Musée du Capitole, Rome, copie romaine d'un original hellénistique du IIIème-IIème siècle avant JC)

[161] *Alexandre le Grand priant le dieu Amon-Rê* (Temple de Louxor, période ptolémaïque)

[162] *Tétradrachme d'argent représentant le profil d'Alexandre portant le scalp d'un éléphant* (Musée d'Alexandrie, règne de Ptolémée Ier)

[163] *La bataille d'Alexandre le Grand contre le Grand Darius III* (Musée National Archéologique de Naples, d'après une peinture grecque attribuée à Piloxène d'Erétrie, trouvée à Pompéi dans la Maison du Faune, Ier siècle avant JC)

[164] *Alexandre combattant un lion* (Musée de Pella, Grèce)

[165] *La bataille d'Issus*, Jan Brueghel l'Ancien (Musée du Louvre, 1602)

séparé de la cavalerie. L'unicité du cavalier et de sa monture, n'empêche pas qu'ils soient mis au même niveau que les autres combattants, rappelant les qualités stratégiques et de commandement d'Alexandre. L'ombre du cheval, rappelle le mythe de Bucéphale[166].

Ce sujet guerrier, représente l'audace qui s'expose dans des efforts martiaux ou physiques, l'habileté stratégique qui permet de renverser le cours naturel des rapports de force et notamment ici, un ennemi en surnombre. Il est représenté par une technique précise : grandeur du tableau, nombre et variété des personnages, impression de tumulte dans les couleurs rouges et or qui confinent au sublime, et qui contrastent avec les espaces verts et bleutés de l'arrière plan (que l'on retrouve dans les plans de transition de paysage des films). Le site du Louvre précise à propos de la technique de ce tableau : « La composition enchaîne des plans habilement dégradés : la forme pointue de la toile de tente est, par exemple, un subtil écho des sommets montagneux. Tout n'est que mouvement contrarié, chevaux cabrés, et obliques contrastées dans ce grouillement inextricable du combat dont la force évoque la très célèbre *Bataille d'Alexandre* de l'allemand Albrecht Altdorfer (1529, Munich, Alte Pinacothek). Jan Brueghel le Jeune sait rythmer ce choc militaire par d'habiles touches d'éclairage (par ailleurs totalement fantaisistes) et par le jeu subtil d'une palette alternant des couleurs vives (rouge, bleu, jaune...) qui font circuler notre regard dans la bataille »[167].

La plupart de ces procédés sont repris par Oliver Stone, conseillé par l'historien de l'Antiquité Robin Lane Fox[168], par le conseiller militaire Dale Dye[169], par le directeur de la photographie Rodrigo Prieto et par le superviseur des effets visuels Stéphane Nazé : touches lumineuses, saturations, contrastes chromatiques ajoutés en post production, lignes chaotiques, impression de mêlée, mouvement, rapidité de l'enchaînement des plans, présence aérienne du ciel et des sommets. La prise de vue de la bataille de Gaugamèles multiplie les prises de vue aériennes, joue savamment du galop des chevaux pour soulever des nuages de poussière et produire des effets de lumière sur les corps des combattants entrechoqués.

La construction du mythe pictural d'Alexandre est largement due à la peinture flamboyante et hagiographique de Charles Le Brun[170] qui a fixé les scènes clés de la vie du

---

[166] Bucéphale fut dompté par Alexandre, qui, seul, avait compris que le cheval avait peur de son ombre.
[167] Notice éditée sur le site du Musée du Louvre à propos de *La bataille d'Issus*, Jan Brueghel l'Ancien [en ligne]
[168] Robin Lane Fox, *Alexander the Great*, Première édition 1973, Penguin Books, 2004
[169] Dale Dye a été conseiller militaire de *Platoon*, *Né un 4 juillet*, *Il faut sauver le soldat Ryan*, *JFK*
[170] Charles Le Brun, peintre et chef de file de la production artistique française sous Louis XIV est nommé directeur de l'Académie qu'il transforme en canal pour imposer une orthodoxie en matière d'art. Possédant des installations techniques et la capacité d'organiser et de réaliser de nombreux projets, il crée un style homogène, reconnu dans toute l'Europe comme modèle de l'art académique et panégyrique. Le Brun formule les bienséances artistiques, s'inspirant de Nicolas Poussin pour déduire les règles et préceptes de la création artistique, qui paraissent à titre posthume dans *La Méthode pour apprendre à dessiner les Passions* (1698) et

conquérant. Entre autres épisodes de la vie d'Alexandre[171], Charles Le brun représente en format monumental (4 mètres de hauteur jusqu'à 12 mètres de largeur, préfigurations de l'écran de cinéma), les scènes épiques *Le Passage du Granique*, *La Bataille d'Arbelles* (ou de Gaugamèles, déjà commentée), *Alexandre et Porus*. Le tableau, *Le Passage du Granique* fait pénétrer le spectateur au cœur de la bataille et exhibe le motif, repris par le cinéma contemporain depuis l'arrivée des drones et des VFX, de l'aigle qui plane au dessus de la mêlée. Le tableau mentionne la traversée du fleuve turc par les troupes macédoniennes pour affronter les Perses (334 avant J-C) et le sauvetage d'Alexandre, monté sur Bucéphale, par Clitus le Noir qui pare le coup qui le menaçait. Oliver Stone ne reprend pas cet épisode dans toutes ses versions, mais montre le meurtre de Cléïtos.

Le film représente en revanche la bataille d'Hydaspe, dépeinte par Charles Le brun dans *Alexandre et Porus*. Le tableau frappe par la représentation du ciel et d'Alexandre en plein combat, plus richement vêtu que ses soldats. L'enchevêtrement des corps et la nature exubérante, sont communs au tableau et au film. L'interprétation de cette bataille, en revanche diverge : le tableau ne mentionne pas les éléphants[172], et condense la fin de l'épopée dans une image évoquant plutôt la victoire, alors qu'Oliver Stone représente une débâcle. Blessé par Poros et ayant perdu Bucéphale, le roi finit par accepter le retour à Babylone[173]. Il serait impossible d'énumérer toutes les œuvres qui représentent Alexandre[174].

---

codifier l'expression visuelle des émotions en peinture. Les talents de Le Brun se situent plutôt dans les effets décoratifs flamboyants et grandioses et son style épique. Le Brun est un fin portraitiste et dessinateur prolifique laissant une représentation durable du mythe d'Alexandre.

[171] *Les Reines de Perse aux pieds d'Alexandre,* Charles Le Brun (Château de Versailles, 1660)

[172] Paul Goukowsky note qu'Hydaspe a marqué les esprits, les macédoniens n'ayant encore jamais affronté d'éléphants de guerre, ils considérèrent cette bataille comme un exploit surhumain, « Alexandre le Grand », *Dictionnaire de l'Antiquité*, Jean Leclant (dir.), Presses universitaires de France, 2004, p. 66-70

[173] Les sources grecques proposent une autre version : conquérant la vallée de l'Indus, Alexandre aurait soumis des râja auparavant tributaires des Achéménides et vaincu Poros et son armée d'éléphants de guerre lors de la bataille de l'Hydaspe (326 avant JC). La victoire payée par des pertes nombreuses dans les deux camps, n'est cependant pas déterminante, et Alexandre aurait laissé Poros sur son trône et se serait allié à lui pour faire de l'Hydaspe la nouvelle frontière de l'empire. L'armée d'Alexandre aurait ensuite avancé jusqu'à l'Hyphase, autre affluent de l'Indus. Mais les soldats d'Alexandre auraient refusé de s'aventurer plus loin, obligeant Alexandre à entamer le long chemin du retour jusqu'en Macédoine. Ces sources sont Arrien, *Anabase*, V, 15-16 ; Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, XVII, 87-89 ; Plutarque, *Vies parallèles*, « Alexandre », 60 ; Quinte-Curce, *L'Histoire d'Alexandre le Grand*, VIII, 14, cités par Paul Goukowsky, « Alexandre et la conquête de l'Orient » dans *Le monde grec et l'Orient*, II, PUF, 1975 et « Le roi Pôros, son éléphant et quelques autres », *Bulletin de Correspondances Helléniques*, n° 76 (1972), p. 473-502

[174] *Alexandre tranchant le nœud gordien,* Jean Simon Berthélemy (École des Beaux-Arts de Paris, 1767) auxquelles certaines scènes d'orgie du film semblent se référer, notamment pour la richesse et l'exubérance baroque des costumes. Le dessin de Karl Von Piloty, *Alexandre sur son lit de mort* (1886, The Bible and its Story Taught by One Thousand Picture Lessons, edited by Charles F. Horne and Julius A. Bewer, published by Francis R. Niglutsch, New York, 1908) est proche de la scène représentée par Stone, avec les généraux et Roxane rassemblés autour du lit de mort. De même, *The Taming of Bucephalus* d'André Castaigne (1898-1899), - peintre formé par Gérôme et Cabanel qui a largement illustré dans des livres la vie d'Alexandre - représente une autre scène à laquelle le film fait écho : Alexandre enfant devant le cheval Bucéphale. Les grandes scènes épiques de la vie d'Alexandre sont représentées de façon continue depuis l'Antiquité et le cinéma contemporain

À propos de la bataille sur le lac gelé de *King Arthur* (Antoine Fuqua, 2004)[175], Gaspard Delon établit le parallèle avec celle d'*Alexandre Nevski* (Serguei Eisenstein, 1938), modèle du genre. Les principes esthétiques d'Eisenstein pour le motif de la bataille, en font un intermédiaire décisif entre une certaine tradition picturale et le cinéma Hollywoodien[176] souligne Gaspard Delon : opposition des plans, conflit des formes et des « couleurs » (blanc/gris) entre les deux armées, géométrie, fort centrage des plans, répétitions, contretemps, refus du raccord « naturel », et de la directionnalité. Eisenstein « a emprunté à Altdorfer et à Paolo Ucello certaines de ses compositions plastiques, notamment les forêts de lances ou les alignements de boucliers desquels dépassent les armes, qui imposent à l'image un rythme interne mimétique de la cadence du montage »[177] souligne François Amy de la Bretèque. Gaspard Delon décrit l'influence de cette scène dans le cinéma contemporain : « L'influence de cette séquence est évidente pour tout ce qui touche à la dilatation temporelle et à l'attente précédant le choc, à l'abstraction visuelle des alignements et au jeu des formes, à la recherche de certaines aspérités (les syncopes rythmiques) ou d'archaïsmes formels, à une certaine fascination mêlée d'effroi pour la mécanique guerrière ainsi qu'au travail visant la diabolisation visuelle de l'ennemi, associé ici à une musique funèbre et angoissante. Après la charge, la mêlée fait en outre brièvement usage du plan l'épaule, procédé promis à une grande fortune cinématographique, et ménage de nombreux moments de *comic relief* confiés aux personnages secondaires. Le pathétique de la contemplation du champ de bataille est souligné par un travelling arrière en plongée dans une lumière assombrie et tombante. L'alternance de plans en lumière naturelle et d'autres en studio sur fond de ciels peints en *matte painting* use également d'effets spéciaux pour donner toute sa grandeur à la scène. La plupart des procédés contemporains s'y trouvent : plans de ciels, grands plans d'ensemble dans un paysage majestueux, vent dans les bannières, souffles des cornes, mouvements de caméra. On voit déjà le camp adverse à travers les rangs de l'armée russe, avec des soldats en amorce, et on voit les réactions de ceux ci, comme autant de spectateurs intradiégétiques, notamment au moment des passes d'armes des deux chevaliers, qui offrent le clou du spectacle »[178]. Le

---

en est le dépositaire, même si cette représentation filmique ne retient pas, pour diverses raisons l'interprétation médiévale d'Alexandre, tel qu'on peut le voir représenté dans le *Liber Floridus* (1260, BNF).

[175] L'épisode 6 de la saison VII de la série *Game of Thrones* représente une bataille sur un lac gelé.

[176] Gaspard Delon, *Les Scènes de bataille rangée dans le cinéma Hollywoodien contemporain (1995-2011). Formatage et renouvellement d'une séquence stratégique*, thèse de doctorat sous la direction de Laurence Schifano et Jean-Loup Bourget, École doctorale Lettres, langues, spectacles, Université Paris-Nanterre, 2011, p.189

[177] François Amy de la Bretèque, *L'imaginaire médiéval*, Honoré Champion, « Nouvelle bibliothèque du Moyen Âge », 2004, p.749, cité par Gaspar Delon, *ibid.*, p.189

[178] Gaspard Delon, *ibid.*

combat sur le lac gelé de *King Arthur* s'inscrit néanmoins dans le postmodernisme par le mélange des styles qu'il convoque tout en faisant allusion à la scène d'Eisenstein. Le néo-péplum rejoue l'avancée des deux hordes. Le suspense provient d'un travelling aérien au dessus des deux clans, sur le lac gelé encaissé dans une vallée reconstituée numériquement. Les plans larges d'arrivée des saxons sont habillés de brume en VFX, de souffles de vent très forts, qui agitent neige, bannières et cheveux dans le son lugubre du tambour. Les saxons, au nombre de cent, font face à la poignée d'hommes d'Arthur. L'immersion caractéristique du cinéma contemporain (mêlées et corps-à-corps filmés de près), n'a pas lieu, la glace cédant avant la rencontre. L'immersion est montrée au sens propre par des plans sous marins des flèches qui filent dans l'eau, de la glace qui se brise, des cadavres qui passent sous la glace. La dimension burlesque des *comic reliefs* est déplacée dans l'immanence de la désinvolture de la reprise elle-même. Il y a bien double jeu au sens où l'entend Laurent Jullier.

A cette représentation postmoderne du double jeu, s'oppose la représentation néo classique postmoderne de la bataille rangée en Germanie de *Gladiator,* qui rejoue vraiment le code de la bataille rangée, pour un clin d'œil assumé et savouré aux films d'autrefois. La représentation de l'ordre militaire, l'armée parfaitement disciplinée, attaquant par ordre, avec une technologie poussée (cuirasses, armures, armes d'assaut, techniques de combat) fait écho à des dizaines de scènes d'attaque avec formations en tortue, vues par tout spectateur. La composition des plans de cette bataille par Ridley Scott témoigne d'une vision classique : la moitié haute du cadre étant dévolue au ciel et à la forêt, la partie basse aux affrontements des camps romains et barbares montrés en plans d'ensemble, entrecoupés de plans rapprochés.

1.1.2.2 Influence de la peinture académique pour l'architecture palatale

L'influence de la peinture académique, romantique ou réaliste de Jean-Léon Gerôme et de Lawrence Alma-Tadema a été largement commentée pour *Gladiator*. *Pollice Verso*[179]de Jean-Léon Gérôme avait déjà inspiré une scène du film *Quo Vadis ?* (Mervyn LeRoy, 1951). Il propose une vision Réaliste de Rome et de la gladiature (au sein du mouvement culturel, sans doute éloignée de la réalité). Le souffle épique est transmis par le grandiose des monuments et des ornements.

Le grossissement épique passe par l'architecture romaine du colisée magnifiée et grandie numériquement qui sert de cadre au personnage-type qu'est le gladiateur, objet de

[179] *Pollice Verso,* Jean-Léon Gérôme (Phoenix Art Museum, 1872) et *Ave Caesar Morituri te Salutant,* Jean-Léon Gérôme (Yale Art Galery, 1859)

fascination pour le néo-péplum[180]. *Pollice Verso* représente dans un style hyperréaliste, une partie d'arène dans laquelle un gladiateur casqué et armé attend le verdict de la foule et de l'empereur, dans sa loge, pour décider du sort du rétiaire terrassé au sol sur lequel il a posé son pied. La posture martiale à cet instant précis du combat, après la victoire, le détail des armures, des traits de lumière tombant des *velaria*, du décor du panneau de la loge (inspiré du mausolée de *Glanum*) ainsi que la mise en scène du public participant au combat par son pouvoir de vie et de mort, définit l'iconographie de l'arène de Ridley Scott. Le colisée et le Sénat sont souvent présents dans les panoramas de Rome et attirent le regard. *Pompeii* représente également une arène au pied du Vésuve, moins haute que celle de Rome dans *Gladiator*, mais que l'ombre du volcan et la violence des combats rendent tout aussi inquiétante. Il en va de même des arènes de *Ben Hur* et *The Legend of Hercules*, représentées à flanc de montagne dans la ville de Jérusalem et de Tirynthe reconstituées par effets visuels.

L'influence du peintre Lawrence Alma-Tadema[181] est manifeste pour le grandiose et le détail des décors extérieurs ou intérieurs (arènes, rues, thermes, palais), et le cadrage des personnages, à la fois fondus dans le décor et fortement individualisés. *Gladiator* restitue les atmosphères de ces toiles lors de l'entrée dans Rome, la joute oratoire au Sénat opposant Commode et de Gracchus, les scènes oppressantes à l'intérieur du palais avec Lucilla[182]. L'intérieur somptueux du Sénat et ses hautes colonnes noires, son immense parvis entouré de colonnades, les rues de Rome encadrées de monuments et de statues immenses rappellent aussi les mégapoles modernes[183]. La création numérique de Rome s'est faite à partir des plans

---

[180] Si le motif du gladiateur est devenu indissociable des films sur Rome dans le corpus contemporain, Méryl Ducros insiste sur le fait que l'histoire de la gladiature est en réalité plus complexe que la version spectaculaire qu'en donne Jean-Léon Gérôme et que reprennent les cinéastes. Les combats de gladiateurs sont les spectacles les mieux documentés du monde romain. En réalité, les spectateurs n'étaient pas tant férus de jeux sanguinaires que de belles passes d'armes, leur pouvoir de vie ou de mort étant tout relatif. La mise à mort était bien plus rare que ne le montrent les films, et le signe lui même de mise à mort, le pouce vers le bas, contesté par des traducteurs des textes de Juvénal, de Prudence ou encore de Martial qui parlent plutôt de tissus agités par les spectateurs pour la grâce ou de doigts (un ou plusieurs) tendus ou pointés pour la mise à mort (pour qu'un décompte, déjà difficile à faire dans une arène, soit possible). Ce stéréotype est donc un des ressorts du spectaculaire cinématographique, *Les gladiateurs dans l'Orient grec : particularismes locaux, environnement social et représentations* thèse de doctorat sous la direction d'Eric Perrin Saminadayar, en partenariat avec le Centre de recherches interdisciplinaires en sciences humaines et sociales de Montpellier et du laboratoire EA 4424 / CRISES, soutenue à Montpellier III, 2017

[181] *Phidias montrant la frise du Parthénon à ses amis,* Lawrence Alma-Tadema (Birmingham Museum and Art Gallery, Royaume-Uni, 1868), *Une danse pyrrhique,* Lawrence Alma-Tadema (Guildhall Art Gallery, Londres, 1869), *Les Roses d'Héliogabale,* Lawrence Alma-Tadema (collection particulière, 1888), *Printemps,* Lawrence Alma-Tadema (Paul Getty Museum, Los Angeles, 1894), *Le Colisée* Lawrence Alma-Tadema (collection particulière, 1896), *Les Thermes de Caracalla*, Lawrence Alma-Tadema (collection particulière, 1899)

[182] Échappent à cette représentation picturale de l'arène et des palais, *Titus* (Julie Taymor, 1999), *Hail Caesar!* (Ethan et Joel Coen, 2016), ainsi que le cycle celto-britannique illustré dans les films *King Arthur* (Antoine Fuqua, 2004), *Centurion* (Neil Marshall, 2010), *The Eagle* (Kevin MacDonald, 2011)

[183] L'influence de Lawrence Alma-Tadema est également visible dans les décors de la villa de Severus (*Pompeii*) à flanc de falaise sous le volcan, qui capte l'attention par des scènes de violence psychologique tranchant avec la

précis du site de tournage, de peintures numériques réalisées d'après les croquis du chef décorateur Arthur Max (DreamWorks), de portions de décors filmés, d'images d'ensembles architecturaux modernes d'inspiration antique de quartiers historiques de Londres, afin de réaliser la vision de Ridley Scott d'une mégapole à la verticalité prononcée.

Ridley Scott a collaboré avec les superviseurs Rob Harvey, Neil Corbould, Phil Neilson, John Nelson (Mill Films) et le chef décorateur Arthur Max qui a fait valoir l'intérêt visuel de la peinture du XIXème siècle, romantique et précise, pour la représentation de Rome. Les infographistes de Mill Film ont reconstitué l'arène à partir de ses recherches. Seulement un tiers du cercle de l'arène du Colisée et un étage (dix sept mètres de haut) ont été construits dans le fort napoléonien Ricasoli à Malte. La majorité des plans montrant le Colisée utilise cette portion construite en dur. Tous les autres plans sont composites (mêlant décors réels, reconstitutions et extensions numériques réalisées en plaçant des images des gradins en 2D sur un modèle virtuel en 3D). L'élévateur antique, situé sous la piste du Colisée qui permet aux gladiateurs et aux animaux d'apparaître au milieu du cercle, a également été construit sur le plateau. La création du public virtuel atteint quarante mille spectateurs pour lesquels John Nelson a constitué un catalogue d'images vidéo de figurants, filmés individuellement et en groupe, avec différents vêtements et différents comportements, sous des angles variés et de multiples conditions de lumière.

L'*ingenium* romain est représenté dans la symétrie rigoureuse des palais qui incarnent technocratie, hiérarchie, rationalité, maîtrise technique. Les néo-péplums regorgent de plans d'arènes, palais, parvis, sénats, salles de conseils, rues qui renouvellent l'opposition entre la Cité Idéale dirigée par le basileus et la cité corrompue dirigée par le tyran[184]. Jean-Pierre Vernant, dans *Origines de la pensée grecque* souligne l'importance du modèle des cités palatales depuis la civilisation mycénienne pour asseoir la verticalité du pouvoir. Les palais d'Agamemnon, Ménélas et Priam dans *Troy*, de Pella et Babylone dans *Alexander*, de Memphis dans *Exodus : Gods and Kings* et *Gods of Egypt*, de Tirynthe et d'Argos dans *Hercules* et *The Legend of Hercules,* de Sparte et Babylone dans *300* et *300 - Rise of an Empire,* les palais, temples, forts et préfectures de Jérusalem dans *The Passion of the Christ, Risen* ou *Ben Hur* illustrent cette verticalité du pouvoir.

---

beauté du décor. Les rues de Pompéi sont abondamment montrées avant et pendant leur destruction. *Pompeii* (Paul W.S. Anderson, 2014) raréfie les scènes dans les palais et villas au profit de scènes d'arènes comparativement à *Gli ultimi giorni di Pompei* (Mario Bonnard, Sergio Léone, 1959)

[184] *La Cité idéale*, Piero della Francesca (Galleria Nazionale delle Marche, Urbino, 1480-1490)

Pour revenir à la peinture, *L'Entrée d'Alexandre le Grand dans Babylone*[185] représente la somptuosité des palais Babyloniens, l'opulence des costumes et armures d'Alexandre. Les fumées qui s'élèvent transforment les ciels en cieux, fait sentir la fonction religieuse de la contemplation de la geste héroïque, qui se retrouve dans le film. Pour le chef décorateur Jan Roelfs, recréer le faste de Babylone pour l'écran a été pour l'équipe de décoration, un des enjeux les plus forts du film. Il a fallu représenter la célèbre beauté de la ville d'une part (portes monumentales de céramique bleue, tours, rues, jardins suspendus, considérés comme une des sept merveilles du monde) et faire comprendre l'attachement du protagoniste à cette ville : « La construction de Babylone [dans une zone industrielle aux abords de Marrakech] a duré plus de quatre mois, cela a représenté un vrai défi technique et a demandé une quantité impressionnante de plans. J'avais décidé d'y intégrer les célèbres jardins suspendus, de telle sorte qu'il s'agisse d'un palais à la fois fermé et ouvert sur l'extérieur [...] Ce devait être le décor le plus luxueux, le plus fouillé, le plus exubérant de tous et nous en avons travaillé le moindre détail. Toutes les surfaces portent des sujets sculptés ou gravés. Une quantité de détails absolument incroyable »[186]. Seules quelques dizaines de mètres du décor, dont les portes bleues de Babylone, ont été construites, après des mois de recherches dans des musées du monde entier. La tour de Babel, haute de quatre-vingt dix mètres dans la réalité, a été agrandie jusqu'à trois cent mètres pour les besoins du spectacle. Les extensions virtuelles de Babylone ont créés par la société française BUF Compagnie.

Pour les palais de *Troy*, Wolfgang Petersen et son chef décorateur Nigel Phelps ont multiplié les allusions : les palais mycéniens et spartiates frustes relèvent du château médiéval, la cité de Troie considérée comme plus raffinée, d'une fantasmagorie renaissante[187]. Ses murs sont une copie de la fresque *Les adieux d'Achille et Briséis*[188]. La collaboration de Wolfgang Petersen avec Chas Jarrett (The Moving Picture Company) a impliqué le développement de logiciels d'intelligence artificielle et de processus novateurs. La reconstitution de la cité de Troie a d'abord été envisagée par maquettes. L'approche numérique s'est finalement imposée après un test d'incrustation d'une maquette réelle à côté d'une maquette virtuelle, la différence étant insensible. La cité entière a été réalisée à partir de trente bâtiments 3D qui présentaient des détails différents sur chaque façade, multipliant par

---

[185] *L'Entrée d'Alexandre le Grand dans Babylone,* Charles Le Brun (Musée du Louvre, 1661-1665)

[186] Entretien avec Jan Roelfs, « *Alexander,* Secrets de tournages », site *Allociné* [en ligne], consulté le 03/02/2019. URL : https://www.allocine.fr/film/fichefilm-51115/secrets-tournage/

[187] Un modèle pictural de la cité de Troie conçue par Wolfgang Petersen pourrait être celle de *La construction du cheval de Troie* et de *La procession du cheval de Troie* de Giovanni Domenico Tiepolo (National Gallery, Londres, vers 1760)

[188] *Les Adieux d'Achille et Briséis* (Maison *d'Homère à Pompéi*, milieu du Ier siècle après JC)

quatre les possibilités d'agencement. En ajoutant des variations de couleurs, plusieurs centaines de structures d'apparence différente ont été obtenues. Ce panorama virtuel a été ensuite incrusté dans les prises de vue pour prolonger les décors réels. Le cinéma montrait pour la première fois Troie avec précision, même si le décor correspond peu à l'original.

La scène de couronnement de Xerxès dans le palais babylonien surplombant la foule numérique a demandé un important travail de reconstitution au chef décorateur Patrick Tatopoulos, qui a dessiné les croquis et plans de la cité pour - *: Rise of an Empire*. Dans cette scène, seul Xerxès et la plateforme sur laquelle il se trouve sont réels. La ville d'Athènes représentée a été également créée par simulations numériques[189].

Pour reconstituer les palais antiques d'Egypte d'*Exodus : Gods and Kings*, le chef décorateur Arthur Max (décorateur de *Gladiator*) a effectué un travail de recherche à partir des ruines existantes, des pigments de peinture retrouvés sur les bâtiments et des pièces conservées dans les musées (peu de gravures ou dessins de l'architecture de l'époque ayant été conservés). Il a conçu l'esthétique générale et les symétries des palais. L'équipe de décoration a construit la partie basse des monuments. La statue de Ramsès, mesurant soixante mètres dans le film, n'a été réalisée en décor que sur dix mètres, suffisants aux prises de vue de la majorité des plans. Pour les plans larges, le haut du corps et la tête de la statue ont été rajoutés en 3D. La narration se déroulant sur une dizaine d'années, les décors ont été vieillis ou rénovés pour montrer le passage du temps. Ainsi, le film montre le palais en mauvais état de Séthi Ier, reconstruit avec une architecture plus spectaculaire par Ramsès. Ce nouveau bâtiment s'est paradoxalement avéré artificiel à l'écran en raison de son aspect neuf . Il a été vieilli prématurément pour harmoniser les scènes[190].

Dans *Hercules,* Brett Ratner a collaboré avec le superviseur Neil Gorbould (Double Negative spécialisé dans les extensions de décors)[191] pour créer la citadelle de Cotys à Tyrinthe à partir d'un décor réel construit en extérieur dans des studios à Budapest. Ce décor, de la dimension d'un stade de football, comprenait l'esplanade entière du palais et le rez-de-chaussée des édifices qui l'entouraient, ainsi qu'un majestueux escalier. Toutes les structures ont été prolongées par ordinateur, et un paysage montagneux (filmé en Croatie) incrusté en arrière plan. La séquence de destruction de la citadelle a été confiée à Method Studio,

---

[189] La scène, tournée en Bulgarie où les conditions technologiques n'étaient pas de pointe, n'a pu bénéficier d'un système de prévisualisation permettant de combiner décor réel et extension 3d pendant les prises

[190] Entretien avec Arthur Max, revue *S.F.X.* n°170*,* mai/juin 2014

[191] Double Négative à réalisé la création de Gotham City dans *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005), le Manhattan du 11 septembre 2001 de *World Trade Center* (Oliver Stone, 2006) ou celui dévasté de *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008) ou encore le Paris rêvé d'*Inception* (Christopher Nolan, 2010), revue *SFX* n°172, septembre/octobre 2014, p.26-27

spécialisé dans les effets de destruction. Le flashback qui montre Athènes, a été confié à Milk VFX qui a modélisé le terrain à partir des données locales obtenues sur Google Maps, puis cinquante bâtiments différents à partir desquels ont été créées quinze mille maisons, plus de dix mille arbres, des milliers d'Athéniens virtuels. Dans *Noah,* Darren Aronofsky a collaboré avec le superviseur Jon Alexander (ILM, Look Effects) pour reconstituer l'immense arche par effets visuels. En clin d'œil à la saga *Star Trek,* la caméra tourne autour de l'arche comme elle tourne autour du vaisseau *Enterprise,* pour la montrer sous tous les angles[192].

Les scènes de palais, outre le fait qu'elles sont le lieu d'exposition de décorations somptuaires, présentent presque toujours des scènes de panorama sur les villes, écho à la vision perspectiviste chrétienne renaissante[193]. Commode et Lucilla dialoguent sur la terrasse devant une vue plongeante sur Rome au coucher du soleil (*Gladiator*). Dans *Alexander,* une vue d'Alexandrie est montrée depuis la terrasse de la Bibliothèque. À Babylone, Alexandre veille Hephaestion empoisonné et contemple la ville depuis une fenêtre qui montre les terrasses et l'horizon. Les vues du palais de Priam dans *Troy* reflètent la grandeur de la cité, comme celles de la villa de Sévérus dans *Pompeii,* reflète la menace du volcan sur la quiétude de la ville. *300 : Rise of an Empire,* innove par un panorama d'Athènes très graphique et peu détaillé (créé par Cinesite, d'après le *design* de Patrick Tatopoulos). L'avant-plan a été modélisé en 3D, le centre en projections en 2D1/2, l'arrière-plan et le ciel, en *matte-painting*[194]. Cinesite a ensuite ajouté la simulation de foule, des panaches de fumée, et un effet de diffraction optique dû au soleil.

La vie populaire de la cité à laquelle est dédiée le pouvoir est montrée en contrepoint à la vie du palais, organisée par la survie, une pluralité de métiers et mue par un goût immodéré pour les jeux. *Gladiator* montre les rues de Zucchabar [00:55:56], le jour du premier combat de Maximus. Les gladiateurs marchent en file vers l'arène, passent devant une vache sur laquelle coule un filet de teinture rouge, avancent sous des fibres de tissus pigmentées de rouge vif, au milieu de la foule qui s'agite, vaque et négocie des paris. Les scènes de vie quotidienne du néo-péplum (presque tous les films en présentent) sont influencées par des représentations orientalistes ou romantiques de l'antiquité.

---

[192] Revue *SFX* n°170, mai/juin 2014

[193] *L'Annonciation,* Léonard de Vinci (Galerie des Offices, Florence, 1472)

[194] Le *matte painting* (peinture sur verre) est défini par Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard : « Les peintures sur verre permettent de remplacer par une peinture des portions de décors qui n'existent pas. Elles sont aujourd'hui principalement réalisées par infographie. Technique spécifique d'extension de décor, originellement peinte sur une glace transparente en verre, placée entre la caméra et le décor réel. Le *matte painting* numérique consiste à créer un décor ou une extension de décor par ordinateur, « Glossaire Technique », *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, collection « Ciné Métiers », 2015*,* p.155-160

C'est aussi dans les confins géographiques de l'empire que l'ordre militaire se relâche, tout comme l'architecture, notamment en Judée, comme en témoignent les films *The Passion of the Christ*, *Risen*, *Ben Hur*, *Mary Magdalene* qui montrent le monde romain du point de vue de la révolte hébraïque, ou dans les provinces que sont la Germanie, Zucchabar (*Gladiator*), la Britannia (*King Arthur, Centurion*, *The Eagle*), ou Pompéi (*Pompeii*). Là, dans l'ombre portée de Rome, qui fascine les protagonistes autant qu'elle les repousse, les architectures se délitent, et se révèlent les failles de la domination rigide et imposante de Rome. C'est aussi là que se déroulent les conflits, les guerres externalisées de Rome.

1.1.2.3 Influence de la tradition picturale des cultes héroïques

Bien des héros mythologiques du néo-péplum sont l'objet d'une longue tradition de culte héroïque (Achille, Persée, Thésée, Ulysse). Les néo-péplums ne retiennent que les plus consensuels et les plus représentatifs de la force physique : Achille, Hercule, Thésée, Persée.

L'Achille de Wolfgang Petersen (*Troy,* 2004) relève d'une tradition iconographique importante depuis l'antiquité. Sa tradition picturale de parfait chevalier homérique s'articule autour de scènes clés, représentées dans le film : l'enlèvement d'Hélène par Pâris, la mise à mort d'Hector par Achille, le cheval de Troie, la mort d'Achille. La mise à mort d'Hector est la scène pivot du film, qui précède la chute de Troie. La séquence est articulée en trois moments : provocations d'Achille lancées à Hector devant les portes de Troie, combat contre Hector, victoire d'Achille qui traîne le corps d'Hector sur le sable devant les murailles. L'image et la mise en scène de Petersen, de son chef opérateur Roger Pratt et du superviseur des effets visuels Joss Williams, font écho aux représentations baroques et classiques de l'affrontement[195]. Mais la représentation des corps des deux héros, entremêlés dans le combat, emprunte à l'art romantique son réalisme et sa précision[196]. Le film ne représente pas les scènes comme le jugement de Pâris par les déesses[197], et transforme l'enlèvement d'Hélène en fuite volontaire plutôt qu'en rapt[198].

---

[195] *Achille traînant le corps d'Hector,* Giulio Romano, fresque (Palais ducal, Mantoue, 1539) et *Achille vainqueur d'Hector,* Pierre Paul Rubens (Musée des Beaux-Arts de Pau, 1635)

[196] *La Mort d'Hector et le Triomphe d'Achille*, Antonio Galliano (Palais royal, Caserte, 1815), *Achille pleurant la mort de Patrocle* (Gavin Hamilton, National Gallery of Scotland, Edimbourg,1763), *Achille traînant le cadavre d'Hector sous les murs de Troie*, Gavin Hamilton (collection privée, 1765), *Priam demandant à Achille le corps d'Hector*, Gavin Hamilton (Tate Gallery,1761-1765), *Priam aux pieds d'Achille,* Joseph Wencker (Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts, Paris, 1876), *Le triomphe d'Achille devant Troie après le meurtre d'Hector qu'il traine à l'arrière de son char,* Franz Matsch (Achilléion, Corfou, Grèce, 1892)

[197] *Le jugement de Pâris,* Pierre Paul Rubens (Musée du Prado, Madrid, 1636)

[198] *L'Enlèvement d'Hélène,* Giovanni Romanelli (Musée du Capitole, 1632)

Johanne Lamoureux[199] comme Antoine de Baecque[200], montrent le caractère convenu de la représentation d'Achille (interprété par Brad Pitt) au cinéma, hétérosexuel révolté contre la barbarie d'Agamemnon. L'*Iliade* souligne la démesure et du héros et sa relation homo-érotique à Patrocle[201]. Hélène Monsacré[202] relève l'absence des larmes dans la représentation cinématographique contemporaine. La seule émotion autorisée à l'Achille cinématographique est l'exclusive colère. Pourtant, note Hélène Monsacré : « Loin d'être chez le guerrier épique un accessoire sans importance, le don des larmes est, au contraire, un des éléments qui constituent sa nature héroïque. […] Si les héros de l'épopée pleurent, c'est d'abord parce qu'ils le peuvent - les larmes masculines ne sont pas un signe de faiblesse -, mais encore parce qu'ils le doivent - leur douleur est ostentation de force et de vitalité »[203]. La conjonction des larmes et de la force est devenue incompréhensible pour la modernité[204]. La mort d'Achille est un ultime moment clé, dans la représentation picturale comme dans le film, avec le fouillis des corps, l'expression de la souffrance et de l'abandon du héros[205] et la mise en œuvre du *fatum* tragique. Dans le film, Achille meurt en même temps que la Cité s'effondre, alors qu'il meurt peu de temps après avoir tué Hector dans l'*Iliade.*

Thésée est mis à l'honneur dans le film de Tarsem Singh, *Immortals,* qui réinterprète librement le mythe du Minotaure, un des plus anciens, plastiques et énigmatiques de l'histoire[206]. Il est sujet à multiples réécritures, comme le souligne Elodie Matricon-Thomas est antérieur à l'*Odyssée* qui le mentionne: « Les plus anciennes représentations d'Ariane et

---

[199] Joanne Lamoureux, « Le chagrin d'Achille et la colère de Brad : réflexion sur une médiation oubliée dans la représentation des affects extrêmes », Revue *Cinémas*, volume 25, n°1, automne 2014, p.39-58

[200] Antoine de Baecque, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », Le Débat n°177, Gallimard, 2013, [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

[201] Joanne Lamoureux défend l'idée que la version peinte de Gavin Hamilton en 1760 a fixé la représentation d'Achille : « Achille a droit à l'expression d'un chagrin intense, mais cette intensification doit le porter au seuil de l'évanouissement ou de l'inconscience, et surtout ne s'accompagner d'aucune des actions dérivées précisées par le texte ». Ces actions sont le jeûne et l'insomnie, conduites difficiles à représenter au cinéma, note Lamoureux. Le « refus de se laver, après s'être couvert de cendres » aurait pu donner lieu à une représentation intéressante à l'image, mais n'a pas été retenue. Dans le tableau d'Hamilton, Achille a seulement la peau plus sombre que celle de Patrocle. Les peintres ont consolidé le tabou de la saleté et des émotions excessives, si bien qu'Achille est le plus souvent représenté prostré ou en pâmoison à côté du cadavre de son amant, « Le chagrin d'Achille et la colère de Brad : réflexion sur une médiation oubliée dans la représentation des affects extrêmes », Revue *Cinémas*, volume 25, n°1, automne 2014, p.39-58

[202] Hélène Monsacré, *Les larmes d'Achille, Le héros, la femme et la souffrance dans la poésie d'Homère*, Albin Michel, 1984

[203] Hélène Monsacré, *ibid,* p.201

[204] Cette cassure dans la représentation picturale semble, selon Hélène Monsacré, survenir quelques siècles après Homère, au moment où se profile l'invention du corps idéal de la sculpture classique : « Si la rupture est si nette dès l'époque classique [de la Grèce antique], où les figures masculines ne pleurent plus, c'est peut-être que, lorsqu'ils ne pensèrent plus avec les catégories de l'héroïsme, les hommes firent aux femmes le don des larmes » Hélène Monsacré, *ibid*, p.201

[205] *La mort d'Achille,* Pierre Paul Rubens (Musée Boymans-van Beuningen, Rotterdam, 1630)

[206] Relief sur plaquette en or de Corinthe (Berlin Staatliche Museen, vers 650 avant JC)

de Thésée, datées du milieu du VIIème siècle avant JC, montrent Ariane assistant à la lutte de Thésée avec le Minotaure […] Le premier, une amphore à relief, découverte à Ténos et provenant de Béotie actuellement conservée au musée de Bâle et datée des années 670-660 avant JC »[207]. Tarsem Singh confronte son héros à l'angoisse du labyrinthe. Les décors de Tom Foden évoquent les univers concentrationnaires modernes. La photographie de Brendan Galvin joue des ambiances crépusculaires et d'une colorimétrie jaune et noire. Le motif du labyrinthe parcouru, ou vu en forte plongée relève d'une tradition picturale ancienne et multiculturelle qui commence dans l'antiquité[208]. La spécificité esthétique du film de Tarsem Singh est de mêler les esthétiques Hollywoodienne et indienne (bollywoodienne). Les labyrinthes du film évoquent aussi bien des mosaïques antiques, que des mandalas, tapis de prière de l'indouisme et du bouddhisme, structures complexes représentant une progression initiatique. L'apparence des Titans, créée par maquillages et effets visuels par David Stump, est revisitée par la représentation conventionnelle des monstres du cinéma postmoderne (les Orcs de *Lord of the Rings,* Les Immortels de *300,* les Marcheurs de *Game of Thrones*)[209]. Le Minotaure a inspiré des peintres de tous temps. Pablo Picasso lui a accordé une grande importance, par exemple, dans la série de gravures intitulée *Suite Vollard.* Le Minotaure de Tarsem Singh a l'apparence d'un gladiateur géant au casque taurin. Le personnage d'Ariane est fusionné, dans le film, avec celui de Phèdre, personnage féminin d'une des branches de la geste de Thésée, représenté par la peinture romantique orientaliste du XIXème siècle[210].

Hercule, héros *bifrons*, est l'un des héros les plus représentés de l'histoire de l'art après Jésus. Son extrême popularité provient de son caractère polymorphe, de l'abondance et de la variété de ses exploits. Les deux films Hollywoodiens de 2014, *Hercules* (Brett Ratner) et *The Legend of Hercules* (Renny Harlin) représentent les deux visages du héros et des versions divergentes du mythe. Ce clivage du personnage est déjà exploité par la peinture. La version culturiste et démesurée par *hybris,* volontiers souffrante et bouffonne est reprise par l'Hercule de Brett Ratner (interprété par Dwayne Jonhson)[211]. Cet Heraklès est représenté en

---

[207] Elodie Matricon-Thomas, « Le fil d'Ariane et la traversée du Labyrinthe », Gaia, Revue interdisciplinaire sur la Grèce Archaïque n° 17, 2014, p. 181-207

[208] Mosaïque *Thésée et le Minotaure* (Musée de Pompéi, Villa du Labyrinthe, 80-60 avant JC) ou mosaïque *Labyrinthe de la villa Kerylos* (Musée de la Villa Kerylos/Théodore Reinach, Beaulieu-sur-Mer, 1910)

[209] Les Titans ont été représentés en peinture dans *La chute des Géants,* Giulio Romano, fresque de la salle des géants (Palais du Te, Mantoue, 1532-1535)

[210] *Phèdre,* Alexandre Cabanel (Musée Fabre, Montpellier, 1880)

[211] *Héraclès et la tunique de Nessos*, Francisco de Zurbaran (Musée du Prado, Madrid, 1634) ou *Histoire d'Hercule*, Guido Reni (Musée du Louvre, Paris, 1617-1621) qui représente Hercule au visage crispé et au corps immense, dénudé et torturé, sur un fond noir chaotique rappelant les crises de folie du personnage

peinture comme un homme barbu, à la chevelure courte et frisée[212]. Ses attributs les plus caractéristiques de vagabond sont la peau de lion, la massue en bois d'olivier et l'arc, auxquels s'ajoutent des animaux tels que la biche ou l'hydre. À l'inverse, une autre tradition picturale fait d'Hercule un jeune aristocrate à la musculature harmonieuse[213]. C'est celle que représente la version de Renny Harlin, interprétée par Kellan Lutz. Cet Hercule musculeux et imberbe, aux cheveux blonds et courts est conforme à la tradition qui voit se généraliser le type d'Héraclès imberbe, à partir du Vème siècle après JC[214]. Les douze travaux se prêtent facilement au traitement pictural, sous forme de séries de fresques (très répandues chez les peintres italiens des XVème et XVIème siècles), qu'illustre le goût cinématographique italien puis américain pour les personnages de *forzutti*. Le canon établit, depuis l'ère hellénistique (entre 400 et 100 avant JC), le nombre de travaux à douze. Il y en a, en réalité, vingt-six, qui correspondent chacun à des motifs artistiques qui intéressent des arts différents : « Vingt-six thèmes sont traités dans l'iconographie et à chacun d'eux correspond un motif artistique : la lutte avec Antée sera prétexte à un sujet de statuaire alors que l'Apothéose se prêtera plus naturellement à la fresque monumentale »[215].

1.1.2.4 Influence de l'enluminure pour les néo-péplums religieux

King Arthur montre les débuts de la chevalerie au moment du retrait des troupes romaines de Britannia et de la chute de Rome. Une des traditions arthuriennes décrit le seigneur romain Artorus, défenseur du mur d'Hadrien, de père romain et de mère picte. Devenu roi Picte lors du retrait des troupes, il aurait fondé la première confrérie de chevaliers avec des cavaliers de l'armée romaine. Les premières occurrences de la légende datent de la fin du Vème siècle après JC. La représentation d'Arthur est transmise par l'art de l'enluminure, notamment dans les successives versions de l'*Historia Regum Britanniae* de Geoffroy de Monmouth à partir du XIIème siècle. Les peintres ont repris ce thème du roi chevalier issu de l'occupation romaine, notamment au XIXème siècle avec le renouveau d'un goût gothique qui s'exprime dans le romantisme ou le romantisme noir[216]. La popularité de ce

---

[212] *Profil d'Hercule* et *Hercule et le Lion de Némée,* Pierre-Paul Rubens (Museum Plantin-Moretus, Anvers, 1630)
[213] *Hercule et l'hydre de Lerne,* Gustave Moreau (Art Institute of Chicago, 1876)
[214] *Tête d'Héraclès imberbe*, terre cuite (Musée du Louvre, Lens, Vème-IVème siècle avant JC)
[215] Site dédié à l'histoire de la représentation d'Hercule, *Les 12 travaux d'Hercule* [en ligne], consulté le 11/06/2020. URL : http://hercule.travaux.free.fr/
[216] *La Dame du Lac offrant Excalibur,* Alfred Kappes (illustration pour *The Boy's King Arthur,* Lanier, New York, Charles Scribners Sons, 1880), *La Mort du roi Arthur,* James Archer (Manchester Art Gallery, 1860), *King Arthur,* Charles Ernest Butler (collection privée, 1903)

personnage a progressé au XXème et au XXIème siècle, la vogue des épopées médiévales ou de *fantasy* touchant bande-dessinée, dessins-animés et films. La représentation des Pictes (personnages récurrents de jeux vidéo et de jeux de rôle) généralement couverts de peinture bleue ou verte, peuple sylvestre énigmatique -dont serait originaire Merlin- est une invention apparue dans le néo-péplum (*King Arthur, Centurion, The Eagle,* et *Hercules*).

Les corps marquent les origines sociales, les vies, mais aussi la tradition picturale. La pose des soldats ou des prêtres de Caïphe dans *The Passion of the Christ* rappelle des tableaux chrétiens. Les visions infernales de ce néo-péplum font écho aux sabbats peints par Jérôme Bosch. Mel Gibson emprunte largement et de façon assumée à l'art religieux[217]. Les plans à la teinte dorée représentant les prêtres hébreux de Caïphe pendant la trahison de Judas font écho à l'art religieux pré-renaissant inspiré de l'enluminure (par exemple Cimabue, 1240-1302) ou même à l'art religieux orthodoxe : postures languissantes, immobilité méditative des visages, robes sombres tranchant sur fond à la feuille d'or inspirant le sentiment du divin. La représentation des prêtres de Caïphe rappelle aussi celle des évêques sur certains retables du haut Moyen-Âge et leurs expressions, le maniérisme.

1.1.2.5 Influence des motifs picturaux religieux

La picturalité des films provient de cet héritage. Leur rôle de transmission culturelle en fait des films-musées. D'autres motifs développés et retravaillés par la palette graphique, venant de la peinture romantique ou classique, attirent l'attention, par rapport à leur traitement moins spécifique dans le péplum qui ne dispose pas des effets visuels.

Les cieux, tout d'abord, retravaillés à la palette graphique, sont un élément esthétique incontournable du néo-péplum. Dotés d'une grande force expressive et esthétique, leur variété s'étire du ciel bleu sous le soleil de midi, au ciel gris ou noir de tempête, en passant par le ciel rougeoyant du lever ou du coucher du soleil. La plupart des cieux du néo-péplum sont nuageux, tourmentés. Un exemple caractéristique, extrait de Gladiator, est la séquence du retour de Commode, auto-sacré empereur, de Vindobona à Rome. Elle débute par une vue du ciel avec un passage accéléré des nuages. La caméra effectue un panoramique descendant sur Rome et le Colisée. Le ciel a ici une fonction d'annonce proleptique : les tons gris et l'aspect nuageux sont un mauvais présage, signe d'un destin néfaste qui s'accomplit, pour Rome et pour le héros Maximus. Ce ciel fait aussi fonction d'ellipse temporelle : l'accélération

[217] Jean-Miguel Guarrigues, « Regard décalé sur les inadéquations d'une esthétique » *in* « *La Passion du Christ* selon Mel Gibson », *Commentaire*, numéro 106, volume n° 2, 2004, p. 453-466

souligne le temps nécessaire à Commode pour rassembler les troupes de Marc-Aurèle après avoir donné l'ordre d'exécuter Maximus en Germanie et revenir en triomphateur à Rome. Le ciel joue encore le rôle de transition géographique. La séquence qui précède montre Maximus triomphant dans l'arène de Zucchabar en Afrique du Nord et s'achève par un vertigineux panoramique circulaire sur les spectateurs de l'arène et un fondu au blanc. Le plan du ciel est fréquemment employé dans les néo-péplums pour signifier le changement de lieu.

Il fonctionne également comme transition entre deux séquences aux ambiances visuelles et sonores fortement contrastées. Il prépare donc le spectateur à éprouver un nouveau registre d'émotions. La séquence qui précède l'arrivée de Commode à Rome, montre le ksar de Zucchabar (village bâti en argile rouge, tel le village conservé d'Aït Ben Haddou), reconstitué dans le sud du Maroc aux Studio CLA près de Ouarzazate, aux portes du désert, en plein soleil. La colorimétrie est chaude, le motif de la circularité et de la rondeur est omniprésent (forme de l'arène, irrégularité des maisons, collines environnantes). La séquence marque le triomphe de Maximus acclamé par le peuple. Par contraste, les plans de Rome sont de tonalités désaturées, grises et froides, les monuments sont blancs aux lignes droites et dures. L'accueil de Commode en char, par le peuple, dans la ville endeuillée, est lugubre. Il transpire la terreur et le soupçon d'imposture, les visages sont sombres. Le son des tambours résonne et des injures fusent de la foule. Le ciel, en plus de faire transition, exprime donc un *fatum*, puisque la tragédie du pouvoir qui voit les usurpateurs réussir est mise en route, et le destin du héros scellé. Le ciel a encore une fonction poétique**,** il confère un lyrisme à la transition, et permet littéralement une prise de recul du spectateur et un survol au dessus des péripéties et de la narration et de l'exposition.

Dans *Alexander,* Ptolémée, sur la terrasse de la bibliothèque d'Alexandrie dicte à son scribe le récit de l'enfance d'Alexandre et celui et la bataille de Gaugamèles. Au moment où s'achève le récit d'enfance, la caméra effectue un panoramique ascendant vers le soleil d'Alexandrie, puis redescend sur la plaine de Gaugamèles où se prépare la bataille, quarante ans plus tôt. La transition sur le ciel a ici fonction de débrayage narratif, passant d'un plan à l'autre du récit (du récit cadre de Ptolémée au récit enchâssé de la vie d'Alexandre), d'une temporalité à l'autre, d'un espace à l'autre, tout en usant du symbole solaire pour caractériser le règne d'Alexandre. Le ciel peut également avoir une fonction de grossissement épique. C'est ce que démontre le film *300,* à quarante quatre minutes du début du film. Depuis un chemin côtier, un plan d'ensemble montre une formidable vue de la baie sur laquelle aboutissent les Thermopyles. La colossale armée perse serpente aux pieds des collines. Le soleil tombe dans la mer, un épais nuage de poussière entoure l'armée qui approche. Le

travail sur le ciel en arrière plan, retravaillé par effets visuels vise la somptuosité et la tension dramatique, zébré de rais de lumières et de masses nuageuses reconstituées par infographie avec des logiciels spécialisés de formation de masses nuageuses et d'ambiances colorées.

La critique enregistre à juste titre une disparition de la représentation de dieu, de la foi, notamment chrétienne[218]. Ceci n'est pas tout à fait exact. Il semble que les dieux et les croyants aient presque disparu à l'écran postmoderne, mais leur présence est relayée par la palette graphique qui s'exprime notamment dans le travail des cieux, lieu de résidence consacré du divin depuis l'antiquité. L'aspect extraordinaire des cieux, retravaillés à la palette graphique ou magnifiés par la caméra, en fait la principale manifestation de l'existence du divin. Les cieux sont lieu de résidence des dieux de l'Olympe, du Parnasse ou d'Israël. Le film *Noah* présente une séquence poétique de re-végétalisation de la terre. Noé a planté la graine que lui a confiée Mathusalem et fait surgir une source. Une forêt sort instantanément de la terre aride. Un travelling avant conduit le spectateur jusqu'à la lisière de cette forêt surgie. Il suit le filet d'eau créé par Noé qui avance toujours et re-végétalisant tout sur son passage, sous un ciel qui défile en accéléré. Cette accélération du défilement des nuages joue un rôle d'ellipse temporelle, mais montre surtout le pouvoir surnaturel et atemporel de dieu. Dans *The Passion of the Christ*, suite à la crucifixion de Jésus, le ciel s'assombrit soudainement. Une terrible tempête marquée par une accélération se déchaîne. *Exodus : Gods and Kings* montre les Dix Plaies d'Egypte. La neuvième plonge l'Egypte dans les Ténèbres, manifestant la colère divine et un nouvel avertissement au Pharaon : une ombre noire recouvre progressivement Memphis.

Immortals se déroule sous un ciel tourmenté et d'ambiances nocturnes, qui montrent le doute de Thésée, qui affirme dès le début du film ne plus croire en les dieux. Dans ce film, un point de vue original est adopté, celui des dieux sur les humains, observés depuis l'Olympe à travers les nuages. De rapides travellings plongeants font se rejoindre le regard des dieux et les actions de Thésée. A l'inverse, Thésée lève les yeux au ciel pour chercher des réponses, quand il commence à admettre l'existence des dieux. Le motif des nuées célestes, ou *aurae*, fréquent dans la peinture classique, est revisité dans le générique de fin d'*Immortals* qui montre dans un ciel très pictural, tous les héros de la Grèce en suspension, prêts à se battre. Ils évoquent certains plafonds du Louvre, de Versailles ou la fresque *Le Jugement Dernier* de Michel Ange (1541), dans la Chapelle Sixtine au Vatican. Ces cieux sont, pour finir, la marque de l'ambivalence des hommes à l'égard des dieux. Les films montrent des héros

[218] *Gladiator* fait un clin d'œil à la tradition classique du péplum, en montrant quelques chrétiens encagés à proximité d'une cage aux lions, près de l'arène de Zucchabar [00:55:56-01:02:25]

croyants (*Gladiator, Alexander, The Passion of the Christ, Noah, Risen, Exodus : Gods and Kings*) ou ayant perdu la foi. L'idée que les dieux ont abandonné les hommes revient comme un leitmotive (*Immortals, The Clash of the Titans, Wrath of the Titans, Hercule, 300, 300 - Rise of an Empire, Gods of Egypt),* justifiant les tentatives impérialistes suspectes. Ils sont le lieu de l'éternelle question jetée au cosmos de l'existence de dieu.

Les effets de lumières tombantes sont un deuxième motif religieux des néo-péplums. Les lumières tombantes en rideaux ou en faisceaux, facilitées par les effets visuels, sont récurrentes et sont héritées de la peinture classique. Le film *Gladiator* abonde de ce type d'éclairage tombant, notamment dans les coulisses de l'arène de Zucchabar et du colisée où l'ambiance est sombre et où des jours laissent passer la lumière du soleil marocain ou romain. La première scène de harangue de Proximo à ses gladiateurs dans les coulisses de l'arène de Zucchabar, les discours d'encouragement dans l'arène de Rome, se font sous des rais lumineux tombants qui leur confère une dimension inquiétante et renvoient à l'aliénation des gladiateurs, coincés entre la mort et la gloire. L'univers carcéral, omniprésent dans ces films, est mis en lumière suivant l'influence des films noirs et de *Spartacus,* où les décors de geôles se succèdent[219]. Les *velaria* de l'arène de *Gladiator*, laissent filtrer la lumière en rideaux sur les gladiateurs. *Pompeii* utilise la lumière rasante du soir, à la limite du contre-jour, pour structurer le cadre de lignes lumineuses obliques, lors des combats dans l'arène. *The Passion of the Christ* montre des lumières qui tombent ostensiblement du ciel, renvoyant à la présence de Dieu. Dans *Risen,* les visages des disciples de Jésus sont inondés de lumière tombante lors des interrogatoires du romain Clavius pour éclaircir le mystère de la résurrection. Plus tard, à Jérusalem [01:01:02], il rencontre Jésus ressuscité, entouré de ses disciples. La lumière tombe ostensiblement sur lui pour souligner son bouleversement.

Les *locus horribilis* ou *locus epicus* (labyrinthes, grottes, geôles, enfers) sont un troisième motif religieux. Les lieux périlleux sont un topos de la littérature et de la représentation épique où s'accomplit le merveilleux et où généralement le combat s'engage. Dans les *locus horribilis* résident des forces obscures ou diaboliques. Si ce n'est pas le cas, ce lieu, est au mieux, un avertissement sur la nature des combats à mener. Dans le film *300,* l'abondance des *locus horribilis* transforme la réalité tout entière en enfer. Le ciel est toujours sombre et tourmenté sur les scènes de combat. Le nouveau-né Léonidas est inspecté par le prêtre au-dessus d'un charnier. Léonidas adolescent affronte un loup lors du rituel de passage de l'*agogé,* dans un lugubre défilé rocheux. Léonidas demande la possibilité de

[219] *La Mort de Socrate,* Jacques-Louis David (Metropolitan Museum of Arts, New York, 1777-1787) représente le philosophe dans une cellule, éclairé par une lumière tombante

combattre pendant les *Karnéïa* à des prêtres Ephores monstrueux, dans un temple isolé au somment d'un pic très escarpé. Les spartiates, au cours de leur progression vers les Thermopyles, trouvent un village dévasté. Les charognes gisent et les cadavres humains sont cloués sur un arbre. Le défilé des Thermopyles avec son goulot d'étranglement et la présence menaçante d'Ephialtès, la collection de monstres de la cour de Xerxès, sont encore des *locus horribilis* réalisés par effets visuels.

A l'inverse, *Alexandre* met l'accent sur la psychologie du personnage. Olympias, considérée comme une sorcière ou comparée à la gorgone Méduse, vit entourée de serpents dans sa chambre, qui fait figure d'antre. La grotte des dieux anciens où Philippe emmène son fils, ramène à la nature primitive et brutale du roi de Macédoine. Ces lieux sont des *locus horribilis* parce que les parents profitent de ces lieux reclus pour souffler des idées malsaines à leur fils et distiller leur haine. Les scènes d'orgies à Pella, en Inde, puis à Babylone marquent chacune un tournant du récit. La raison se dérègle et les démons se réveillent. La première orgie, lors du remariage de Philippe, se solde par une bagarre entre Philippe et Alexandre et le bannissement de ce dernier de Pella. Lors de la seconde orgie en Inde, Alexandre tue Cléitos, un de ses plus anciens et fidèles généraux. Il frôle la folie. La troisième orgie, à Babylone, l'emporte. Dévasté par la mort d'Hephaestion, il boit du poison. Le film laisse en suspens la question de l'assassinat ou du suicide Les trois orgies du film scandent la descente aux enfers du personnage.

Dans les sujets mythologiques, *The Clash of the Titans* et *Wrath of the Titans*, montrent la grotte souterraine de Calibos, le refuge boueux des Stygiennes cannibales, le brumeux fleuve Styx, l'antre de Méduse où la lave rougeoie dans les crevasses, la prison sous marine du Kraken, la ville d'Argos, transformée en mouroir, le Tartare, à l'intérieur d'un volcan, le labyrinthe et le minotaure qui protègent l'entrée du Tartare, le champ de bataille calciné par des nuées de démons. *The Legend of Hercules* et *Hercules* représentent le « défilé d'Horus » où des égyptiens à la solde d'Amphitryon tendent une embuscade à Hercule, les geôles, les arènes boueuses, les forêts, grottes et marécages où vivent Cerbère et l'Hydre de Lerne, le palais où a été commis le meurtre de Mégara et des trois enfants d'Hercule. *Immortals* montre le Tartare dans le cratère d'un volcan, un monastère transformé en camps de concentration et de torture, le labyrinthe de Kolpos, le barrage au pied du Mont Tartare qui forme un immense mur et où se déroule la bataille finale.

Les films à sujet religieux véhiculent un autre imaginaire du *locus horribilis*. *Noah* montre surtout les villes humaines modernes, le camp de la horde des Hommes de Tubal-Caïn (pour ses charniers et son cannibalisme), le désert calciné où demeurent les Veilleurs.

Exodus : Gods and Kings montre les carrières où les Hébreux sont détenus en esclavage, fouettés, mal nourris, entassés dans des galetas. Toute l'Egypte ravagée par les Dix Plaies devient *locus horribilis*. *The Passion of the Christ* montre les hallucinations qui conduisent Judas au suicide après sa trahison. Le trou où il se réfugie Judas et voit le diable, la place publique où des enfants se transforment en goules et l'attaquent, l'arbre isolé au pied duquel Judas trouve une charogne et se pend. La cour de la préfecture où Jésus est torturé, Jérusalem et son chemin de croix, le Mont Golgotha, dont *Risen* montre la fosse commune sont de tels lieux. *Ben Hur* explore l'horreur avec les cales de la galère où Ben Hur est détenu cinq ans, et la prison obscure et humide de sa mère et sa sœur, dans la vallée des Lépreux[220].

Ces lieux dont l'imagerie est héritée d'une tradition picturale représentent des enjeux esthétiques des films. Du point de vue narratif, ils sont symboliquement des lieux métaphoriques et hyperboliques d'épreuve ou de *catabase*, de retour sur soi, de rites d'initiation, de franchissements de seuils qui influent sur la destinée des héros.

1.1.2.6 Influence de la statuaire pour la pose héroïque

Gaspard Delon note la récurrence des « poses statuaires » des protagonistes, issues de la tradition de la sculpture, mettant en valeur le corps. Cet art fixe dans une pose, l'instant qui synthétise l'ensemble d'un cycle. Elle illustre une *geste*, une virtualité d'actions en une seule attitude. Les attitudes sont portées au plus haut degré d'expression sans les caricaturer.

Les films réinterprètent ces poses, tout en répondant aux canons esthétiques contemporains et à la psychologie du personnage. *300* exhibe particulièrement la sculpturalité des corps. Le film est inspiré du roman graphique de Franck Miller, d'une gestuelle sportive et publicitaire, mais également de cette tradition statuaire, mélange typique du postmodernisme. Les spartiates, plus ou moins dénudés, se meuvent avec des gestes inspirés. Chaque séquence cherche à laisser des images vives de la geste épique, la gloire des combattants passant par le corps. Les corps des gladiateurs de *Gladiator, Pompeii, The Legend of Hercules* jouent de ces poses sculpturales. L'arrivée de Gorgô pour aider Thémistocle, dans la préquelle *300 - Rise of an Empire* (Noam Murro, 2014), évoque celle de

[220] Dans *Gladiator,* la forêt de Vindobona où rôde la horde barbare, les geôles, les arènes sont autant de *catabases* (descente aux enfers du personnage). *Pompeii,* montre le village picte dévasté et brûlé par les romains où les cadavres sont suspendus à un arbre, la forêt où le personnage de Milo enfant est capturé, les geôles et l'arène de Pompéi, le volcan qui entre en éruption. *King Arthur* présente comme *locus horribilis* la crypte des prêtres chrétiens dans la *domus* de Marius en pays Picte, le lac gelé, la forêt. Dans *Gods of Egypt,* la prison d'Horus, les marécages, les pyramides piégées, les Enfers où les personnages font de fréquents séjours sont des *locus horribilis*

la *Victoire de Samothrace.* Si l'actrice ne reprend pas la geste de la statue, elle commente le souffle de la geste héroïque grecque[221].

Les silhouettes noires des personnages découpées sur des ciels ou des fonds colorés rappellent l'esthétique de la poterie grecque sur fond rouge ou blanc[222]. Le graphisme du casque à l'aileron circulaire affûté et à l'allure conquérante évoque les statues antiques des spartiates[223]. Les statuettes d'athlètes spartiates trouvent aussi écho dans les films. Le sculpteur David D'Angers a concilié dans la statue de Philopœmen[224], sa nature physique et morale. Vue du côté droit, celui de blessure, la statue présente l'homme souffrant, le dos courbé, la jambe fléchie, de l'autre côté, c'est un héros plein de fierté, la tête dressée, le regard menaçant. Les deux faces du spartiate, incarnées par la perfection physique et morale de Léonidas et la difformité d'Ephialtès, rebus de la société, en sont une représentation cinématographique dissociée.

Dans *300,* l'esthétique athlétique des Spartiates est obtenue par maquillage en « sculptant » leur musculature à l'aérographe, et en accentuant les ombres et les brillances des corps et du visage les acteurs et le renforçant à l'étalonnage. Les acteurs ont subi une préparation physique draconienne dans un centre spécialisé de musculation et de régimes basses calories. Ce *design* a rendu les maquillages mémorables. La barbe de Léonidas, fabriquée par John Blake, a fait l'objet d'innombrables tests de longueur. Dans *300 - Rise of an Empire,* Justin Raleigh[225] explique qu'il a reçu la consigne de rester dans la lignée du film *300* pour certains effets de maquillage, notamment la musculature graphique des Spartiates et des Grecs, repeinte à l'aérographe. Des milliers de prothèses transfert ont été appliquées[226].

Ainsi, le maquillage, comme la statuaire, exaltent le courage du héros qui dépasse sa douleur pour accomplir son devoir, ce que Zack Snyder montre dans son film en exaltant par

---

[221] La voix off de Gorgô narre dans *300-Rise of an Empire* (Noam Murro, 2014) : « Cela commença par un murmure. Une promesse. Par la plus légère des brises qui caressa les gréements, provoquant un grincement qui s'éleva au dessus des cris de dix mille hommes. Elle passa dans ses cheveux aussi doucement que l'aurait fait la main d'un amant. Cette brise, cette promesse devint un vent. Un vent qui souffla à travers la Grèce portant un message de Dame Liberté, répétant partout comme elle avait été sage de demander à Léonidas de déposer cette offrande à ses pieds. Un vent, mes frères, de sacrifice! Un vent de liberté! Un vent de justice! Un vent de vengeance! » [01:20:00-01:30:00]

[222] Dinos laconien dit *Du Peintre des Cavaliers* (Musée du Louvre, 560-540 avant JC)

[223] Buste d'un hoplite casqué, dit *Léonidas* (Musée archéologique de Sparte, début du Vème siècle avant JC) ou détail du cratère de Vix d'inspiration laconienne, *Hoplite*, (Musée du Pays Châtillonnais, vers 510 avant JC)

[224] Statue *Philopœmen*, David D'Angers (Musée du Louvre, 1837)

[225] Entretien avec Justin Raleigh, revue *SFX,* n°170, mai/juin 2014

[226] Le nombre d'acteurs devant être maquillés avec des prothèses étant important, chacune a reçu un code en fonction de sa taille. Chaque maquillage était photographié sur les acteurs de premier plan avec nom, numéro de la scène, code des prothèses, de façon à pouvoir les remaquiller à l'identique. Les cascadeurs et figurants changeaient de prothèses pour simuler un plus grand nombre de personnages. Entretien avec Justin Raleigh, revue *SFX* n°170, mai/juin 2014

les postures physiques, la vertu guerrière, la droiture et le sens du sacrifice de Léonidas et de ses *hippeis*. Cet art de la pose épique trouve son origine dans les cultes héroïques que continue la statuaire. En témoigne la statue *Le Soldat de Marathon* (Jean-Pierre Cortot, 1822-1831, Musée du Louvre), « grand homme », ou *exemplum virtutis* dont le courage et les vertus patriotiques et civiques étaient proposés en exemple au public sous l'administration de Louis-Philippe. De même la peinture préromantique de Jacques-Louis David fait de Léonidas un guerrier et un honnête homme issu des Lumières[227].

Les représentations statuaires émaillent les attitudes du protagoniste d'*Alexander*. L'*Hermès Azara*[228] et l'*Alexandre Rondanini*[229] montrent Alexandre montant dans le char à quatre chevaux du roi Philippe de Macédoine. La scène du film qui précède le meurtre de Philippe, dans laquelle Alexandre monte sur le char de son père y fait allusion. Le choix même de l'acteur (Colin Farell) semble conditionné par la physionomie d'Alexandre représentée historiquement par un front haut et large, de grands yeux, un cou fort, un style de coiffure marqué par l'*anastole* (mouvement de retombée des mèches qui s'élèvent de la chevelure abondante)[230]. Une scène du film montre Alexandre chevauchant Bucéphale, cabré, évoquant la pose campée par diverses statues et statuettes équestres[231].

Les personnages historiques, Marc Aurèle et Commode (*Gladiator*) sont connus par une série de bustes et de statues[232]. Des bustes pleins de gravité représentent la sagesse de l'empereur stoïcien, auteur des *Pensées pour moi-même*. À l'opposé, le buste en marbre *L'empereur Commode en Hercule*[233], illustre l'*hybris*, dans la lignée de Claudius, Néron ou Caligula. Le personnage de Maximus Decimus Meridius mêle vérité et fiction[234].

---

[227] *Léonidas aux Thermopyles*, Jacques-Louis David (Musée du Louvre, 1814)
[228] Pilier hermaïque (représentant Hermès) romain de Lysippe (Musée du Louvre, Paris)
[229] L'original appartenait à un groupe statutaire sculpté par Euphranor (Glyptothèque de Munich)
[230] Buste d'Alexandre (cour royale du Château de Versailles)
[231] Statuette équestre en bronze, *Alexandre et Bucéphale,* trouvée à Pompéi (Musée Archéologique National de Naples, Ier siècle avant JC – Ier siècle après JC)
[232] Buste de Lucius Vérus (Musée du Louvre). Co-empereur de Rome avec Marc Aurèle, il est cité dans *Gladiator* comme étant le mari défunt de Lucilla
[233] *L'empereur Commode en Hercule* (Musée du Capitole, Rome, 191-192 après JC)
[234] Ce personnage serait inspiré d'un général d'empire qui aurait pu prétendre de par le droit romain à la succession de Marc Aurèle. Par ailleurs, un Sextus Quintilius Maximus, consul en 151 après JC, aurait été lié d'amitié avec Marc Aurèle. Un autre Maximus, dont le prénom est Claudius, aurait été consul en 172, et aurait été un homme sage et habile qui aurait conseillé Marc Aurèle, Louis-Madeleine Ripault, Marc-Aurèle, ou Histoire philosophique de l'empereur Marc-Antonin, ouvrage où l'on présente dans leur entier et selon un ordre nouveau les maximes de ce prince qui ont pour titre: Pensées de Marc-Antonin de lui-même à lui-même, en les rapportant aux actes de sa vie publique et privée, Tome IV, Livre 8 « État de l'Empire », Allais, 1820 (original provenant de la Bibliothèque Nationale Centrale de Florence), p. 430, Laure Levêque « Sources antiques et lectures cinématographiques. Le cas de Gladiator », Babel n°24, 2011, mis en ligne le 01/07/2012, consulté le 12/08/2018. URL : https://journals.openedition.org/babel/182

Le personnage d'Hercule a quant à lui toujours suscité l'intérêt : « La figure d'Héraclès a surtout joui de l'intérêt particulier des sculpteurs qui tenaient là le prétexte parfait pour représenter la musculature idéale du nu masculin »[235]. Le corps musculeux du personnage est une source d'inspiration récurrente pour la statuaire classique, qui représente la tête d'Hercule, généralement imposante et arrondie, les yeux enfoncés dans leur orbite, accentuant le côté sauvage du personnage[236] que le cinéma contemporain se réapproprie sous les traits de l'acteur Dwayne Johnson.

1.1.2.7 Influence des arts décoratifs et de l'histoire du vêtement

Les costumes et accessoires à l'antique garantissent le vraisemblable de l'univers diégétique, contribuent à l'héroïsation des protagonistes - l'armure étant l'attribut du héros, la robe l'ornement féminin - et au dépaysement esthétique. Ils caractérisent les personnages, et pour ces films qui montrent des foules, ils représentent une bonne partie du budget. Ils sont fabriqués par l'équipe technique pour les besoins de chaque néo-péplum, en raison de leur coût ou de leur indisponibilité dans le commerce, d'après modèle ou conseil historique. L'équipe costume de *Gladiator*, dirigée par Janty Yates, a fabriqué plus de dix mille costumes, dont cinq cent tuniques de gladiateurs[237]. Les costumes de Lucilla (Connie Nielsen) ont été particulièrement soignés et réalisés avec des savoirs faire artisanaux (tunique d'hiver en cachemire, soie et fourrure, robes en soie brodée, bijoux réalisés d'après des modèles antiques par le joaillier Martin Adams, sandales fabriquées à Rome). L'armure d'apparat de l'empereur Commode a été conçue en caoutchouc couvert de cuir pour lui donner une apparence imposante tout en préservant légèreté et souplesse. L'armure de combat de Maximus, adaptée à l'effort de l'acteur, aussi légère que possible, est réalisée en mousse recouverte de cuir. Cent armures en métal, et cinq cent cinquante autres en polyuréthane ont été dessinées par Rod Vass et son entreprise Armordillo Ltd. Vingt-sept mille cinq cent pièces d'armures ont été fabriquées en trois mois pour le tournage. Certains de ces costumes ont été reproduits par dizaines, afin de vêtir les doublures de l'acteur ou de répondre aux exigences spécifiques des scènes (sale, propre, déchirée). Les tuniques qui couvrent les esclaves-gladiateurs ont été réalisées en lin grossier.

---

[235] Site dédié à l'histoire de la représentation d'Hercule, *Les 12 travaux d'Hercule* [en ligne], consulté le 11/06/2020. URL : http://hercule.travaux.free.fr/

[236] *Buste d'Hercule* (Musée du Louvre, époque romaine)

[237] Article « *Gladiator* : Secrets de tournage », site *Allociné* [en ligne], consulté le 02/01/2020. URL : https://www.allocine.fr/film/fichefilm-24944/secrets-tournage/

Plus de vingt mille pièces de vêtements ont été dessinées pour les besoins d'*Alexander*. Des costumes de rois, de paysans, de marchands, d'artisans, de soldats et de diverses tribus ont ainsi été créés sous la supervision d'un conseiller historique. Un arsenal a été fabriqué pour équiper jusqu'à mille cinq cent soldats par jour[238] ainsi que mobilier, poteries, statues, instruments de musique, tissus, lampes, objets décoratifs. La société *BUF Compagnie* a scanné les moindres accessoires et costumes utilisés sur le tournage pour reconstituer soldats en 3D et chevaux, lesquels ont été mis en mouvement par animations obtenues par *motion capture*. Le film *Troy* a reproduit certains objets datant de l'époque où aurait dû avoir lieu la guerre de Troie en prenant modèle sur les résultats de fouilles archéologiques entreprises en Turquie, mis à disposition par le *British Museum*. D'autres films prennent plus de liberté. Les costumes spartiates encapés de rouge, les robes stylisées et dénudées de Gorgô, les costumes grecs et perses de *300* et *300 : Rise of an Empire*, sont peu vraisemblables. Le costume et notamment les armures mobiles et transformables sont récréés numériquement, notamment pour les dieux d'*Immortals* et *Gods of Egypt*. Le costume est essentiel dans le néo-péplum*,* bien qu'il soit relativement sobriété par rapport aux fastes du péplum classique[239]. Artisanats et industries que déploient les néo-péplums sont de plus en plus fréquemment dupliqués par effets visuels. Dans *Troy,* l'animation 3D a permis pour la première fois, de tourner des scènes de combat avec des épées dépourvues de lames, rajoutées ensuite, numériquement, par mesure de sécurité. Ce processus a libéré les acteurs de la crainte de blesser quelqu'un, et leur a permis de lâcher leurs coups.

Ce long excursus par des sources visuelles et leur traitement par technologies numériques, effets spéciaux et maquillages les plus modernes, démontre la tendance Postmoderne du néo-péplum à recycler l'acquis de Histoire de l'Art et le mêler au style moderne de l'imagerie numérique. C'est ce qui en fait un genre plus ou moins allusivement muséal.

---

[238] Douze mille pièces d'armements, dont environ mille sarissas, deux mille boucliers, deux mille glaives de diverses formes, sept cent cinquante arcs et des milliers de flèches ont été fabriqués dans des grands entrepôts de Marrakech, convertis en ateliers, « *Alexander* : Secrets de tournage », site *Allociné* [en ligne], consulté le 03/02/2019. URL : https://www.allocine.fr/film/fichefilm-51115/secrets-tournage/

[239] Les protagonistes d'*Alexander the Great* (Robert Rossen, 1956) ou de *Cleopatra* (Joseph L. Mankiewicz, 1963) changent de costumes, plus spectaculaires les uns que les autres, à chaque scène

1.1.3 *ESCAPISM* ET TOURISME NUMÉRIQUE

Outre cette dimension muséale, le cinéma postmoderne repose selon Laurent Jullier, sur ce que la critique anglo-saxonne nomme *l'escapism.* L'*escapism* est la substitution aux styles vernaculaires, d'un dépaysement exotique. Ce style révèle pour Laurent Jullier une forme de désengagement du monde et la promotion d'un cinéma de divertissement forain. Si selon Laurent Jullier, « les modernes n'avaient guère de conscience historique, ou seulement le temps d'un rejet radical », et que « leur obsession d'une pureté transcendant le temps était une chimère déniant le passé », le cinéma postmoderne la remplace par un cinéma du « feu d'artifice »[240] visuel mêlant obsession pour le passé et dépaysement permis par effets visuels. Les revues spécialisées comme *SFX* passent en revue les techniques utilisées.

1.1.3.1 Voyages numériques entre terre, mer et ciel

Les voyages sont le cœur de l'aventure épique. Le néo-péplum retravaille par effets visuels les paysages naturels pour transmuter en divertissement le vieux mythe du retour à la nature et aux origines. *Noah* montre dans un des plans les plus technique et spectaculaire, la croissance accélérée d'une forêt dense au milieu d'un désert pierreux par travelling avant sur des milliers de kilomètres. L'*escapism* fonctionne dans quasiment tous les films par reconstitution de vastes paysages parcourus sur de longues distance par travellings. Pour *Troy,* Jon Thum (superviseur des effets visuels pour Framestore CFC) a réalisé deux grandes séquences en quinze mois et environ cent trente plans à effets visuels. L'esthétique de ces plans repose sur la mise en valeur des paysages marins et insulaires grecs et la reconstitution de la flotte antique. Un très long plan de survol montre la plage sur laquelle des milliers d'hommes installent le camp, tandis que des dizaines de navires débarquent leurs troupes, et que des centaines d'autres approchent. Le second plan le plus spectaculaire et le plus complexe consiste en un vertigineux zoom arrière, révélant d'abord, depuis le point de vue d'un éclaireur troyen placé en amorce, un seul bateau grec filmé en plan moyen, puis l'immense armada grecque, en plan de grand ensemble. La découverte de la flotte grecque dissimulée dans une baie retirée[241], suscite une vision choc pour le personnage comme pour le spectateur. Poussant encore plus loin la reconstitution numérique, qui permet aux films de représenter des paysages extraordinaires, *300*, « ovni cinématographique »[242], a misé sur la

---

[240] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p. 21

[241] Cet effet est réalisé en incrustant des centaines de navires 3d à la surface de l'océan

[242] Alain Bielik, « *300,* Ovni cinématographique », Revue *SFX* n°128, avril /mai 2007, p. 28

conception intégrale de décors en 3D par James Bissel. Tous les décors du film[243], y compris les extérieurs ont été réalisés en studio, puis ont été reproduits sous forme de maquettes sommaires pour permettre au réalisateur de déterminer ses placements de caméras, ses cadrages et l'évolution des personnages : « En fonction de ces cadrages, nous décidons quelle partie du décor doit être construite en dur pour les acteurs, et quelle partie sera uniquement créée par ordinateur. Il fallait un espace suffisant pour que les acteurs puissent évoluer à l'aise, mais aussi prévoir une « fin » de décor qui facilite l'intégration de l'environnement 3D à l'arrière plan »[244]. Les plans tournés dans ces décors, à partir du story-board établi d'après les dessins originaux de Miller, ont ensuite été transmis au directeur artistique des effets visuels, Grant Freckelton. Celui-ci a alors choisi une ou plusieurs images clés pour chaque plan. Il a dessiné l'arrière-plan de chacune des images sélectionnées et réalisé un photomontage assemblant dessin et image réelle. Ceux-ci ont été envoyés, avec les prises de vues numérisées, au studio responsable des effets visuels de la scène. Une dizaine de sociétés se sont partagées les mille trois cent plans à effets visuels du film, la principale étant *Hybride Technologies*, au Québec.

Les diverses charges de cavalerie et courses de char contribuent également à cet *escapism*. Dans *Alexander,* Oliver Stone et Dave Bonneywell (*BUF Company*) ont cherché « un effet de réel » pour la bataille de Gaugamèles (actuel Kurdistan), lors des charges de cavalerie filmées en plan large. Le tournage de la bataille d'Hydaspe en Inde, contre l'armée de Poros, montée sur éléphants, s'est déroulé dans un parc botanique thaïlandais où l'équipe de décoration a reconstitué une forêt indienne. Une trentaine d'éléphants seulement, parmi les mieux dressés au monde, a participé aux prises de vue, leur nombre a ensuite été multiplié à l'image par clonage numérique. Eléphants, représentations des régions de Baktriane, de Sogdiane, de Perse et d'Inde contribuent à l'*escapism* d'*Alexander.* Les scènes à tournées au Maroc, dans la province fictive de Zucchabar (*Gladiator*), en Judée (*The Passion of the Christ, Ben Hur, Risen*), en Egypte (*Exodus : Gods and Kings, Gods of Egypt*) y contribuent.

1.1.3.2 Bestiaires exotiques et zoos par effets spéciaux et visuels

Autre aspect de l'*escapism* postmoderne, les néo-péplums proposent un bestiaire par techniques mixtes, qui use de l'aspect divertissant du zoo. Animaux réels ou fantastiques, sculptés, mécanisés ou numériques contribuent au safari visuel. Les animaux naturels

[243] Revue *SFX* avril/mai 2007 n°128, p. 28-37
[244] Entretien avec James Bissel, Revue *SFX* n° 127, février/mars 2007, p.24

abondent dans les néo-péplums (chevaux, oiseaux, chiens, éléphants, tigres, lions, panthères, éléphants, reptiles, singes, crocodiles, insectes), mais sont fréquemment remplacés par des doublures numériques pour des raisons de sécurité, de praticité et de protection des animaux.

Les statues animalières sont une des techniques utilisées pour l'illusionnisme de l'*escapism.* Le sculpteur Adrien Morot[245] a créé le *design* d'animaux n'existant pas dans la nature pour remplir l'arche un an avant le démarrage de *Noah*. Toutes les techniques d'effets spéciaux et visuels ont été employées. Darren Aronofsky souhaitait des statues d'animaux pour représenter une hibernation durant le voyage, Noé ne pouvant, selon le principe de réalité, nourrir et entretenir des milliers d'animaux. Trois cent cinquante mammifères, peints et poilus, des milliers de reptiles, des dizaines d'oiseaux ont été fabriqués en quatre mois, soit plusieurs milliers de mètres carrés d'animaux uniques (Darren Aronofsky n'en voulant pas deux pareils) blottis les uns contre les autres, ont rempli les trois étages de l'arche[246]. Soixante-quinze mammifères différents ont été sculptés, avec différentes parties des corps dissociées pour obtenir de nouveaux assemblages et en démultiplier le nombre. Des espèces supplémentaires ont été créées en variant couleur, fourrure, écailles. La fabrication des animaux d'arrière plan a été sous-traitée à l'artiste new yorkais Paul Rice, qui a réalisé mille mètres carrés de décor d'animaux simplistes. Les bêtes ont été réalisées en mousse de polyuréthane flexible (70% d'entre eux) ou rigide (30%), une petite partie en fibre de verre. Une fois l'animal terminé, il était posé dans un rectangle-mesure, qui se remplissait au fur et à mesure, jusqu'à boucher tous les trous, avant d'être expédié par camion. L'artiste Michel Bougie a sculpté des dizaines de serpents isolés, jusqu'à ce que naisse l'idée de sculpter une masse de serpents enchevêtrés dans du latex sur une surface de quatre mètre sur trois sur laquelle rajouter des serpents individuels[247]. Pour les Dix Plaies d'Egypte d'*Exodus : Gods and Kings,* mille grenouilles en plâtre, batraciens et serpents en silicone ont été fabriqués.

Les animatroniques constituent une seconde méthode de l'illusionnisme de l'*escapism*. Les animatroniques sont fréquemment utilisés et relayés par les effets visuels. Certains chevaux de *300* ont été réalisés en animatroniques afin d'éviter un dressage et l'imprévu. Le

---

[245] Revue *SFX* n°170, mai/juin 2014, p. 32

[246] La méthode de travail a consisté à établir des listes d'animaux suivants les grandes catégories (primates, bovins, fauves), à en déterminer le nombre, à les dessiner sur Photoshop (quatre ou cinq *designs* par jour). Adrien Morot a délimité dans un grand atelier un box de quatre mètres sur trois au sol et réuni une cinquantaine de personnes pour le remplir vingt six fois. Trente animaux ont créés par jour pendant trois mois en travaillant vingt-quatre heures sur vingt-quatre. L'idée d'acheter des animaux chez des taxidermistes a été abandonnée, car les animaux sont toujours traités debout ou en position dynamique, et parce qu'il fallait des espèces imaginaires, Revue *SFX*, mai/juin 2014 n°170, p. 33

[247] La dimension de la sculpture a généré un moule de trois cent kilogrammes, rendant difficile son retrait et son usage, qui n'a été qu'en partie exploité. Revue *SFX* n°170, mai/juin 2014, p. 33

cheval de l'émissaire de Xerxès auprès de Léonidas, qui se cabre et maintient sa position sur deux pattes est mécanisé. Le loup gigantesque contre lequel Léonidas combat, a été sculpté, puis moulé en résine époxy syntactique et tiré en mousse de latex. La fourrure implantée poil par poil sur la tête, le museau traité par flocage, le corps couvert de fourrure artificielle. Le *design* a été modifié en postproduction et l'animatronique finalement remplacé par une animation 3D. Pour d'*Exodus : Gods and Kings*, deux crocodiles, dont un de six mètres de long, ont été conçus par une équipe de quatre sculpteurs ; une version au corps entier, une autre avec seulement les ¾ avant, chacune pesant près de trois tonnes. Les corps ont été modelés dans des blocs de polystyrène, puis les surfaces ont été enduites de résine époxy. Des couches de plastiline ont été ajoutées pour sculpter les détails de la peau. Les mâchoires inférieures, les pattes et la queue ont été sculptées séparément. La peau du reptile, qui devait supporter de longues immersions dans l'eau a été l'occasion d'un projet de recherche et de développement[248]. La mécanique a été conçue par le département des effets spéciaux pour que le crocodile avance dans l'eau et bondisse pour happer un marin sur un bateau grâce à un mécanisme fixé au fond de l'eau. Cet animatronique a été également animé en 3D, Peter Chiang et l'équipe des effets visuels (*Double Negative*) ayant placé dessus des *trackers*[249] pour faciliter l'animation. Un bœuf mécanique a également été créé. Dans *Noah,* parmi les mammifères de l'arche, une dizaine ont été réalisés sous forme d'animatroniques en mousse de latex, ainsi que des bébés humains (ce qui est considérable pour un seul film). Le principal animatronique était une sorte de chien fantastique mourant, conçu pour la scène liminaire de présentation de Noé. Darren Aronofsky, enthousiasmé par la scène, a souhaité plus d'actions pour l'animal[250], le chien a été finalement réalisé en 3D.

Les doublures numériques animalières sont une troisième méthode, très fréquente, de l'illusionnisme de l'*escapism*. Dans *Noah,* en plus des bêtes sculptées et mécanisées filmées en gros plan, la multitude animale a été réalisée numériquement par la société ILM. Huit mille animaux en 3D, calqués sur les *designs* d'Adrien Morot, apparaissent dans un seul plan. La

---

[248] La sculpture a été moulée en fibre de verre et enduite de couches superposées : deux couches de silicone liquide cuit, une couche de nylon, une couche de mousse de silicone, ce qui a été répété trois fois, pour obtenir une peau résistante, légère et imperméable.

[249] Le *tracker* est une puce permettant de suivre et de capturer le mouvement de corps ou d'objets et de transférer les données détectées vers une application pour un traitement ultérieur en enregistrant le modèle de mouvement. Le *tracking* est défini par Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard : « technique permettant de recréer les mouvements d'une caméra pendant une prise de vues réelle afin qu'ils soient reproduits à l'identique par une caméra virtuelle dans un programme de compositing, qui permet de fusionner ensemble les scènes réelles et virtuelles. Cela produit l'illusion que des éléments de sources d'images différentes ont été filmés simultanément, par la même caméra », « Glossaire Technique », *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015*,* p.155-160

[250] Un animatronique est programmé pour une seule action, il ne peut effectuer une variété de mouvements.

scène clé de l'arrivée des animaux à l'arche a été réalisée par deux studios : ILM pour les animaux terrestres, et Look Effects pour les volatiles. Darren Aronofsky souhaitant s'éloigner le plus possible de l'image de la girafe entrant dans l'Arche, a voulu des mouvements aux variations inédites. Face au nombre d'individus à créer, ILM a adopté la méthode d'Adrien Morot. Les animaux ont été classés par catégories modélisables sur un squelette unique utilisant un même cycle d'animation. Les textures, fourrures, cornes, écailles, plumes ont été combinées pour créer une grande quantité d'animaux différents à partir d'un nombre limité d'éléments. Le plan d'arrivée des animaux à l'arche a obligé la « ferme de rendu » *ILM* à franchir un palier dans la complexité d'animation : alors que la caméra recule, plus de huit mille créatures apparaissent simultanément à l'image avec simulations de poils, calcul des trajectoires pour éviter les collisions ou écrasements, poussière produite par les sabots, tout en faisant marcher les animaux de même espèce par couples, ce qui a été un casse-tête technique.

Initialement prévue avec des animaux dressés et des comédiens entraînés, la scène de combat dans l'arène avec des tigres de *Gladiator,* a été réalisée par le superviseur des effets visuels Rob Harvey[251]. La plupart des plans avec tigres sont composites. Le combat entre Maximus (Russell Crowe) et Tigris (Sven-Ole Thorsen) a été filmé sur un vaste fond bleu installé dans le décor. Les performances avec les tigres ont été ensuite filmées avec la même lumière dans le même environnement. Les scènes d'interaction avec les fauves, notamment le plan où le tigre saute sur le dos de Maximus, ont été tournées par une doublure de Crowe. Dans, *300* enfin, les éléphants et rhinocéros colossaux de combat ont été réalisés en 3D. Les animaux domestiques et surtout sauvages contribuent à l'*escapism*, et sont des défis pour les studios d'effets spéciaux et visuels.

1.1.3.3 Créatures fantastiques et monstres

Les films *300* et la préquelle *300 : Rise of an Empire* innovent par l'adaptation du *design* d'une bande dessinée et par la pléthore de monstres qu'ils montrent. L'atmosphère atypique, dérangeante qu'ils confèrent aux films est renforcé par l' « effet de réel » des animations, les créatures devant pouvoir passer pour des hommes affectés de difformités. Les personnages de Xerxès, d'Ephialtès, de l'Exécuteur, des Immortels, du Géant, des Ephores sont créés par traitements mixtes de maquillages, effets spéciaux et visuels. L'acteur Rodrigo Santoro portait ainsi des prothèses sur les sourcils, les joues, les oreilles et le nez qui servaient

[251] L'économie de temps et la sécurité ont été déterminants dans le choix du numérique : il aurait fallu au minimum deux semaines aux dresseurs pour « former » des tigres apprivoisés, et un cascadeur a été mordu au bras et un autre griffé durant les essais.

à fixer des piercings. Le personnage était grandi par effets visuels. De *300* à *300 : Rise of an Empire,* la production a demandé de modifier le *design* originel de Xerxès : sculpter le visage pour lui donner une allure plus virile, poser une balafre transfert pour rappeler la blessure infligée par Léonidas à la fin de *300*.

Le *design* du traître bossu Ephialtès de la bande dessinée ne correspondant pas à une morphologie humaine ; l'équipe a fabriqué un prototype fidèle à celui de Miller avant de se rabattre sur une version plus humaine et plus crédible. La difformité du personnage était telle qu'un acteur ne pouvait entrer dans ce corps sans une tête mécanique. La version finale a consisté en un masque prosthétique sur le visage, un torse bossu et un bras difforme conçu en deux versions, positionnable et mécanisée. Toutes les prothèses ont été réalisées en mousse de latex, à laquelle l'étalonnage couleur a conféré profondeur et réalisme[252]. Dans *300 - Rise of an Empire,* l'apparence d'Ephialtès, jugée encore trop exagérée et trop proche de la bande dessinée a incité les producteurs à choisir un *design* encore plus réaliste et des proportions moins excessives. La technique ayant évolué entre les deux films, la peau synthétique paraissait plus naturelle. Ephialtès a été sculpté en Chavant sur un moulage du corps de l'acteur Andrew Tiernan. Le corps a été moulé en époxy, tiré en mousse de latex, puis peint en silicone. La bosse, entièrement creuse pour alléger le costume, s'enfilait par une ouverture dissimulée dans une ride de la bosse. Le personnage portant un pantalon, les jambes ont simplement été épaissies avec un collant sculpté en mousse. L'acteur portait un bras surdimensionné mécanisé dont il pouvait faire bouger les doigts grâce à un mécanisme relié à sa propre main. Une cagoule recouvrait crâne, oreilles et cou, une prothèse en Plastil recouvrait le visage entier, d'autres, la lèvre inférieure et chaque œil.

L'Exécuteur, personnage gigantesque et obèse, d'abord dessiné sur croquis, puis sur Photoshop, a été sculpté en Wed Clay[253] en format réduit, puis tiré en résine. Il a été ensuite sculpté à l'échelle 1 par Lance Burton sur un tirage en fibre de verre du corps de l'interprète. La statue pesant 300kg, la technique du ramage a été adoptée pour le moulage, par pulvérisation de fibre et de résine sur la surface. Les différentes parties du corps ont été tirées en latex à partir de ce moule externe et du moule interne réalisé sur le corps de l'acteur. Des poches de sables ont ensuite été intégrées dans le costume de latex pour simuler le balancement de la graisse. Les Immortels, trop ressemblants avec les Orcs de *Lord of Rings,* ont donné lieu à des dizaines d'essais. Leur masque a été réalisé en latex. Le personnage du

[252] Revue SFX n°128, avril/mai 2007, p. 32-37
[253] La *Wed Clay* est une argile de modelage

« Super Immortel » géant, interprété par Robert Maillet, acteur très grand, a été créé par alliage de maquillages et d'effets visuels.

Le film *Hercules* a été, pour Conor O'Sullivan, chef maquilleur, un défi et un effort logistique pour peindre en vert et tatouer de la tête aux pieds cent cinquante guerriers Bessi qui tendent une embuscade à Hercule. Au départ, ces guerriers devaient être seulement peints. Brett Ratner a exigé des tatouages[254]. Le *design* mixait influences antiques et maoris. Une fois conçu et dessiné, il a été peaufiné et reproduit suivant une logistique drastique. Soixante cinq personnes au maquillage, réparties par tentes avec une division du travail précise, maquillait les acteurs par ordre d'importance à la prise de vue. Une trentaine de guerriers étaient entièrement tatoués, une quarantaine semi-tatouée, et soixante quinze autres portaient des justaucorps sur lesquels le motif des tatouages avait été imprimé. Le maquillage durait quatre heures et une fois la prise de vue démarrée, quinze personnes restaient sur le plateau pour les retouches tandis que les autres imprimaient les transferts pour le lendemain.

Dans *Noah,* des créatures fantastiques ont été sculptées puis animées. Les Veilleurs, créatures imaginées par Darren Aronofsky, représentent les Nephilims de la *Genèse*. Ces géants de pierre, armés de six bras, ont été sculptés par le new yorkais Sam Messer, puis animées par Aaron Mc Bride de la société *ILM,* en accentuant leur gaucherie. Aronofsky voulait que ces anges célestes déchus, soient handicapés par leur nature terrestre et se déplacent avec difficulté. Le réalisateur a souhaité d'abord utiliser le style de Ray Harryhausen en *stop motion*. Les tests ont révélé trop de décalage avec le reste du film. Le visage des Veilleurs a ainsi été modélisé par technologie numérique avec des rochers de très petite taille permettant mobilité et expressivité.

[254] Cette demande de Brett Rattner grevait le budget d'un demi million de dollar. A raison de vingt cinq tatouages transferts à vingt-cinq euros par jour et par personne, soit vingt-deux mille tatouages transfert pour donner une idée des proportions. Une solution plus économique a été trouvée : un *design* unique pour tous les soldats, une fabrication maison des transferts, recouverts d'une couche de peinture verte spéciale et d'une couche de terre

1.1.4 LE NÉO PEPLUM NUMÉRIQUE, DE L'EFFET DE RÉEL AU *GORE*

1.1.4.1 Recherche d'effet de réel pour images virtuelles

Parce que les images numériques perdent de leur valeur de *trace,* la recherche de Réalisme ou d'effet de réel, est d'autant plus importante qu'elles convoquent des univers fantastiques[255]. La représentation des Dix Plaies d'Égypte et de l'ouverture de la Mer Rouge dans *Exodus : Gods and King* est un exemple frappant de cette recherche de Réalisme associée à la « supercherie» des effets. Ridley Scott s'est entouré de plusieurs sociétés d'effets visuels et de 3-D (Double Negative, MPC, Scanline Vfx, Method Studio, One of Us, Peerless Camera Co, Stereo d, Nvizible, The Third Floor), le département *Sfx* étant supervisé par Neil Corbould. Ridley Scott voulait représenter le mystère de la foi sans magie ni miracle : le bâton de Moïse ne se transforme pas en serpent. Les apparitions de dieu ont été dépouillées de l'imaginaire traditionnel (foudre et tonnerre), c'est un enfant qui transmet le message.

Les neuf premières plaies ont une explication naturelle et sont montrées comme des réactions en chaîne (interprétation qui tranche avec celles des péplums de Cecil B. DeMille). Des chercheurs ont ainsi analysé les catastrophes bibliques pour trouver des explications scientifiques, qui n'apparaissent pas dans le film, pour laisser place à l'hésitation. La série des catastrophes débute par des crocodiles rendus anormalement agressifs à cause de la prolifération d'une algue toxique dans le Nil, sorte désastre écologique. Leur frénésie destructrice libère des flots de sang dans le fleuve. Ce double phénomène contraint les grenouilles à se réfugier sur la terre ferme, et à envahir le territoire des hommes. Lorsqu'elles meurent, leurs millions de cadavres à l'air libre produisent une invasion de mouches, qui apportent des maladies. Lorsque l'Egypte est plongée dans le noir en plein jour, il s'agit d'une éclipse. La seule plaie relevant de la magie est la mort des nouveau-nés.

La scène d'invasion des grenouilles a d'abord été testée avec quatre cent grenouilles enfermées dans un grillage sur un plateau. Le résultat s'est avéré trop peu impressionnant visuellement : les batraciens répartis sur le décor restaient sur place au lieu de bouger et formaient un tapis de quelques centimètres. Ridley Scott souhaitait une masse inouïe grouillante et compacte avançant en marée (comme les zombies du film *World War Z*). Un figurant devait ouvrir une porte, et un mur de grenouilles s'écrouler sur lui. Cet effet de masse a été obtenu par un système d'animation 3D de particules dans le logiciel Houdini (plutôt que

[255] Tzvetan Todorov, explique la nécessité d'ancrer tout univers fantastique dans le réel. Le fantastique est ainsi crédible parce qu'il est une « hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel », *Introduction à la littérature fantastique,* Seuil, collection « Essai », 1970, p.29

par simulation de foule, l'animation de chaque grenouille étant très limitée). C'est le flot d'ensemble et les interactions entre les animaux qui importaient. Les grenouilles réelles ont ainsi servi de références lumière à ces animations. Les successives invasions de criquets et de mouches, millions d'insectes volant dans la même direction, ont été différenciées visuellement. Le vol des criquets a été structuré en lignes droites et longues colonnes homogènes se détachant du ciel et s'abattant sur la végétation et les habitants. Le vol des mouches, à l'inverse, occupait l'espace de façon plus erratique, avec des changements de direction brusques, pour constituer une masse informe au-dessus du sol. L'animation a été faite en *key frame*[256] pour les spécimens d'avant-plan et en simulations de particules pour l'arrière-plan. Pour la pluie de grêle, l'équipe des effets spéciaux supervisée par Neil Corbould a placé une trentaine de canons pneumatiques autour du décor pour bombarder les acteurs de grêlons en polymères, projectiles inoffensifs, réalistes, qui éclataient en percutant le sol ou les murs, restituant l'interaction entre le phénomène et le décor. Des milliers de grêlons en images de synthèse ont été rajoutés en postproduction à l'arrière-plan.

Ridley Scott n'aimant pas la scène de *The Ten Commandments* de Cecil B. de Mille (conforme au texte biblique) dans laquelle les flots se retirent à la verticale, les Hébreux avançant au milieu, il a cherché une approche plus crédible. L'Egypte ayant pu être frappée par un tsunami à l'époque des pharaons, suite à un séisme majeur avéré au large de l'Italie, MPC, qui avait travaillé à une animation comparable pour *L'Odyssée de Pi* (Ang Lee, 2012) et détenait les licences Flowline (logiciel de simulation liquide mis au point par Scanline), a été sollicitée. Une plage des Canaries a été filmée avec Christian Bale et les figurants. L'eau se retire quand les Hébreux traversent, et revient quand arrivent les égyptiens. Dans l'eau, hors champ, une rangée de jet-skis provoquait des remous sur le rivage, pour créer un effet de mouvement inhabituel. Des figurants virtuels Hébreux ont été ajoutés par milliers à l'arrière-plan, ainsi que l'arrivée de la vague. Les simulations, complexes, ont pris beaucoup de temps pour les rendus[257]. Dans le temps limité du tournage, le plus difficile a été de restituer le tsunami à une bonne échelle. En lien avec les effets visuels, et toujours dans cette optique

---

[256] Le *key frame* est une image qui sert de référence aux images intermédiaires. Au plus il y a de *key frames* dans une vidéo numérique, au plus la qualité et la navigabilité dans le traitement de l'image seront bonnes (toutes les 5, 10, 15 secondes), voir Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, « Glossaire Technique », *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015*,* p.155-160

[257] Le rendu vidéo est une opération qui permet de transformer une composition dans le logiciel de montage ou de traitement de l'image en une vidéo ou un film que tout le monde peut lire sous forme de fichier indépendant. Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard définissent le rendu 3d comme « Calcul effectué grâce à un moteur de rendu 3d, qui permet de restituer la représentation de la profondeur et du volume d'une ou plusieurs images 3d ainsi que les effets d'éclairage, et des effets graphiques comme les transparences ou des particules », « Glossaire Technique », *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015*,* p.155-160

réaliste, Conor O'Sullivan[258], superviseur des effets de maquillage, a dû réaliser des faux sables mouvants lors de la chute et de la révélation de Moïse. Christian Bale était enfoncé jusqu'aux oreilles, assis sur une chaise au fond d'un trou, dans deux tonnes de faux sables (mélange de liège, de vermiculite, de tourbe et de méthylcellulose).

Pour *Ben Hur,* le studio Mr. X « a bénéficié des images réelles des vrais chevaux au galop pour caler l'animation et la lumière sur les répliques. Les animateurs ont pu ainsi réaliser des plans spectaculaires, comme ceux où Ben Hur se fait traîner par ses chevaux et manque d'être piétiné par ceux de Messala. Les chevaux de Ben Hur sont réels, pas ceux de Messala. Jack Huston a été filmé traîné au sol en faisant mine d'éviter les sabots. En postproduction, les chevaux ont été intégrés dans l'image. Pour les scènes de chevaux s'effondrant ou heurtant un obstacle, l'équipe a pu modeler l'animation sur des images d'archives extraites de vieux films datant d'une époque où le bien-être des animaux n'entrait pas en considération à Hollywood. Les chevaux 3D ont été modélisés autour d'un squelette parfaitement réaliste, et doté d'un système musculaire élaboré, recouvert d'une fausse peau. L'animation du cheval, réalisée dans Maya, déclenche des sous-animations simulées dans NCloth. L'un des plans les plus étonnants est celui où un cheval, rescapé d'un crash violent, s'échappe dans les gradins au milieu du public »[259]. Cette scène est calquée sur un événement réel survenu lors d'une corrida en Espagne en 2010, si ce n'est qu'il ne s'agissait pas d'un cheval, mais d'un taureau. Tmur Bekmanbetov a demandé aux figurants de se comporter comme les spectateurs en Espagne, et les animateurs ont intégré le cheval 3D.

1.1.4.2 Réalisme des interactions des matières numériques

Hercules, film en 3-D, est un bon exemple de recherche de vraisemblable des interactions avec les logiciels RenderMan et Nuke. L'équipe de Double Negative s'est inspirée, par souci de réalisme, de photos et vidéos de lions prises dans un zoo pour créer le lion de Némée, animé en 3D en combinant les caractéristiques du lion africain et du tigre à dents de sabre de la Préhistoire[260]. Une fois le modèle obtenu et *designé*, il a été animé dans Maya. La texture de la fourrure a été générée par un logiciel interne. Pendant les prises de vue, Dwayne Johnson interagissait avec une tête de lion en mousse que deux assistants manipulaient. Double Negative a incrusté le lion et simulé des interactions réalistes entre les

[258] Entretien avec Conor O'Sullivan par Philippe Desrois, Revue *SFX* n°174, janvier/février 2015, p.20-23
[259] Alain Bielik, « Ben Hur », *Pixelcreation*, septembre 2016 [en ligne], consulté le 26/02/2019. URL : https://www.pixelcreation.fr/3d-video/animation-3d-vfx/ben-hur/
[260] Informations extraites de la revue *SFX* n°172, septembre/octobre 2014, p. 24-31

doigts de l'acteur et la fourrure 3D du lion (grâce à un logiciel simulateur de poil dernière génération GPU exploitant les capacités de calcul des cartes graphiques). Cerbère, le chien à trois têtes**,** représenté comme un loup, poursuit Hercule dans un site désolé, jonché de cadavres. Double Negative a animé le piétinement des corps par Cerbère au fil de sa progression. Le studio a rajouté des corps animés en 3D afin de les faire bouger sous le poids de la créature. Plus tard, Hercule combat trois loups féroces de taille normale. Chaque plan a été tourné en deux prises : Dwayne Johnson face à trois cascadeurs évoluant à quatre pattes revêtus de vert, puis face à un espace vide. En postproduction, Double Negative s'est servi du placement des cascadeurs pour intégrer les loups dans la seconde prise. Le simulateur de poils du studio a encore contribué au réalisme de la scène pour générer les mouvements de fourrure provoqués par les mains d'Hercule et l'effet de pression du collier et des chaînes qui retenaient les loups par assemblage de plusieurs couches (mouvement d'ensemble, sections individuelles, traitées une par une). Les vagues qui portent la flotte numérique de *Troy* ont occasionné un travail de retouche manuelle (d'autant que le jour du tournage, la mer était trop houleuse pour qu'un tel débarquement puisse avoir lieu) tout comme la simulation du contact de la proue des navires sur le sable. Avec ces effets, le réel ne se distingue pas du virtuel, et la beauté visuelle peut être augmentée.

1.1.4.3 Tendance au *gore* : représentation de la mort et de la maladie

À l'inverse de cet *escapism*, et pour mieux en ménager les effets, les néo-péplums représentent crûment la guerre, flirtant avec l'esthétique *gore*. Le néo-péplum postmoderne représente abondamment la mort et la décomposition des corps, cadavres démembrés, cicatrices et maladies. La fabrication de cadavres constitue ainsi une partie importante des effets spéciaux. Dans *300*, la scène de l'Exécuteur a nécessité des fausses têtes coupées et une cinquantaine de cadavres. Pour les autres scènes, des cadavres ont été réalisés à différentes échelles. Le mur de cadavres que bâtissent les spartiates pour dissuader les perses, a été réalisé sous forme de bas relief. Des cadavres à l'échelle ¼ ont été créés pour l'arbre recouvert de morts dans le village dévasté que découvrent les spartiates. Mark Rappaport[261] explique qu'il a créé une douzaine de corps en silicone pour les avant-plans, d'autres en mousse de latex pour le plan moyen, et d'autres encore en mousse, pour l'arrière plan. Dans *Exodus : Gods and Kings*, deux cent faux cadavres ont été produits. Une trentaine de corps, jouant dans les scènes de pendaisons, a été réalisée avec une technique en sandwich

[261] Entretien avec Mark Rappaport par Philippe Desrois, Revue *SFX* n°128, avril/mai 2007, p. 32-37

silicone/nylon. Soixante quinze autres cadavres moins détaillés ont été fabriqués en mousse de polyuréthane, ainsi qu'une centaine de corps en plâtre (résistants au feu) pour l'arrière plan. À cela s'ajoutent des faux soldats articulés destinés à être percutés par des chars, un bébé en silicone. Vingt faux corps d'*Exodus : Gods and Kings* en silicone détaillés pour l'avant-plan, et d'autres en mousse, ont été rachetés à Neil Corbould pour le tournage d'*Hercules*. Ces cadavres étaient éjectés et se faisaient rouler dessus par des chars. Pour *Noah,* Adrien Morot et son équipe ont créé un charnier à la dimension 1/5 (filmé sur fond vert, puis incrusté), ainsi qu'une fausse tête en silicone, qui apparaît dans le rêve de Noé et reparaît dans le campement des Hommes. Tous les néo-péplums montrent des cicatrices. C'est sans doute *300* qui en montre le plus (quelques milliers de toutes sortes réalisées en silicone).

Les vieillissements sont également nombreux, grâce à des techniques performantes de vieillissement. Adrien Morot s'est occupé du vieillissement de l'acteur Anthony Hopkins pour le personnage de Mathusalem (*Noah*). Il a sculpté des prothèses à partir du moule du visage de l'acteur, l'a couvert d'un crâne quasiment chauve, lui a mis un faux cou très ridé, ainsi que des prothèses ridées sur les mains. L'aspect final de la peau est obtenu à la peinture. Dans *Exodus : Gods and Kings,* un maquillage de sept prothèses vieillit le visage de Christian Bale. Les maladies comme la lèpre et la peste sont montrées à des stades différents d'infection. Les maquilleurs ont confectionné des moules de prothèses en silicone pour les acteurs principaux et les cent cinquante figurants (à maquiller tous les jours), à partir d'images de peste et de variole. Ces effets étaient complétés par des tatouages pré-peints destinés aux figurants d'arrière plan pour gagner du temps. Le maquillage de la lépreuse, sculpté en plastiline, a permis de meilleures finitions et l'ajout de pustules. *Ben Hur* utilise les mêmes techniques pour les lépreux. Les effets de projections de sang sont extrêmement nombreux et la vision des blessures n'est pas épargnée. Parmi les éclaboussures de sang les plus spectaculaires, celle qui ouvre *300 : Rise of an Empire,* au moment de la décollation de Léonidas, éclabousse littéralement le spectateur.

1.1.5 Conclusion : les *Nostalgia Films,* divertissements culturels numériques

L'influence de l'histoire de l'art, des artisanats et des techniques dans le néo-péplum comporte d'autant plus d'attrait esthétique, que le musée est devenu un lieu de consommation de culture de masse contemporain. Les spectateurs, habitués à la représentation muséale, sont préparés à la réception de ces films, qui, à leur tour, alimentent leur fréquentation. Le musée y est conçu comme produit dérivé du cinéma et ici, le cinéma comme produit dérivé de la culture muséale. Le néo-péplum contribue au phénomène décrit par Walter Benjamin de

l'*aura* de l'oeuvre d'art définie comme : « singulière trame de temps et d'espace : apparition unique d'un lointain, si proche soit-il »[262]. Cependant, ces néo-péplums ne proposent aucun discours sur cette culture réemployée. Elle a valeur fédératrice autour d'une identité culturelle supposée. La reprise picturale des scènes à grand spectacle par les effets visuels dans les *Nostalgia Films* conserve néanmoins sa valeur de divertissement par des scènes d'*escapism*, permettant des respirations ponctuelles aux films. L' « effet de réel » [263] cherche à attester de la validité de l'expérience projetée, le pacte avec le spectateur, informé de la facticité des images étant modifié.

« Effet de réel », *escapism*, muséalité, nostalgie définissent à gros traits l'esthétique du néo-péplum postmoderne. Les effets visuels investissent les scènes nécessitant le « grossissement épique » : décors, batailles, destructions, foules, nuées, tous massifs, à l'image du public attendu. Animaux et créatures donnent lieu à des recréations numériques. La recréation de l'acteur Oliver Reed décédé en cours de tournage de *Gladiator* est symptomatique de l'aptitude de l'esthétique postmoderne à ressusciter les morts. C

La tradition panégyrique des « civilisations palatales », des héros, et de la nature originelle, se détache sur fond de batailles rangées et de catastrophes qui sont des *puncta* esthétiques où se croisent l'ancien et le nouveau dans une culture de l'allusion[264]. Le néo-péplum est l'archétype de l' « alphabétisation culturelle » de masse, à l'aide d'« improbables leçons d'histoire »[265] et d'improbables images, qu'il appartient au spectateur d'approfondir.

Cette vulgarisation est selon Walter Benjamin un « processus symptomatique dont la signification dépasse de beaucoup le domaine de l'art. La technique de reproduction - telle pourrait être la formule générale - détache la chose reproduite du domaine de la tradition. En multipliant sa reproduction, elle met à la place de son unique existence, son existence en série et, en permettant à la reproduction de s'offrir en n'importe quelle situation au spectateur ou à l'auditeur, elle actualise la chose reproduite »[266]. Cette actualisation, suppose la réalisation effective de la chose montrée (le sujet et l'œuvre elle-même) et contribue à un mouvement contraire, de « liquidation de la valeur traditionnelle de l'héritage culturel ». Ce phénomène est particulièrement sensible, selon Walter Benjamin, dans les grands films historiques qui

---

[262] Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (première parution en revue 1936), réédition, Allia, Petite Collection, 2011

[263] Tzvetan Todorov, », *Introduction à la littérature fantastique,* Seuil, collection « Essai », 1970, p. 29-30

[264] Gaspard Delon, *Les Scènes de bataille rangée dans le cinéma Hollywoodien contemporain (1995-2011). Formatage et renouvellement d'une séquence stratégique*, thèse de doctorat sous la direction de Laurence Schifano et Jean-Loup Bourget, École doctorale Lettres, langues, spectacles, Université Paris-Nanterre, 2011

[265] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997*,* p. 22

[266] Walter Benjamin*, ibid.*

sont de façon la plus manifeste les vecteurs de cette tradition. La valeur paradoxale des néo-péplums est donc de transmettre tout en liquidant un passé (un passif) pour susciter un renouvellement[267].

Le néo-péplum numérique se rapproche encore de la peinture en même temps qu'il la nie par son aspect de divertissement de masse. Le tableau « n'a jamais pu devenir l'objet d'une réception collective, ainsi que ce fut le cas de tout temps pour l'architecture, jadis pour le poème épique, aujourd'hui pour le film ». En 1936, Walter Benjamain dissociait peinture et cinéma sur le point de la *trace*: « de ces deux modes de représentation de la réalité - la peinture et le film - le dernier est pour l'homme actuel incomparablement le plus significatif, parce qu'il obtient de la réalité un aspect dépouillé de tout appareil - aspect que l'homme est en droit d'attendre de l'oeuvre d'art - précisément grâce à une pénétration intensive du réel par les appareils »[268]. Cette *trace* a disparu du cinéma de divertissement qui rejoint paradoxalement le mode opératoire de la peinture. Cependant, il est davantage un cinéma de « retouche » picturale que de picturalité. Pour Laurent Jullier et Susan Aronstein[269] l'« alphabétisation culturelle » (*cultural litteracy*) et les « improbables leçons d'histoire » transmises dans ce cinéma relèvent de la « retouche »[270] (ou *remake* ou palimpseste) plutôt que du sens, par l'usage fréquent et invisible des technologies numériques, Le soin que les réalisateurs prennent à s'entourer de conseillers historiques, et les polémiques sur la conformité historique témoignent de l'enjeu pour l'argumentaire de vente.

Si en un sens, le cinéma nous a habitués « à voir de plus en plus de reproductions et de moins en moins d'originaux », et nous a rendus « insensibles à l'aura des œuvres d'art »[271], l'art numérique conçu pour produire des originaux, comme la peinture, cherche à compenser la perte. Walter Benjamin pensait que la perte auratique générée par le cinéma a été compensée artificiellement par le culte des stars, elle l'est aujourd'hui, par effet de déplacement, par les effets visuels.

---

[267] Walter Benjamin montre que la perte de l'*aura* des œuvres est la conséquence de leur reproduction et large diffusion. Elle « modifie la façon de réagir de la masse vis-à-vis de l'art. De rétrograde qu'elle se montre devant un Picasso par exemple, elle se fait le public le plus progressiste en face d'un Chaplin. Ajoutons que, dans tout comportement progressiste, le plaisir émotionnel et spectaculaire se confond immédiatement et intimement avec l'attitude de l'expert. C'est là un indice social important. Car plus l'importance sociale d'un art diminue, plus s'affirme dans le public le divorce entre l'attitude critique et le plaisir pur et simple», *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (première parution en revue 1936), réédition, Allia, Petite Collection, 2011

[268] Walter Benjamin, *ibid.*

[269] Susan Aronstein, « "Not Exactly a Knight": Arthurian Narrative and Recuperative Politics in the "Indiana Jones" Trilogy », *Cinema Journal,* University of Texas Press, Society for Cinema & Media Studies, Volume 34, n°4 (Summer, 1995), p. 30, cité par Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997*,* p. 22

[270] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 22

[271] Jacques Aumont, *L'image,* Nathan Université, 1990, p. 235

1.2 INTELLIGENCES ARTIFICIELLES, EFFETS VISUELS, STÉRÉOSCOPIES DU NÉO-PÉPLUM

Pour comprendre l'hybridation qu'accomplit le néo-péplum postmoderne, il faut se pencher sur les techniques qui en déterminent la syntaxe et qui ont demandé de tels efforts de développement aux studios que la réadaptation de *remakes* s'est avérée une des plus fiable pour les expérimenter dans les genres concurrents des genres fantastique, *fantasy,* et science-fiction qui ont inondé le marché international. Les effets visuels numériques ont une histoire qui ne naît cependant pas avec le cinéma et ouvrent sur de nouvelles potentialités, la technique étant en constante évolution.

1.2.1 ANTIQUITÉ, LOGICIELS ET INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

1.2.1.1 Généralisation des effets visuels dans le néo-péplum

Les effets visuels dérivent des effets spéciaux que les travaux de Pascal Pinteau et de Réjane Hamus-Vallée font remonter au théâtre antique et au Mystères médiévaux[272]. Réjane Hamus-Vallée[273] rappelle le rôle de l'illusionniste Georges Méliès, inventeur des figures-clés des effets spéciaux (apparitions, disparitions, transformations, dédoublement et autres manipulations du corps), complétant les trucages déjà inventés (arrêt de caméra, machinerie de théâtre, retouches photographiques ou encore tours de magie)[274] dès les débuts du cinéma.

Durant les années trente, les studios américains se spécialisent et créent des départements de trucages, supervisés par un responsable crédité au générique[275], développant effets optiques, maquette, peinture sur verre. L'enregistrement en studio est propice à la sonorisation des films et à la réalisation d'économies durant la crise de 1929. La palette des effets s'élargit avec les techniques de la transparence[276], du stop motion[277] ou de la tireuse

---

[272] Pascal Pinteau, *Effets spéciaux, deux siècles d'histoire,* Bragelonne, 2015, p. 6-11

[273] Réjane Hamus-Vallée Caroline Renouard, *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015*,* p.13

[274] *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin* (Georges Méliès, 1896) et *L'Homme à la Tête de Caoutchouc* (George Méliès, 1901)

[275] Le responsable de département est crédité sur les films, qu'il y participe ou non, suite à divers accidents survenus, comme la noyade de figurants pendant le tournage de *Ben Hur* de Fred Niblo en 1928, Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *ibid.,* p.29

[276] La transparence (ou *rear projection* ou *back projection*) est décrite par Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard, comme « projection d'un décor filmé au préalable sur un écran semi transparent placé derrière les acteurs », *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015*,* p. 155-160

[277] Le *stop motion* (animation image par image) est une technique d'animation des objets inanimés comparable à celle du dessin animé donnant l'illusion de voir les objets animés d'une vie propre. La scène constituée d'objets est filmée avec une caméra dédiée à l'animation, c'est à dire enregistrant une seule photographie par prise. Entre chaque prise de vue les objets sont très légèrement déplacés, à la vitesse internationale de 24 images par seconde

optique[278]. Ce cinéma se caractérise par une technique au point, une mise en scène adaptée, un scénario travaillé. Le cinéma à l'antique (comme le cinéma fantastique, de guerre ou de propagande) permet de développer les départements des maquettes, des effets optiques et surtout des décors (associé aux films historiques, et aux grandes reconstitutions). La crise des années cinquante cause la fermeture des départements. Une nouvelle génération de truqueurs indépendants émerge sur des films de série B à petits budgets. Parmi ceux-ci, les films de science-fiction sont largement produits en parallèle aux péplums. De nombreux effets spéciaux, proches de l'amateurisme, ne cherchent pas l'effet parfait, mais fonctionnel. D'autres sont déjà très élaborés *Planète Interdite* (Fred M.Wilcox, 1956), *Le jour où la terre s'arrêta* (Robert Wise, 1951), *La Guerre des Mondes* (Byron Haskin, 1953) et des centaines de films à plus petits budgets. Ces films utilisent d'ailleurs la 3-D dans les années 1952-1956. La force de l'histoire et de la mise en scène priment sur l'imperfection technique, d'autant plus visible que la couleur se généralise[279].

Le troisième âge d'or s'ouvre avec *2001, Odyssée de l'Espace* de Stanley Kubrick (1968) où l'effet spécial a une place et un budget plus conséquents. En cherchant des effets précis et en s'entourant d'experts, Stanley Kubrick réalise l'équilibre entre mise en scène et effets[280]. Walt Disney crée une section recherche dans ses studios. Stanley Kubrick et Georges Lucas convainquent les producteurs de débloquer des budgets conséquents réservés pour les péplums comme *The Ten Commandments* de Cecil B. De Mille (1956) ou *Cleopatra* de Joseph L. Mankiewicz (1963).

Le déclin du péplum coïncide avec le développement des effets spéciaux et de la science fiction. Dans les années quatre-vingt, les effets spéciaux apparaissent dès le début des projets, ou sont à l'origine des films. De nouvelles sociétés naissent, ainsi que la tradition du *remake,* dont l'ambition est de renouveler la figuration de mythes *via* les nouvelles techniques. Créatures et monstres se multiplient grâce aux avancées technologiques du maquillage, et convainquent producteurs comme spectateurs.

---

pour les projections sur support argentique ou 25 images par seconde pour les supports numériques (en Europe et certains pays africains, contre 30 images par seconde aux Etats Unis et dans leur zone d'influence). A la restitution, les objets photographiés donnent l'illusion d'être animés. Réjane Hamus Vallée, *Les effets spéciaux,* Cahiers du Cinéma, collection Les Petits Cahiers, 2004, p.46-49

[278] La tireuse optique est une machine permettant le tirage de copies argentiques à partir du négatif d'un film. Elle a pour fonction d'assurer la préservation des négatifs originaux, de permettre leur exploitation dans les salles, de permettre un dépôt légal, ou autrefois d'exécuter des truquages. La tireuse disparaît des laboratoires cinématographiques dans les années 2000, suite au remplacement de la pellicule par des supports numériques, Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, « Glossaire Technique », *ibid.,* p.155-160

[279] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *ibid.,* p. 16-26

[280] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *ibid.,* p. 16-26

George Lucas (*Star Wars*, 1977) défraie le box office avec plus de cinq cent millions de dollars de recettes mondiales. Sa société, ILM (Industrial Light and Magic), accomplit une prouesse technique et s'impose sur le marché. Chaque nouveau film est la vitrine des innovations d'ILM, couverte d'Oscars. Les films-évènements ne sont plus des péplums, films d'époque ou d'aventure, mais les films fantastiques et de science-fiction tournés vers l'avenir. George Lucas joue un rôle majeur dans le développement de la création par ordinateur. *Tron* (Steven Lisberger, 1982, Studios Disney) marque le début des images de synthèse[281].

Au cours des années 1990 se développe la technique informatique des effets visuels avec *Terminator II* (James Cameron, 1992), *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) et la suite de *Star Wars*. La demande d'image de synthèse explose. En dépit des investissements de départ colossaux, des dizaines de sociétés américaines se créent et font appel à des sociétés étrangères, notamment françaises[282]. L'usage de ces images se raisonne au XXIème siècle, l'image de synthèse à tout prix fait place à l'image de synthèse utile. *The Lord of the Rings* (Peter Jackson, 2000) est un nouveau tournant. Mêlant techniques anciennes comme la perspective forcée[283] et les créatures de synthèse réalistes, il remet au goût du jour l'univers médiéval qui infiltre d'autres genres (*King Arthur* en est un exemple contemporain). Les effets visuels modifient décors, figuration, esthétique, conditions de tournage, de montage, de production et de diffusion de ce genre. Le développement de la 3-D parachève la recherche d'immersion. Le néo-péplum est donc relancé par l'industrie des effets visuels, parce qu'il en est un lieu d'expérimentation privilégié.

Ces techniques d'effets spéciaux, recensées par Réjane-Hamus Vallée[284], sont progressivement supplantées par les effets visuels. Ainsi, les maquettes très utilisées dans le péplum des années cinquante, pour les palais, bateaux, volcans, décors éloignés sont assez visibles à l'écran, alors que la qualité de l'effet dépend de son invisibilité. Elles posent des problèmes de coût, de fabrication (il faut des maquettes assez grandes pour être détaillées), d'utilisation, car elles doivent être filmées à des vitesses spécifiques par souci de réalisme (plus l'échelle est petite et plus la prise de vue doit être rapide, et la scène éclairée)[285]. La

---

[281] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015

[282] Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard citent Duboi pour *Alien IV* (Jean Pierre Jeunet, 1997), Buf Compagnie pour *Batman IV* (Joël Schumacher, 1997) et recensent les sociétés d'effets visuels, *ibid.*, p.28

[283] La perspective forcée est une technique photographique qui consiste à faire paraître des acteurs placés près de la caméra plus grands que les acteurs éloignés en escamotant les lignes de fuite pour rendre l'illusion invisible

[284] Réjane Hamus-Vallée, *Les effets spéciaux, Les Cahiers du Cinéma*, collection Petits Cahiers, 2004, p.33-58

[285] Réjane Hamus-Vallée explique que Stanley Kubrick, pour rendre *2001, Odyssée de l'espace* crédible, a utilisé des maquettes géantes capables de supporter les gros plans, rarement employés dans cette technique (qui implique des vitesses de caméra spécifiques) et des mouvements de caméra amples. Le vaisseau principal, utilisé dans la plupart des plans, mesurait 16 mètres de long et son modèle « réduit » pour les plans généraux, 4,50

peinture sur verre, utilisée dans le péplum classique pour les fonds et extensions de décors, représentant paysages, cités, palais et perspectives, permet de recréer un bout de décor manquant sur une plaque de verre située devant la caméra, ou de peindre en noir une plaque remplacée par une image au montage en dissimulant les jonctions. Cette technique contraignante interdit les changements d'axe de la caméra, et implique que les peintres s'exécutent rapidement dans des conditions parfois difficiles. La transparence, écran semi transparent sur lequel est projeté le décor devant lequel l'acteur joue, demande d'importants réglages de lumière, est peu réaliste. Remplacée par la *front projection,* d'effet moins visible, elle reste complexe et peu satisfaisante. Elle est remplacée par le fond vert et le *travelling matte.*[286] La version d'*Alexander the Great* (Robert Rossen, 1956) use massivement de vitres peintes, de maquettes et de surimpressions pour montrer l'incendie d'une cité, ou des scènes de grande intensité psychologique, quand Alexandre croit devenir fou. La version *Alexander* de 2004, les remplace par des extensions de décors et des animations de foules numériques[287]. Les transitions en fondus par des surimpressions de cartes sont remplacées par le montage cut et des transitions par plans paysagistes typiques de l'*escapism*.

L'animation image par image (ou « *one turn one picture* » ou « *stop motion* ») développée par Ray Harryhausen dans *Jason and the Argonauts* (Don Chaffey, 1963)[288] et dans *The Clash of the Titans* (Desmond Davis, 1981)[289] consiste à photographier image par image un mouvement. Plus le décalage est infime entre deux prises, plus le mouvement est fluide. Une image comprenant 24 ou 25 images par seconde, cette technique est lente et difficile à mettre en pratique : une seule erreur nécessite de retourner toute la séquence. La création du mouvement et de l'expression est difficile. À partir des années quatre-vingt les techniciens d'ILM couplent informatisation de la mémoire des positions et *stop motion*, créant

---

mètres. Le cinéaste a rétro-projeté les images des acteurs depuis l'intérieur des maquettes, pour donner une référence de taille (le corps humain restant la mesure). Les maquettes cinématographiques sont rarement des miniatures, même si elles proposent un monde à échelle réduite, *Les effets spéciaux, Les Cahiers du Cinéma*, collection Petits Cahiers, 2004*,* p.34-37

[286] Réjane Hamus-Vallée, *ibid.,* p.51-53

[287] Le rythme des plans et des scènes est plus lent dans la version de Robert Rossen. La colorimétrie joue déjà du contraste entre teintes bleues et rouges, néanmoins moins saturées et moins dorées que dans la version moderne.

[288] Sept squelettes animés en *stop motion* par Ray Harryhausen, interagissent avec Jason et ses compagnons dans *Jason and the Argonauts* (Don Chaffey, 1963).

[289] Pierre Cuvelier rappelle que des créatures sont animées en *stop motion* par Ray Harryhausen. Le personnage de Méduse, notamment, a renouvelé l'imagerie du péplum et a ouvert la voie au néo-péplum à effets visuels. Le film culte *The Clash of the Titans* (Desmond Davis, 1981) a joué un rôle dans le regain d'intérêt porté aux Titans par les cinéastes, les concepteurs de jeux vidéo et de jeux de société qui s'inspirent des péplums, « *Le Choc des titans* et ses répliques : diffusion et réappropriation ludique de nouveaux types figurés mythologiques dans les arts visuels » in *Antiquipop - La référence à l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine*, Fabien Bièvre-Perrin et Élise Pampanay (dir.), Actes du colloque, 26-28 mai 2016, université Lumière Lyon 2 et Musée gallo-romain de Lyon-Fourvière

le *go motion*. Un flou nimbant le mouvement filmé, restituant la vision réelle est rajouté. L'image de synthèse en 3D, qui crée le mouvement à volonté, remplace le *stop motion*[290].

Les effets visuels sont en expansion continue. Ils englobent animation 3D, *key frame, motion capture, travelling matte*, extensions de décors, retouches. L'image numérique en 2D qui donne lieu à retouche, se distingue de l'animation 3D, totalement créée, qui est l'effet d'effet par excellence. La précision des détails créés dépend de la rapidité des ordinateurs. Le *design* du plan à effet visuel est créé par dessins et maquettes scannés et mémorisés, puis recouverts de textures, puis d'éclairages, puis doté d'un point de vue caméra, avant d'être animé. L'animation 3D procède comme l'animation traditionnelle : un animateur en chef dessine les phases-clés du mouvement et des intervallistes complètent les dix à quinze images qui manquent entre ces *key frames* (images clés). Ces positions intermédiaires sont calculées informatiquement d'après les *key frames* déterminées par l'animateur.

La *motion capture,* très employée pour les animations de foules ou de personnages virtuels, consiste à filmer un mime muni de capteurs aux articulations, dont l'ordinateur retient les mouvements. Une créature est recréée numériquement sur ces mouvements. Le *travelling matte* est une incrustation d'image de décor qui se superpose sur la couleur bleue du fond. Cette technique est de plus en plus utilisée, si bien que des films comme *300* et *300 : Rise of an Empire* ne sont plus filmés en décors naturels, mais intégralement en studio. L'extension de décor est l'ajout de bouts de décors filmés ou créés numériquement et texturés en 3D sur un décor existant filmé. Elle évite d'importantes constructions de décor ou la recherche de décors naturels.

La vision de Laurent Jullier sur la post modernité comme cinéma de retouche culturelle est justifiée par la fabrication des films : la recomposition à partir de l'existant, en bénéficiant des acquis culturels, et de la retouche sont le travail essentiel des effets visuels (ajout d'un rayon de soleil, modification d'un ciel, création de pluie, suppression d'antennes ou d'éléments anachroniques ou dysphoriques). Ces plans composites sont très nombreux dans le néo-péplum, où le superviseur est un double du réalisateur.

1.2.1.2 Logiciels et techniques d'effets visuels du néo-péplum

Le développement des effets visuels dans le néo-péplum a principalement consisté à concevoir des extensions de décors, des destructions, des projections de particules, des animations de foules, des incrustations. La place et l'évolution des logiciels comme Nuke,

[290] Réjane Hamus-Vallée, *Les effets spéciaux, Les Cahiers du Cinéma*, collection Petits Cahiers, 2004, p.47

Goalem, Houdini, Maya, Massive, Render Man, Arnold, Softimage XSI, Flowline, ZBrush, SpeedTree, Lightware 3D, Flame, Inferno, N'Cloth, Performance Capture est primordiale puisqu'ils génèrent les effets par catégories et constituent la palette de l'animateur 3D.

Dans *Hercules,* la séquence de destruction de la citadelle, modélisée par Method Studio, spécialisé dans les effets de destruction, réalise des projections de plans en mouvements en 2D ½ dans le logiciel Nuke. Le flashback qui montre Athènes, confié à Milk VFX, a été modélisé à partir des données locales obtenues sur Google Maps. Cinquante bâtiments différents ont été créés puis combinés pour créer quinze mille maisons différentes. Plus de dix mille arbres, et des milliers d'Athéniens virtuels ont été animés dans le logiciel Goalem, les textures ont été travaillées avec le logiciel Arnold.

Pour *Gladiator,* les extensions digitales du Colisée, réalisées en plaçant des images des gradins en 2D sur un modèle virtuel en 3D, ont été créées avec le logiciel Softimage. Rob Harvey explique que l'idée initiale était de fabriquer une maquette du Colisée de plus de cinq mètres de diamètre. Mais les scènes d'action étant tournées avec six ou sept caméras simultanées, il aurait fallu filmer des extensions à la maquette séparément, après avoir calculé les mouvements de caméra originaux. Processus coûteux en temps et financièrement, qui limitait les mouvements de caméra. Les essais numériques ayant satisfait Ridley Scott, et les extensions virtuelles de décor permettant tous types de plans et de situation, la scène a été filmée à l'épaule et au *steadycam*. L'équipe infographique mixait instantanément des modèles d'extensions rudimentaires avec les plans tournés ce qui a permis à Ridley Scott d'avoir un aperçu immédiat du résultat final et de mieux composer ses plans, plutôt que d'avoir le ciel en guise de moitié supérieure des gradins du Colisée. Le tournage s'est déroulé avec un pré-montage en cours dès les plans de la bataille en Germanie. Ce qui a non seulement dynamisé l'image et le montage, mais a permis de retourner immédiatement les plans peu satisfaisants avec les décors et figurants à disposition.

Pour le public virtuel, John Nelson a constitué un catalogue d'images vidéo de figurants, filmés individuellement et en groupe, avec différents vêtements et différents comportements, sous des angles variés et de multiples conditions de lumière. Les animateurs *Vfx* ont plaqué les images vidéo des figurants sur chaque repère du modèle virtuel. L'innovation repose sur le fait que chaque siège du modèle virtuel du Colisée avait un repère propre, permettant de contrôler individuellement chaque figurant virtuel suivant les paramètres enregistrés. Le tournage proprement dit a fait appel à deux mille figurants disposés judicieusement dans le décor construit, pour donner une impression de nombre doublé dans certains plans. Mais c'est la foule virtuelle qui fait croire à la réalité du public de l'arène.

La prévisualisation et les techniques numériques modifient l'esthétique des films. L'impressionnant et complexe travelling circulaire autour des gladiateurs qui entrent pour la première fois dans l'enceinte du Colisée a été réalisé grâce à la prévisualisation en images de synthèse. La prévisualisation initiale destinée à Dreamworks, prévoyait que Russell Crowe entre dans l'arène avec un glaive. Les images virtuelles ayant pu être intégrées au plan de prévisualisation, tourné d'abord au *steadycam* et à la Dolly autour du personnage ; Ridley Scott, trouvant le résultat intéressant, demanda onze autres plans pour faire le tour complet du personnage. Ce plan complexe exigeant pour certains angles que tout le décor du colisée soit reconstitué digitalement, est un des plus marquants du film. Ridley Scott a appliqué ce processus à d'autres scènes de combat et d'entraînement dans l'arène de Zucchabar et a créé l'identité visuelle de ces scènes types et de son film[291].

300 a poussé l'usage de la prévisualisation à son maximum. Un photomontage rudimentaire, premier aperçu de l'image finie, montrant perspectives et cadrages, a servi de référence aux artistes chargés de modéliser les environnements en 3D, puis a créer les textures d'habillage, enfin à les intégrer au plan. Les mouvements de caméra ont été déterminés par ordinateur. La première étape a consisté à générer les environnements en basse définition, sans peaufiner les détails, pour soumettre une version de travail au réalisateur. L'esthétique exacte des plans a ensuite été déterminée par aller-retour entre le réalisateur et les équipes d'infographistes. Ce processus, très lent au départ, s'est accéléré une fois les attentes du réalisateur précisées, l'expérience du tournage et de la postproduction acquises, et l'univers créé. Certains plans, convaincants en 2D mais plus en 3D, ont dû être retravaillés. Une fois les plans en basse résolution corrigés et acceptés, les infographistes les ont refaits en haute résolution avec textures et éclairages, avec les logiciels Softimage XSI (haute résolution et géométrie des plans) et ZBrush (textures et éclairages). Le degré de précision des détails dépend de la proximité d'un élément par rapport à la caméra : les objets situés à l'arrière plan ont des géométries sommaires et des textures grossières. Comme de nombreuses scènes ne demandaient que des extensions des décors, le studio étant limité verticalement ou horizontalement, les infographistes ont créé des géométries et projeté des textures prises sur les éléments du décor existant. Les effets d'animation de particules (nuages, poussières, neige, sang), très présents dans le film, ont été générés avec le logiciel Lightware 3D, l'assemblage final a été réalisé avec les logiciels Flame ou Inferno. Hybride et les sociétés qui ont travaillé à la conception image de *300* ont utilisé un serveur mis en place par la production pour

[291] Ces prévisualisations ont permis à Ridley Scott de présenter aux producteurs un *director's cut* dès son retour de tournage en août 1999, avec une centaine de plans à effets visuels, dont certains encore sous forme de tests

enregistrer tous les environnements 3D déjà réalisés. Grant Freckelton, directeur artistique des effets visuels, remplaçait progressivement les arrières plans dessinés de ses photomontages par les décors virtuels de plus en plus précis et élaborés au fil du film.

Avec *300,* la prévisualisation 3D est devenue plus qu'un outil de découpage filmique : un modèle économique et créatif. Elle permet d'effectuer les choix les plus rationnels et économiques en décors : déplacer la caméra d'un mètre ou rajouter un mètre à un décor virtuel, préparer un plan en décor naturel devant des éléments comme un mur, une falaise ou une forêt. Cette technique a permis à James Bissel, décorateur de *300*, d'inventer « un studio des terrains à usage multiple », un « décor multi facettes » facilitant les placements de caméra pour les dizaines d'extérieurs nécessités par le film. « Il s'agissait de décors que nous pouvions transformer avec un minimum d'efforts, ou bien des décors spécialement conçus pour représenter plusieurs endroits différents dans le film. Par exemple, nous avons construit en béton un vaste groupe de gros rochers. Suivant l'emplacement de la caméra, sa configuration changeait suffisamment à l'image pour qu'on puisse le faire passer pour plusieurs endroits différents dans le film »[292].

Les innovations en matière de *tracking* permettent d'autres effets spectaculaires. *Troy* montre un complexe et vertigineux zoom arrière révélant l'armada grecque en plan de grand ensemble. La difficulté de ce plan procède du *tracking* nécessitant de multiples points de repères stables n'existant pas en mer. Les deux navires en reconstitution réelle du plan ne constituaient pas de repères suffisants. Deux canots tractant de grosses bouées colorées, qui ont ensuite été effacés, ont constitué ces repères. Le mouvement de caméra et l'incrustation des navires 3D ont été faits ensuite image par image. La fin du plan a posé une autre difficulté technique : la caméra se trouvant à deux kilomètres des bouées, celles-ci n'étaient plus visibles une fois le zoom arrière effectué. L'incrustation des bateaux sur cette partie du plan a donc été encore plus difficile, nécessitant presque une année de travail, l'effet ayant été peaufiné jusqu'à la fin. Les navires de synthèse ont été composés par combinaison aléatoire de modélisations de cinq coques et cinq proues différentes, de dizaines de motifs de voiles et d'accessoires divers pour constituer une immense flotte dont les navires semblaient tous différents. Des milliers de marins virtuels ont été animés et incrustés sur le pont des vaisseaux pour compléter l'effet. Le nombre de ces navires s'élève à huit cent à l'image (dont deux seulement sont réels), soit mille vaisseaux, avec les navires hors champ. Ce chiffre a été

[292] Entretien avec James Bissel, revue *SFX* n°126, février/mars 2007, p.24

calculé d'après le nombre de soldats participant à la campagne de Troie, soit cinquante mille hommes à raison de cinquante par navire.

Dans *Noah*, la croissance accélérée de la forêt à grande échelle a été créée avec le logiciel SpeedTree. La difficulté majeure était que le résultat final coïncide avec la forêt réelle dans laquelle le film a été tourné. Pour les personnages des Veilleurs, géants de pierre, les concepteurs ont procédé à une animation faciale, avec le logiciel Performance Capture, que Darren Aronofsky a trouvé trop humaine, optant finalement pour une animation minimaliste rigide correspondant mieux à ces êtres.

Pour *Hercules,* réalisé pour une projection 3-D, le soin a été porté sur les interactions des monstres avec les environnements pour susciter toutes sortes d'effets d'explosion. Le Sanglier d'Érimante, animé par Weta Workshop, fait exploser un arbre sur son passage. L'équipe a utilisé les effets d'explosifs de Neil Gorbould. Mais en post-production, Brett Ratner a trouvé le ralenti insuffisant. Pour optimiser l'effet, il fallait que le temps paraisse suspendu et que le moindre morceau d'écorce soit visible. Double Negative a reproduit le plan avec plusieurs simulations dynamiques combinées, développant un outil permettant de scinder automatiquement les morceaux de bois en fibres et éclats plus petits, et de traiter différemment le cœur du bois et l'écorce. L'interaction du monstre avec le décor enneigé (pattes qui s'enfoncent, projections, particules) a ensuite était rajoutée en *deep compositing*[293] avec le logiciel Nuke.

1.2.1.3 Foules du néo-péplum animées par Intelligence Artificielle

Le tournage de *Troy*[294] a sollicité mille quatre cent figurants et soixante cascadeurs tous les jours pendant six mois dans trois pays différents (Angleterre, Malte, Mexique). Ceux-ci ont été démultipliés et animés par Intelligence Artificielle comme dans les jeux vidéo. Les cascadeurs et figurants, ont été formés pendant six semaines, au terme desquelles ont été repérés les meilleurs éléments. Les cascadeurs ont appris les chorégraphies de cinq combats différents. Pendant le tournage, au premier plan, les cascadeurs interprétaient une des chorégraphies, au second plan étaient placés les figurants les plus doués, au troisième plan le

[293] Le *deep compositing,* procédé d'ajout d'informations de profondeur à chaque pixel, pour préciser la distance de chaque élément par rapport à la caméra, s'est rapidement généralisé dans les studios de cinéma, Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, « Glossaire Technique », *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015*,* p.155-160

[294] Le tournage de la première équipe de *Troy* dirigée par Wolfgang Peterson, chargée des scènes purement dramatiques, a duré cent quinze jours alors que le tournage de la seconde équipe, dédiée aux scènes de bataille a duré cent deux jours. Simon Crane a été le réalisateur de la seconde équipe et coordinateur des cascades, Revue *SFX* n°110, juin/juillet 2004

reste de la figuration. Les armes étaient en caoutchouc mousse pour libérer les mouvements et éviter les blessures.

Le scénario mentionnait cinquante mille alliés contre vingt cinq mille troyens. Dans les faits, ces soixante quinze mille guerriers virtuels n'ont pas suffi à l'effet immersif voulu. Le choix a donc été fait de travailler plan par plan en peuplant le décor d'autant de soldats que nécessaire pour obtenir l'effet voulu allant jusqu'à cent cinquante mille figurants. Chas Jarrett, superviseur des effets visuels de *Troy* (The Moving Picture Company) a réalisé avec son équipe quatre cent vingt cinq plans à effets comprenant les deux grandes batailles, ainsi que la création de la cité. Ce travail a débuté en novembre 2002 par six mois de recherche et de développement, suivis par un an de production d'effets. Le logiciel Massive de Weta Digital qui a généré les scènes de batailles immersives dans *Lord of the Rings,* coûtait trop cher (40000€ par licence [295]). Un programme d'intelligence artificielle d'animation comportementale sur mesure, a donc été développé.

Julian Mann a dirigé dix programmeurs pendant quinze mois. La première étape a été la construction des « sens » des figurants virtuels (vue, ouïe, toucher, reconnaissance de l'ennemi) permettant la maîtrise de l'environnement en configuration guerrière. Ensuite, ont été programmées les réactions à ces informations. À cet effet, des acteurs ont interprété quatre-vingt-dix mouvements différents, capturés en continu suivant des chorégraphies aléatoires de deux minutes. Ces segments ont été fractionnés en segments de huit images (sur les vingt-cinq à trente images par seconde que comporte chaque image), générant un bon millier de segments d'animation. Le logiciel a associé les segments entre eux, produisant cent mille combinaisons pour animer les figurants virtuels. Chaque figurant virtuel analysait en permanence son environnement et choisissait le segment le plus approprié en fonction de l'obstacle ou de l'ennemi rencontré. La majeure partie de l'animation a été générée par ordinateur, avec des interventions manuelles pour le comportement de quelques soldats.

Les mouvements d'action pure ont été animés séparément à partir des captures de mouvements, effectués par des cascadeurs simulant les combats. Ces éléments ont été ensuite placés manuellement au premier plan devant les figurants animés en intelligence artificielle. Wolfgang Petersen a demandé à plusieurs reprises des ajouts de soldats virtuels dans certaines parties du cadre. Des soldats synthétiques ont donc été incrustés au premier plan à côté des acteurs réels, travail ardu, la moindre imperfection sautant aux yeux.

[295] Revue *SFX* n°110, juin/juillet 2004

Dans le même film, le débarquement des grecs sur la côte troyenne a été réalisé à partir des prises de vue de quatre cent figurants, que l'équipe d'animation a dupliqué par dix, pour en montrer quatre mille à l'image et ajouter le reste de la flotte approchante. Ces soldats virtuels ont été modélisés et animés à partir de données enregistrées par capture de mouvement. Des acteurs ont été filmés par groupes de trois en studio en train d'accomplir les tâches relatives à ce type d'opération (transporter, creuser, tirer, déplacer, etc.). Leurs mouvements ont été enregistrés informatiquement et appliqués aux fantassins virtuels.

C'est *300* qui a encore révolutionné la pratique. Ainsi, une armée de cent mille fantassins perses animés en 3D dans le programme de simulation de foule XSI a nécessité le développement de cycles d'animation. Ceux-ci, importés dans XSI, ont été utilisés en fonction aléatoire, avec deux modèles différents de Perses et de Spartiates. La règle d'or de ce type de plan étant de toujours placer les acteurs réels au premier plan, devant les soldats virtuels, le cadre étant composé pour que l'œil soit attiré par la partie réelle de l'image. Certains plans de bataille superposent ainsi jusqu'à soixante dix couches d'images. Les animations de foules lors de batailles ou de mouvements collectifs sont nombreuses dans le néo-péplum, qui développe donc l'intelligence artificielle à des fins esthétiques en corrélation avec les logiciels de jeux vidéo.

1.2.2 IMMERSIONS ET JAILLISSEMENTS DU NÉO PEPLUM 3-D

La 3-D a modifié l'esthétique du néo-péplum après 2009, ou du moins en a actualisé les tendances latentes. Les néo-péplums annoncés en 3-D sont *The Clash of the Titans, Immortals, Wrath of the Titans, 300 : Rise of an Empire, Noah, Hercules, The Legend of Hercules, Exodus : Gods and Kings, Gods of Egypt, Ben Hur* utilisent ces techniques[296]. *The Clash of the Titans* (2010), un an après *Avatar* (James Cameron, 2009), créé l'événement en faisant de la version de 1981, célèbre pour les effets spéciaux de Ray Harryhausen, un argument promotionnel pour lancer le péplum 3-D.

Martin Barnier et Kira Kitsopanidou mettent à jour les aspects saillants de l'esthétique 3-D ou « redimensionnalisée » par conversion 3-D (*300, The Clash of the Titans, Noah*)[297]. Considérant ce « média immersif », ils recensent des « effets de jaillissements », « effets de

[296] Dans *Exodus : Gods and Kings,* par exemple, les extensions de décor ont été réalisées en fulld, le film étant tourné en stéréo native avec des caméras Red Dragon 6K pour la projection 3-D

[297] Martin Barnier, Kira Kitsopanidou, *Le Cinéma 3-D, Histoire, économie, technique, esthétique,* Armand Colin, 2015, p. 105-106

chute, de vol et de 'vortex' », « effets profondeur de champ / perspective et miniaturisation », « effet volume et poussière »[298].

L'histoire de la 3-D est ancienne, et a connu plusieurs périodes fastes, dont le cinéma des années 2010 constituerait la quatrième[299]. Depuis 1921, une centaine de films ont été ainsi produits en stéréoscopie[300]. L'après 2010 est marqué par les sorties régulières de films en version 3-D[301]. Ces néo-péplums favorisent les effets d'immersion et de jaillissement, les travellings, panoramiques, plongées-contreplongées plus nombreux, plus amples et plus aériens. Certains motifs, comme les aigles, évoqués seulement oralement par un religieux dans *Alexander the Great* (1959), sont rendus visibles par travelling aérien (*Alexander,* 2004) et par travelling aérien avec immersion 3-D (*Immortals,* 2011). Les combats s'accélèrent et s'intensifient, comportant plus d'effets de latéralisations et d'immersions, suscités par les raccords dans le mouvement de caméras plus légères. Les bandes sons prennent une importance majeure avec les systèmes d'enregistrement et de diffusion multipistes. L'esthétique du néo-péplum 3-D, qui propose dès lors les sujets mythologiques, plus propices à ces effets, reflète ces nouvelles possibilités, qui ont eu un succès critique mitigé, et un public volatile[302].

1.2.2.1 Néo-péplum et jaillissements de l'esthétique de l'émergence

Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, à la suite de William Paul distinguent l'« esthétique de l'émergence » de « esthétique de l'immersion » pour caractériser l'esthétique 3-D. L'« esthétique de l'émergence »[303] est fondée sur les jaillissements et les projections

---

[298] Martin Barnier, Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p. 122-142

[299] Martin Barnier, Kira Kitsopanidou, « Historique du film stéréoscopique », *ibid.*, p. 48-84

[300] R.M. Hayes, *3-D movies, A History and Filmography of Stereocopic Cinema,* Jefferson, McFarland, 1998, p. 47. Pascale Raynaud, « Éléments filmographiques », *1895,* hors-série, octobre 1997, p.189-196, cité par Martin Barnier, Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p. 22

[301] Martin Barnier, Kira Kitsopanidou notent que le terme 3-D existe depuis les années cinquante. Il est nommé par les professionnels 3ds pour « 3D stéréoscopique », ou S3D en anglais. Ce terme est à différencier de la 3d « image de synthèse avec calcul de profondeur utilisée en infographie », *ibid.,* p.14

[302] Ces modes de filmage épiques existent dès *Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1914), qui par son cadrage, met en avant le hors champ du volcan, et, plus tard, des assaillants divers qui poursuivent Cabiria. Les règles d'un suspense spécifique sont posées par les perspectives et le choix de cadrage. Le spectateur sait que la maison située près de l'Etna sera détruite par le volcan, dont la présence est indiquée par des cartons, et que les plans à effets spéciaux (maquettes, surimpressions) concrétisent. Dans *Intolerance : Love's Struggle Throughout the Ages* (D.W. Griffith, 1916), les cadrages et mouvements de caméra de G. W. Bitzer et Karl Brown soulignent la dimension épique des scènes bataille et de triomphe par des fortes plongées (sur l'armée de Cyrus), des travellings avant, des variations de valeurs de cadre (du grand ensemble au plan taille), des plongées et contreplongées en travelling avec grue, quelques panoramiques sur les terrasses où se presse la foule

[303] William Paul, « The Æsthetics of emergence », *Film History,* volume 5, n°3, 1993, p.321-355, cité par Martin Barnier, Kira Kitsopanidou, *Le Cinéma 3-D, Histoire, économie, technique, esthétique*, Armand Colin, 2015, p.114

d'objets, par opposition à l'englobement dans une esthétique participative. Ces esthétiques engagent le spectateur dans un jeu, bien que la nature illusoire de l'effet s'annonce et se trahisse constamment, attirant l'attention sur l'écran.

Cependant, loin de favoriser les effets de jaillissement, relevant de l' « esthétique de l'émergence », les producteurs des années 2010 ont tenté de minimiser les effets 3-D d'émergence pour mettre en avant le caractère immersif du format, note Ariel Rogers[304]. Les effets de jaillissement sont en réalité ambivalents à l'égard du spectateur dont l'interprétation peut être négative ou ressentie comme agressive, expliquent Martin Barnier et Kira Kitsopanidou. Les jaillissements brutaux occasionnent, selon James Cameron, des maux de tête, des réactions physiques désagréables, et peuvent être mal interprétés par le public[305].

Les effets de jaillissement doivent donc être limités. Ceux-ci sont donc peu nombreux et rigoureusement encadrés. Le jaillissement est le terme utilisé par les techniciens pour désigner tous les éléments de l'image qui sont reproduits « en avant de l'écran ». Le surgissement peut coïncider avec la macro-stéréoscopie, désignant des objets grossis volontairement par rapport à leur taille normale pour apparaître dans l'écran avec une importance particulière, ou encore au premier plan, ce qui inclut le spectateur dans le cadre. Parfois, il s'agit d'attraper le spectateur en lui faisant croire que quelque chose vient vers lui. C'est « l'effet Jokari » qu'utilise André de Toth (*L'homme au masque de cire, House of Wax,* 1953)[306] et qui se traduit pendant les publicités par des friandises flottant au dessus des spectateurs[307]. Les effets restent ponctuels, et ont la valeur d'un jeu avec le spectateur. Parfois c'est la perspective adoptée, par exemple au ras du sol qui inspire l'effet. Ainsi les armes, les bouts de bois, bouts de chair, sang, giclent souvent vers le spectateur pour lui faire peur (grenades, boules de feu, lances, flèches, balles). Martin Barnier et Kira Kitsopanidou notent que cette « esthétique de l'agression spectatorielle » joue avec la peur de la mort du spectateur ou au contraire l'interpelle, quand un personnage pointe du doigt les spectateurs. Des objets peuvent aussi flotter. À la réception, les spectateurs sont en général déçus et trouvent qu'il n'y a pas assez de ces effets dans les films[308].

---

[304] Ariel Rogers, *Cinematic Appeals : The Experience of New Movie Technologies*, Columbia University Press, 2013, cité par Martin Barnier, Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p.113
[305] Martin Barnier, Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p.125-127
[306] Martin Barnier, Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p.129
[307] Martin Barnier, Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p.132
[308] Martin Barnier, Kira Kitsopanidou, *ibid.,* p.131-132

Martin Barnier et Kira Kitsopanidou soulignent que le procédé du jaillissement est limité par les réalisateurs, qui ont conscience de violenter les spectateurs[309], au même titre que la caractérisation du héros. Utilisés à hautes doses, ces procédés desservent l'effet d'empathie. Pour bénéficier de cet effet d'empathie, *300 : Rise of an Empire*, dès les premiers plans, montre Xerxès (interprété par Rodrigo Santoro), filmé en très forte contre plongée. Le point de vue est placé au niveau du visage de Léonidas, qui gît, mort. Xerxès abat sa hache pour décapiter le roi spartiate, littéralement sur le spectateur (qui prend la place de Léonidas décapité). L'identification est immédiate : Xerxès est haïssable et la cause de Léonidas, juste.

Les projections en direction du quatrième mur, créées par effets visuels, abondent avant 2009, notamment dans le film *300* qui préfigure la 3-D et ne sera redimensionnalisé qu'ultérieurement. Giclures de sang et nuées de flèches s'abattent sur le spectateur, les adversaires chargeant sur le quatrième mur (ce procédé n'est toutefois pas nouveau, il a été employé dans *Gladiator*). Ainsi, indépendamment des technologies 3-D, le jaillissement est une tendance latente. Dans *Alexander* (2004) le roi Pôros est juché sur un éléphant qui écrase le spectateur sous sa patte.

D'autres procédés relevant du jaillissement sont expérimentés, Tarsem Singh (*Immortals*) envoûte littéralement le spectateur en montrant des figures géométriques hypnotiques, Darren Aronofsky (*Noah*) crée des travellings circulaires ou avant vertigineux. *Wrath of the Titans* fait du motif du feu et du souffle, l'expression d'une colère qui fait voler l'écran en éclats. Persée sur le cheval Pégase, approche dans les airs Chronos, dieu du Chaos. Celui-ci projette des flammes face spectateur qui le calcinent en même temps que l'armée intradiégétique.

Jim Giannopoulos, cité par Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, PDG de la 20th Century Fox explique que (comme les effets visuels) : « une technologie comme la 3-D ne doit pas être visible - elle devrait disparaître dans l'expérience. On devrait l'oublier en cinq minutes. Elle devrait être une fenêtre ouverte sur un monde, non pas un monde sortant d'une fenêtre. L'ancienne 3-D était un gimmick. La technologie a tellement avancé aujourd'hui qu'elle n'est pas intrusive mais une expérience totalement immersive. Au lieu de vous tirer dehors, elle vous attire dedans et vous avez presque l'impression d'être là dans la pièce. Voilà

[309] Martin Barnier, Kira Kitsopanidou, *Le Cinéma 3-D, Histoire, économie, technique, esthétique*, Armand Colin, 2015, p.134

la beauté de la 3-D »[310]. Pour pallier le risque de faire gimmick, producteurs et réalisateurs favorisent l'effet inclusif de l'immersion.

1.2.2.2 Néo-péplum et esthétique de l'immersion[311]

La notion d'immersion, associée aux médias numériques, introduit des narrations étendues, interactives et participatives. Les technologies immersives telles la 3-D numérique et la réalité augmentée participent à l'évolution des systèmes narratifs que Frank Rose résume dans le concept du *deep media*[312].

Si la tradition du cinéma épique recherche depuis ses débuts des effets immersifs, par le texte ou dans la bataille sur le lac gelé d'*Alexandre Nevski* ou la mêlée de la bataille de Gaugamèles, dans *Alexander the Great*[313], les technologies 3-D les poussent à leur comble. Pour Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, le cinéma en relief modifie l'esthétique et pose la question de la continuité et de la nouveauté, des propositions scénaristiques et esthétiques dans les films récents[314]. La tendance qui s'affirme *via* la 3-D depuis *Avatar* est celle d'un « média subjectif » ou « média immersif » qui résulte de l' « identification totale » du spectateur aux acteurs, grâce à l'immersion dans l'environnement du film. Cette tendance n'est pas nouvelle. Eisenstein relevait que le cinéma en relief jette un pont entre le spectacle et la salle, comme le kabuki jette un *hanamichi* (un pont) entre scène et parterre. « C'est sur ce *hanamichi* que déborde l'action aux moments de la grande tension dramatique. Et l'acteur qui y accourt apporte, en proximité tangible avec le spectateur, le « gros plan » de son visage, tout en s'immergeant presque lui-même au milieu des spectateurs qui partagent la même émotion »[315]. C'est un moyen de lier public et personnages. Le film stéréoscopique reprend cette tradition théâtrale.

---

[310] Pamela McClintock, « 3D gives BO another dimension », *Variety*, 07/12/2007, cité par Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, *Le Cinéma 3-D, Histoire, économie, technique, esthétique*, Armand Colin, 2015,, p. 115

[311] Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, *Le Cinéma 3-D, Histoire, économie, technique, esthétique*, Armand Colin, 2015, p. 113-114

[312] Frank Rose, *The Art of immersion. How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue and the Way We Tell Stories,* W.W.Norton & Company, 2011 cité par Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p. 115

[313] Dans *Alexander the Great,* Robert Rossen crée l'immersion par des plongées et contre-plongées rapprochées, des travellings arrière à vive allure, des caméras embarquées (pour filmer en travelling d'accompagnement le galop d'Alexandre), coupés de plans d'ensemble

[314] Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, « Un média immersif», *ibid.*, p.122-125

[315] S.M. Eisenstein « Du cinéma en relief », in *Le Mouvement dans l'art,* p.129 cité dans Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p. 124-125

« Ce que fait la 3-D pour le public c'est de lui faire oublier qu'il est dans la salle. Avec la 3-D il est plongé dans le monde du film »[316]. L'« esthétique de l'immersion » est fondée sur des univers englobant le spectateur[317]. « La comparaison entre les discours actuels sur la 3d numérique et ceux sur les formats larges des années 1950, avec la participation et l'immersion du spectateur de cinéma, montre que l'objectif est d'associer au relief stéréoscopique l'image d'une innovation parfaitement réussie et intégrée dans le *storytelling* Hollywoodien. De tels parallèles conduisent à interroger aussi la place de la 3-D parmi les technologies de l'immersion, de la présence et de l'engagement. » C'est donc une nouvelle relation au réel qui est proposée : « elle transforme profondément les rapports de l'humain avec la nature en déconstruisant le point de vue objectif (regard extérieur) pour le faire apparaître (subjectif) à l'intérieur et en étroite relation avec tous les processus naturels »[318]. La 3-D en tant que technologie immersive au cinéma permet de poser plus largement la question de l'immersion en tant que « posture et manière d'être dans le monde »[319].

L'immersion passe par l'insistance sur un autre élément lié à la 3-D : l'allongement de la perspective. Une série d'effets en découlent : « effets de chute, de vol et de vortex »[320]. L' « effet de vol » permet, au début d'*Avatar,* ou *The Clash of the Titans,* de se sentir « flotter » comme le héros, les séquences de vol dans les machines ou sur des animaux provoquent des sensations vertigineuses pour le public (également dans *Immortals, Wrath of the Titans*). L' « effet de chute » permet de plonger avec le héros sur un animal ou de chuter vers le sol (effet montagnes russes). *Immortals* en donne l'exemple quand les dieux plongent vers la terre, quand le spectateur suit le vol de l'aigle (Zeus) ou, dans *The Clash* et *Wrath of the Titans* quand Persée vole sur Pégase. L' « effet vortex » correspond à la sensation de plonger dans un tunnel vertigineux, ou au milieu d'un tourbillon (*Wrath of the Titans* quand Persée plonge dans la gueule enflammée de Chronos). Cet effet donne un effet d'aspiration encore plus puissant que « l'effet de chute », le sentiment d'enfermement donnant davantage de sens à un passage dans un autre monde.

---

[316] John Landau, « A minute with Titanic'producer Jon Landau, Reuters 09/04/2012 [en ligne], cité dans Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p. 113

[317] Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, *Le Cinéma 3-D, Histoire, économie, technique, esthétique,* Armand Colin, 2015, p. 114-115

[318] Luc Courchesne, « De l'obscurité à a projection sphérique : l'immersion comme posture et manière d'être au monde », *Figures de l'immersion*, Cahier Remix, n°4, février 2014. Montréal, université du Québec à Montréal : Figura, Centre de Recherche sur le texte et l'imaginaire [en ligne] consulté le 03/07/2020. URL / http://oic.uqam.ca/fr/remix/de-lobscurite-a-la-projection-spherique-limmersion-comme-posture-et-maniere-detre-au-monde, cité dans Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p. 116

[319] Marcin Sobieszczanski, « entre l'immersion dans l'image cinématographique et l'immersion totale », *Cahiers de narratologie,* 19/12/2010 [en ligne], cité dans Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p. 116

[320] Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p. 132-135

Cet « effet profondeur de champ / perspective et miniaturisation »[321] impressionne le spectateur et contribue à *l'escapism*. Paysages à couper le souffle, inconnus, se développent à perte de vue dans tous les néo-péplums. Les villes sont survolées avec des jeux de profondeur si réalistes qu'elles donnent l'impression de réel. Réciproquement l'effet de miniaturisation des acteurs donne l'impression de l'immensité de l'espace, ce qui sert à accentuer le gigantisme des lieux d'action, comme le montrent les travelling aériens en plans de grand ensemble sur les paysages qui montrent des personnages minuscules. Ces films fantastiques favorisent les différences de taille entre monstres et humains. La 3-D, qui peut facilement jouer de la distance inter axiale, est particulièrement adaptée pour ces effets.

L' « effet spectateur embarqué » qui n'est pas nouveau, est décuplé par les possibilités de la 3-D. *300 : Rise of an Empire,* montre de façon littérale ce procédé. Thémistocle (Sullivan Stapleton) saute au galop d'une galère à l'autre, filmé par travelling d'accompagnement. La scène a d'abord été filmée avec l'acteur à cheval suivant un parcours en extérieur. Mais le mouvement de l'acteur et du cheval ne correspondant pas à la configuration de la scène, et occasionnant une perte de « l'effet de réel » (et des problèmes de sécurité), elle a été tournée sur fond vert sur selle mécanique animée et commandée par ordinateur. L'animal, recréé en 3d en cohésion avec les mouvements initiés sur la selle en lien avec le rythme de la scène, est suivi par la caméra. Les images finales entraînent le spectateur dans la cavalcade, sur un cheval numérique, avec l'acteur réel ou sa reconstitution numérique en 3-D sur l'écran. *Ben Hur* recourt au même dispositif. Alain Bielik commente : « Contrairement à ce qu'on aurait pu penser, les acteurs ont vraiment conduit un char sur la piste – il ne s'agit pas d'un tournage sur fond vert en studio. Jack Huston (Ben Hur) et Toby Kebell (Messala) ont suivi plusieurs semaines de formation afin d'apprendre à manier quatre chevaux à pleine vitesse. Dans les plans serrés, le char est tiré par une voiture caméra, sans les chevaux. Lorsque l'action est risquée, le char est piloté par un conducteur caché aux pieds de l'acteur, avec un autre jeu de rênes qu'il a fallu effacer de l'image. Tous les plans de la course ont été filmés sur de la terre battue humidifiée de façon à éviter tout nuage de poussière. La présence de poussière en suspension aurait en effet grandement compliqué le *compositing*. Les nuages de poussière et projections de terre et de sable ont été réalisés dans Houdini, puis intégrés dans l'image derrière chaque char »[322].

---

[321] Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p. 136-138

[322] Alain Bielik, « Ben Hur », *Pixelcreation*, septembre 2016 [en ligne], consulté le 26/02/2019. URL : https://www.pixelcreation.fr/3d-video/animation-3d-vfx/ben-hur/

1.2.2.3 Néo-péplum et esthétique de l'espace englobant

Pour vivre l'expérience de la 3-D, l'immersion passe surtout par la création d'un espace englobant. Dans le néo-péplum 3-D, il pleut sans discontinuer ou le spectateur est au milieu d'une forêt (*Noah*), les rayons de soleil lui tombent dessus (*Pompeii*), il est tiré au fond de l'eau (*300, 300 : Rise of an Empire, The Legend of Hercules, Ben Hur, Exodus : Gods and Kings*). L'immersion est créée par la place attribuée au spectateur : celle du héros. « Pour aller plus loin dans la 'participation du public' au film, les stéréographes ont développé une technique que nous appellerons 'effet d'espace englobant' ou 'effet volume'. Un effet d'espace englobant, créé par la 3-D, fonctionne parfaitement pour donner l'impression que le spectateur est présent sur la planète Pandora puisque les éléments flottent 'autour' du public dans la salle »[323]. Dans un entretien sur les techniques 3-D, le stéréographe John Harer (*X-Men, Resident Evil, Les Trois Mousquetaires*), explique sa préférence pour l'effet d' «environnement atmosphérique » : «la pluie, les débris d'explosion ou les bulles sous l'eau permettent de montrer la profondeur en expansion de l'espace avec un effet dramatique. Dans *Gravity,* quand des débris flottent à toute vitesse dans l'espace et 'foncent' sur le spectateur, le public 'baigne' dans le même environnement que l'héroïne »[324]. Ces esthétiques de la destruction rappellent Hiroshima (pluie de cendre) la destruction de la forêt vietnamienne au napalm, la destruction du World Trade Center, celle de la forêt amazonienne, l'ensemble des problèmes écologiques sur Terre. « Si nous sommes tous recouverts de cendres (signe de pénitence dans la tradition judéo-chrétienne), nous sommes tous victimes, mais nous sommes également tous coupables[325].

Cet « effet volume et poussière »[326] consiste à dessiner un espace avec la pluie, la neige, les gouttes d'eau, les particules, les pétales, l'écume des vagues : ils créent un pont entre le spectacle et la salle, permettent de prendre conscience des volumes « en relief ». Même s'ils n'a pas un effet de jaillissement marqué, le volume en profondeur donne une matérialité au film, découpe l'espace, décuple la sensation. Les explosions permettent de créer du volume avec des débris de fumée. Les poussières englobantes permettent aux spectateurs de se sentir partie prenante du combat. Le motif est surexploité dans les films d'action en 3-D post 11 septembre. Il permet aux américains une catharsis. L'effet volume des cendres volcaniques est évidemment présent dans le *Pompeii* (P.W.S. Anderson, 2014). Les nombreux

---

[323] Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, *Le Cinéma 3-D, Histoire, économie, technique, esthétique,* Armand Colin, 2015, p. 138-142
[324] Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p. 138-142
[325] Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p. 138-142
[326] Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p. 138-140

« moulages » des morts de Pompéi et cadavres calcinés sur le sol évoquent un peu les morts du 11 septembre recouverts de poussière. Les morts du film renvoient aux morts récents, et plus lointainement aux catastrophes et aux massacres depuis l'antiquité.

L'espace englobant donne matière à l'élément représenté. Dans *Hercules,* l'impact des mouvements d'Hercule contre l'hydre de Lerne fait éclater les gerbes d'eau[327]. Les gouttelettes font ressentir l'impact des mouvements et découpent une zone relief qui se détache dans l'image. A l'arrière plan, les rocher et les bords du lac donnent aussi un espace concret en relief. Les gerbes d'eau font ressortir le combat délimite l'espace, fait ressortir la silhouette de Dwayne Johnson.

Le spectateur peut être immergé sans utiliser cet « effet volume » mais en étant plongé au centre d'une scène comme s'il observait ce qui se déroule autour de lui. C'est ce que produisent les particules ou giclées de sang qui s'envolent vers le public. L'effet « *bullet time* » (ou effet temps mort, comme l'appelle son créateur, Emmanuel Carlier) permet de tourner autour de chaque personnage et des objets de la pièce (certains jaillissent dans l'espace de la salle, au ralenti). La différence temporelle entre un personnage avec qui le spectateur est en phase, et les autres personnages qui sont dans une quasi immobilité, aide à englober le public dans la scène et à s'identifier (*Immortals* joue avec les vitesses accélérées des dieux et le « temps réel » humain). La perspective 3-D facilite ce jeu sur les mouvements.

1.2.2.4 Scènes-types du néo-péplum à effets immersifs et englobants

L'influence de la 3-D est déterminante pour quatre types de scènes : batailles et combats, immersions dans les foules, monuments, cataclysmes, destructions et accidents.

Les scènes de bataille sont un premier type de scènes propices à l'esthétique immersive et à l'espace englobant. Il y a une évolution de l'esthétique entre les films réalisés pour la 2D (2000-2006) et ceux pensés avec la 3-D (2006-2016), *300* étant un pivot et un précurseur. Dans *Gladiator* (2000)*,* la fresque épique néo classique reste le paradigme de la représentation en larges plans composites, travaillés par effets visuels. L'immersion y est plus ponctuelle. Elle passe par les plans rapprochés, les travellings circulaires, la plongée dans les

[327] Le combat contre l'hydre à sept têtes qu'Hercule affronte dans un marécage a été filmée en studio dans un bassin décoré et entouré d'un fond bleu. Les mouvements de la créature ont été simulés par des masses tirées par des câbles ou soulevées par une grue projetant l'eau sur Dwayne Johnson pour ancrer le monstre dans la scène. Ces effets interactifs ont été complétés par simulations de fluides dans un logiciel maison. Dans certains plans, le studio a remplacé Dwayne Johnson et l'eau du marécage, soit parce que la prise de vue était inadéquate, soit parce que l'acteur, pas assez trempé, devait paraître ruisselant pour permettre les effets de jaillissement

foules ou l'arène. Les chorégraphies perfectionnées des combats (dirigées par Nicholas Powell) contribuent à « l'effet de réel » et à l'adhésion, par filmage fragmentaire qui « percute » le spectateur. L'espace englobant est matérialisé par les mille deux cents figurants (formés pour la bataille contre les Germains)[328]dupliqués par les infographistes de Mill Film, les tirs de catapultes (construites en taille réelle sur le plateau), les explosions (provoquées par des conduits de gaz)[329] et la pluie de flèches enflammées face caméra.

À partir de *Troy* les effets visuels franchissent le pas de l'animation par intelligence artificielle et de la recomposition numérique. L'immersion passe par l'animation des figurants numériques de la scène de bataille d'ensemble et par le détail de la performance martiale. Pâris est, dans l'*Iliade*, un archer exceptionnel, mais son interprète, Orlando Blum, n'a jamais tiré une flèche. Les projectiles ont été ajoutés en 3d, l'acteur mimant l'action. Le rendu des duels gagne à ce que les acteurs tiennent des pommeaux dépourvus de lame. Quand le geste manque de réalisme, la main, voire le bras entier, sont remplacés par une réplique virtuelle[330].

300 marque donc un tournant. Le film, non conçu pour la 3-D, appelle son esthétique, en passant par le jeu vidéo pour la technique du combat[331]. La caméra en constant mouvement, contribue à l'englobement, les jaillissements sont plus nombreux. Les effets de blessure impactent visuellement le spectateurs par gros plans sur les plaies qui s'ouvrent, les chairs coupées, les projections de sang vers le quatrième mur. L'englobement dans les masses aquatiques, montrées pour la première fois dans le néo-péplum, va devenir un motif de prédilection, concrétisant la métaphore de l'immersion, et fusionnant le spectateur au personnage, qui subit le même sort. De même, les flammèches qui entourent les personnages, beaucoup plus nombreuses dans ce néo-péplum que dans le péplum, tout en hiérarchisant et

---

[328] Neil Corbould et Phil Neilson ont supervisé les effets visuels de la bataille, cinématographiée par plusieurs équipes : Ridley Scott assisté du directeur de la photo Richard Mathieson, Alexandre Witt pour les plans de coupes réalisés par la seconde équipe, et John Nelson pour la supervision des effets visuels des différents plans d'ensemble. Une autre équipe (Tim Burke, Nikki Penny, Emma Norton) a assuré le travail de coordination entre le plateau et l'équipe infographique de Londres dirigée par Rob Harvey pour les panoramas généraux de la bataille ou les plans larges. Laurent Hugueniot, infographe 3d de Mill Film, a supervisé les plans panoramiques de la bataille contre les Germains, obtenus par juxtaposition de plusieurs plans fixes en format VistaVision (procédé de captation en pellicule 35 mm standard crée en 1954 par Paramount. La pellicule défile horizontalement par 8 perforations au lieu de 4. L'image, rectangulaire et de grande taille, est de meilleure qualité sans recourir à une anamorphose. Ce format est principalement utilisé aujourd'hui encore pour les plans panoramiques ou à effets) en prenant différents angles à partir du même point de vue. Chaque nouveau plan a nécessité le déplacement du matériel et des figurants, Revue *SFX* n°83, juin 2000

[329] Revue *SFX* n°83, juin 2000, n°83

[330] Dans *Alexander,* un millier de militaires marocains a été formé aux techniques de combat de l'antiquité. Ce sont les effets visuels de BUF Company qui ont transformé la bataille de Gaugamèles en conflit le plus important jamais montré dans un film : deux cent cinquante mille perses contre quarante sept mille grecs dont seules les premières rangées de soldats sont réelles.

[331] En l'absence de sources sur les combats spartiates, les scènes à l'épée, au bouclier ou à la lance, les déplacements défensifs s'inspirent des combats d'Asie du Sud-Est.

donnant du volume à la profondeur de champ, rappellent que le film est dédié à l'action (comme dans un jeu vidéo). Le film a pu être redimentionnalisé[332]. La préquelle *300 : Rise of an Empire,* est, elle, conçue pour la 3-D et use de tous les effets que permet cette esthétique.

Hercules, conçu pour la 3-D, oppose l'armée d'Hercule aux guerriers Bessis. La séquence a été tournée en prises de vues réelles augmentées pour créer l'effet d'immersion, suite à des simulations de foule générées dans Massive, Arnold et Goalem par Prime Focus. Les soldats ont été animés à partir de cycles obtenus par *motion capture* en postproduction, le rendu, a été effectué dans Arnold, grâce à une passerelle spécifique développée pour Massive. Cinesite a animé les guerriers virtuels à partir de sessions de *motion capture* sur Goalem pour la grande bataille finale contre l'armée de Rhésus. Les plans les plus complexes font intervenir jusqu'à dix mille guerriers et chevaux animés en 3d (seul le premier plan est réel). L'exemple de ces films montre la place de plus en plus importante des logiciels et des reconstitutions numériques.

Les scènes de foules sont un deuxième type de scènes propices à l'esthétique immersive et englobante. Elles soulignent marquent la dimension épique des néo-péplums. Les immersions par duplication et animation numériques sont fréquentes (population de Persépolis, immense armée de Xerxès, troupes grecques, spectateurs des arènes, exode hébreux). Les plans larges où les personnages restent relativement petits dans l'image sont réalisées par scannage et duplication de dizaines d'acteurs et de figurants en costume afin d'avoir des personnages variés. Des personnages où éléments du décor sont souvent placés en amorce et les plans sont filmés à hauteur de regard pour donner l'impression au spectateur d'être parmi les personnages. Pour les plans rapprochés, la duplication de foule est également utilisée : les acteurs et les figurants sont filmés en train de se déplacer à plusieurs endroits du décor, dans les zones les plus visibles. Ces prises de vues sont ensuite assemblées par ordinateur pour former une foule compacte par l'intégration de figurants en 3d à l'arrière-plan. Dans *Exodus : Gods and Kings,* la foule d'Hébreux quittant l'Egypte a été créée avec des logiciels conçus par différents studios qui reposent sur des cycles d'animations développés à partir de sessions de *Motion Capture*[333]. En fait, les quatre cent mille juifs que

---

[332] Une version « redimentionnalisée » de *300* de la 2D vers la 3-D aurait été testée, « 300 : Ressortie du film de Zack Snyder …en 3D », *Première,* 24/03/2010 [en ligne], consulté le 22/08/2020. URL : https://www.premiere.fr/Cinema/300-ressortie-du-film-de-Zack-Snyder-en-3D

[333] La *Motion capture* (ou MOCAP) est définie par Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard comme : « Technique d'enregistrement de mouvements d'un(e) comédien(ne) à l'aide de capteurs, afin de recréer sur un personnage de synthèse des mouvements corporels et des expressions du visage, dans un espace en trois dimensions. La motion capture traditionnelle permet d'enregistrer également les expressions faciales des acteurs dans le même temps », « Glossaire Technique », *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015, p.155-160

mentionne la Bible n'ont pas été nécessaires à l'écran, la prévisualisation du relief du paysage et de la distance démontrant que le maximum de personnages perceptibles en même temps était de cent cinquante mille. Ainsi, le plus grand nombre possible d'éléments en mouvement ont été enregistrés : esclaves, soldats, paysans, chevaux, chariots. Les mouvements d'un éléphant et d'un chameau ont été capturés par photogrammétrie[334]. Les nombreux personnages ont été vêtus de costumes animés par simulation de tissu. Compte tenu du nombre de figurants numériques, notamment pour la scène autour de la Mer Rouge, les rendus ont été effectués en plusieurs fois. La foule a été décomposée par petits groupes, calculés indépendamment, puis tous les groupes ont été assemblés au *compositing* Nuke. Ces techniques, outrent qu'elles permettent de relire les textes, et de mettre à l'honneur les foules, permettent de relire, par « effet de masse », le fonctionnement du collectif et la place du spectateur dans ce collectif.

Les scènes dans les palais et les cirques sont un troisième type de scènes propices à l'esthétique immersive et englobante. La course de char « du *Ben Hur* de 1959 est considérée comme la matrice du cinéma d'action moderne » souligne Alain Bielik[335]. Timur Bekmambetov était attendu au tournant avec sa version de 2016, réinventée numériquement. « Le Cirque romain, construit en un décor de 200 mètres de long […] ne représente qu'une partie de la longueur du site à l'écran. Sur un côté, quelques gradins, de l'autre un simple muret pour délimiter la piste. La séquence est donc presque entièrement constituée de plans à effets visuels au niveau de l'environnement. Plan par plan, Mr. X a ajouté les gradins de part et d'autre, intégré les structures décoratives sur le terre-plein central, et enfin, ajouté le paysage à l'arrière-plan. L'équipe a même créé de toutes pièces l'ombre des gradins projetée sur la piste. En effet, faute de hauteur suffisante, le décor du Cirque ne projetait aucune ombre, ce qui a nécessité un très gros travail de mise en lumière. L'ensemble du décor a été réalisé en full 3d car la caméra de Timur Bekmanbetov est constamment en mouvement – certains plans ont d'ailleurs été filmés à partir d'un drone. Pour ce travail, les capacités de Nuke en termes de compositing 3d se sont avérées indispensables »[336].

---

[334] La photogrammétrie est un ensemble de techniques permettant à partir d'une photographie, de modifier sa projection, ses dimensions, sa position (en archéologie, cartographie, topographie, restauration d'art, médecine)

[335] Alain Bielik, « Ben Hur », *Pixelcreation*, septembre 2016 [en ligne], consulté le 26/02/2019. URL : https://www.pixelcreation.fr/3d-video/animation-3d-vfx/ben-hur/

[336] « Parallèlement, les gradins ont été peuplés de quelque 60.000 figurants animés par ordinateur dans Massive. Pour ce faire, le studio a filmé en motion capture des figurants en train de mimer les actions typiques d'un spectateur dans une arène sportive : assis, debout, encourageant, applaudissant, réagissant, etc. Leurs vêtements ont été animés en simulation de tissu dans Massive**.** Le Cirque romain dans Ben Hur: un décor de 200m de long auquel gradins, sculptures et spectateurs ont été rajoutés numériquement », Alain Bielik, *ibid.*

La version 3-D d'*Exodus : Gods and Kings,* ou encore celle de *Gods of Egypt,* qui représentent de la façon la plus spectaculaire les monuments mis en perspective et en relief par la 3-D. Véritables moments d'*escapism* ces deux films proposent soit des travellings avant entre les colonnes et sur les parvis des temples égyptiens (*Exodus : Gods and Kings*), soit des vols et des batailles aériennes entre statues, monuments et palais virtuels de *Gods of Egypt.*

Les scènes d'accidents, destructions ou cataclysmes sont un quatrième type de scènes propices à l'esthétique immersive et englobante. Les scènes de destruction engloutissant spectateur et décor ont évolué depuis *Cabiria*. Ce sont des scènes clé pour la 3-D. La course de char de *Ben Hur*, animée par effets visuels, est rythmée « par des accidents plus spectaculaires les uns que les autres. Tous reposent exclusivement sur les effets visuels – aucune cascade n'a impliqué un vrai cheval. Les plans les plus difficiles ont été ceux qui faisaient intervenir des chevaux créés par ordinateur. Pour ce faire, *Mr. X* a dû sortir le grand jeu. L'équipe n'avait jamais réalisé d'animation 3d de ce type. La production a donc demandé avant toute chose à voir un test d'animation. Le résultat s'est avéré tellement convaincant que les producteurs se sont rendus directement dans les locaux de Mr. X pour s'assurer que le test avait bien été réalisé en interne et pas sous-traité »[337]. La course de char avec ses travelling arrière montrant les chevaux galopant face caméra, ou dos caméra, les personnages fonçant sur un obstacle, où le char de Ben Hur explosant vers le quatrième mur (écrasant le spectateur) se prête en effet à un tel traitement. La mêlée de la course est propice à l'espace englobant, aux effets de poussière, à l'immersion.

L'ultime scène de bataille de *Noah*, avant le départ de l'arche, a nécessité la construction des plus grosses machines à pluie de l'histoire du cinéma pour créer cet effet englobant. Tournées la nuit, dans la boue, sous la pluie, avec quatre cent à six cents figurants à raison de six ou sept plans par jour (la moyenne est entre vingt et vingt cinq sur un film indépendant), ces scènes plongent le spectateur au cœur du déluge[338]. ILM, expérimentée en matière de simulations de fluides, a généré toutes sortes de liquides et d'interactions solides-liquides (développées pour *Battleship* et *Pacific Rim)* lors de l'attaque de l'Arche par des milliers d'assaillants animés dans Massive qui piétinent en gros plan dans le flot qui monte, tandis que les Veilleurs, couverts de ruissellements, défendent l'Arche, créant des remous a leurs pieds gigantesques. Les scènes d'éruption volcanique de *Pompeii* ou des Dix Plaies d'Egypte dans *Exodus : Gods and Kings,* sont d'autres scènes-type du néo-péplum 3-D.

---

[337] Alain Bielik, « Ben Hur », Pixelcreation, septembre 2016 [en ligne], consulté le 26/02/2019. URL : https://www.pixelcreation.fr/3d-video/animation-3d-vfx/ben-hur/

[338] Revue *SFX* n°170, mai/juin 2014, p. 30

1.2.3 MODES DE FILMAGES DU NÉO-PÉPLUM

1.2.3.1 Le néo-péplum, du 35mm au Digital Cinéma

La question des formats engage également l'esthétique Postmoderne en ce sens que les néo-péplums se servent de formats historiques du cinéma pour y faire allusion. Le « standard américain » est le 1,85, et le format Panavision (2,35) est actuellement très fréquent. Mais quelques films jouent avec des formats désuets. La technique évoluant, les caméras 35mm sont peu à peu remplacées par les caméras et modes de diffusion numériques.

Les premiers films néo classiques du cycle sont tournés avec des caméras 35 mm (Arricam, Arriflex, Panavision Panaflex, Aaton 35) et édités en 35mm, en format Panavision (2,35) pour *Titus* et *King Arthur* ou CinemaScope (2,39) pour *Gladiator*, *Alexander, Troy, The Passion of the Christ*.

De 2007 à 2011 les néo-péplums, toujours tournés majoritairement avec des caméras 35 mm (Arricam, Arriflex, Panavision Panaflex), sont édités en 35 mm et D-Cinéma avec version 3-D, en format Panavision (2,35) pour *300, Centurion, The Eagle ;* CinemaScope (2,39) pour *The Clash of the Titans* ; et en standard américain (1,85) pour *Wrath of the Titans* et *Hail Cæsar !* (également en format 1,37). Seul *300* bénéficie de multiples éditions en 35mm anamorphique, 70 mm, Imax et D-Cinema. L'usage ponctuel des caméras numériques commence néanmoins avec *The Eagle* (Canon EOS 1D Mark IV) et *Wrath of the Titans* (Red Epic). L'usage du CinemaScope se raréfie.

De 2012 à 2016, le tournage en caméras numériques (Panavision Genesis, Red Epic, Arri Alexa) et l'édition en D-Cinéma avec version 3-D se généralisent. Quelques séquences sont encore tournées en 35 mm dans *Noah* (Arricam, Arriflex). L'édition de copies en 35mm est maintenue. Les formats de diffusion privilégiés sont le Panavision (2,35) pour *300 : Rise of an Empire, Exodus : Gods and Kings, Hercules, The Legend of Hercules, Pompeii, Gods of Egypt,* et le standard américain (1,85) pour *Immortals, Noah.* Le format CinemaScope disparaît. *Son of God,* représentant une Passion est diffusé en 35mm et D-Cinéma sans version 3-D. *Gods of Egypt* est diffusé exclusivement en D-Cinema avec version 3-D, et marque l'arrêt de la copie 35mm.

Parallèlement, Martin Barnier et Kira Kitsopanidou soulignent l'importance des caméras et systèmes de projection IMAX (« Image Maximum », format de pellicule créé par IMAX Corporation) pour la 3-D. Celui-ci couple un appareillage technique de caméras IMAX 3-D lourdes (110 kg) et de systèmes de projections à plusieurs projecteurs et a le monopole de la diffusion en relief jusque dans les années 2003. Ce système est progressivement

remplacé par des caméras et systèmes de projection numériques à l'initiative de James Cameron et Vincent Pace : la caméra numérique 3-D RCS, puis les caméras Fusion, ou encore la caméra HCD-1500 de Sony avec un système d'enregistrement HDCAM SR (utilisé pour *Pina,* Wim Wenders, 2011). Les salles s'équipent peu à peu de projecteurs spécifiques numériques, comme le projecteur SRX-R515DS de Sony à double foyers pour les éditions Blu-Ray3d [339] pour recevoir les copies 3-D. Ce système peine à se généraliser.

Hail Cæsar ! est le dernier néo-péplum, tardif pour 2016, à être tourné en 35 mm (caméras Arricam, Arriflex). Il joue sur deux formats de diffusion, le standard américain et le *Format Academy* (1,37) du début du cinéma, de façon à illustrer le passage des formats des années 30 aux années 50 à Hollywood influencé par le CinemaScope.

À partir de 2016, les derniers néo-péplums sont filmés en caméras digitales Arri Alexa et diffusés exclusivement en D-Cinema avec version 3-D pour *Ben Hur.* Le format Panavision (2,35) est toujours privilégié pour *Risen* et *Ben Hur. Mary Magdalena* est édité en Super Panavision 70 (2,20). La 3-D tend à disparaître.

Ces indications techniques permettent de comprendre en partie l'esthétique des films, laquelle est modifiée par les outils et formats de diffusion. Après la quasi-disparition des caméras et éditions 35mm, les caméras éditions numériques ont pris le dessus, relayées un temps par les systèmes 3-D qui tendent à être relayés par d'autres technologies (4Dx, ScreenX, OnyxCinemaLed) adaptés aux images des caméras numériques.

1.2.3.2 Vitesse de l'image, ralentis et accélérations

La captation numérique permet de multiplier le nombre d'images/s, notamment pour les tournages en 4K, 8K et au-delà (caméras de type Alexa et système de diffusion personnels en 8k). L'usage de ces hautes vitesses permet de réaliser des ralentis d'une grande précision à haute définition et d'obtenir une image plus fluide. À l'autre bout de la chaîne, la projection numérique permet de multiplier le nombre d'images/s, en gardant une image d'une grande netteté. Alors que les projecteurs 35mm sont limités à 24 ou 25 images/s, les projecteurs numériques atteignent 144 images par seconde. La vitesse de projection multiplie l'alternance des images reçues par chaque œil par projection successive de la même image trois fois pour chaque œil (système "triple flash"), soit six fois vingt-quatre images/s pour chaque œil (144 images/s). La sensation de fluidité de l'image et les sensations perçues sont accrues. *300* offre

[339] Le site de Sony affirme avoir équipé en 2019 avec le système de projection SRX-R515DS quelques 1200 salles [en ligne], consulté le 21/07/2020. URL : https://pro.sony/qf_CA/products/4k-digital-cinema-projection/srx-r515ds

ainsi des ralentis lors des scènes de combat, qui décomposent et donnent à voir le mouvement du combattant juste avant que le coup ne s'abatte en vitesse réelle ou accélérée. L'effet est saisissant pour le spectateur qui vit l'intensité de la joute à plein, le coup porté pouvant être anticipé (et observé) durant le ralenti. Les derniers néo-péplums sont tournés en 4K[340] (résolution quatre fois supérieure à la 2K).

1.2.3.3 Caméras *Go Pro* pour la course de char

Ben Hur 3-D, recherchant une esthétique sportive à sensation, a utilisé des caméras de type Go Pro placées à ras le sol ou sur les chevaux lors des courses d'entraînement de Ben Hur et Messala. Timur Bekmambetov a mis au service du tournage de la scène attendue de la course, les nouvelles possibilités offertes par les caméras numériques : « sur les chars, il n'y a aucune suspension, vous êtes comme dans un mixeur ! C'est indescriptible. Et mon travail est de faire ressentir aux spectateurs ce sentiment d'être sur un banc, tiré par quatre chevaux, que tout vibre avec de la poussière partout. C'est très différent des films précédents : nous avons de nouveaux outils comme les Go Pro, Red Dragon, Alexa, GH4, des drones, des perches, tout ce qui est à notre disposition pour recréer ce sentiment »[341]. Néanmoins, la difficulté du filmage avec ces caméras est le travail de la ligne graphique comme le note Noémie Luciani[342] : « travaillant avec des caméras dernier cri chères aux amateurs de sports extrêmes, comme la GoPro, Bekmanbetov et son directeur de la photographie, Oliver Wood, multiplient les effets spectaculaires sans prendre le temps de penser et de cultiver une ligne graphique, ou simplement celui de chercher le beau. Leur cirque et le spectacle qui s'y déroule n'ont ni l'élégance de ceux du Colisée de Ridley Scott dans *Gladiator*, ni la virtuosité et les beaux détails de la course de Wyler, malgré tous les clins d'œil entendus que le nouveau Ben-Hur peut lui faire (le soldat romain renversé par un char à pleine vitesse) ».

---

[340] Initialement, le format d'image numérique cinématographique 4K a une définition minimale 4 096 pixels de large. L'appellation « Ultra Haute Définition », abrégée en « UHD » ou « Ultra HD » a été créée par les constructeurs de téléviseurs en 2012 pour désigner des écrans 16 : 9 de définition 3840 x 2160 pixels - soit 8,3 mégapixels-, remplaçant les formats Full HD 1080p (1920x1080)

[341] Corentin Palanchini, « Entretien de Timur Bekmambetov, *Ben Hur* », *AlloCiné*, le 21/06/2016 [en ligne], consulté le 13/03/2020. URL : https://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18653639.html

[342] Noémie Luciani, « *Ben-Hur* : jeux du cirque et courses de chars en version GoPro », *Le Monde,* 06/09/2016 [en ligne], consulté le 22/06/2020. URL : https://www.lemonde.fr/cinema/article/2016/09/06/ben-hur-jeux-du-cirque-et-courses-de-chars-en-version-gopro_4993064_3476.html

1.2.3.4 Néo-péplum de la *Virtual Reality* aux drones

Aucun néo-péplum n'exploite la *Virtual Reality* qui nécessite des aménagements scénaristiques et techniques peu propices à l'expérience d'un tournage de long métrage et de projection collective. Cependant l'esthétique de l'immersion qu'elle véhicule, proche de celle des jeux vidéo est une tendance forte des nouveaux films. En effet, le spectateur étant « libre » d'orienter son regard à 365° vers le haut comme vers le bas, la narration et la représentation du film doit prendre en compte cette immersion dans le cadre et la diégèse. Le dispositif étant composé d'une double caméra sphérique filmant à 180°, placée dos à dos au centre de la scène filmée, il est donc fondé sur le plan séquence et permet peu de variations de cadrage, de décor, de lumière et peu d'effets de montage. Pour l'instant cantonnée surtout à des expériences des arts numériques, des arts vivants et de découverte du patrimoine culturel, la *Virtual Reality* est néanmoins un avenir possible. Les multiples plans de survol préfigurent la vision à 360° et traduisent du moins l'influence de cette technique.

En effets, en plus des dispositifs de travelling que sont les rails, la Louma, ou le *steadycam,* la technologie des drones s'est développée avec l'imagerie numérique dans le néo-péplum. Les travellings aériens par drones (et images de synthèse) se multiplient, définissant une « esthétique du survol » qui place le spectateur en position de surplomb, produisant un effet visuel frappant sur les Cités antiques, batailles, déserts, plaines, montagnes, forêts, paysages marins. Ils ont toujours plus ou moins valeur d'ellipse. Ces plans de survol font transitions pour les changements de lieu. Mis au point dans *Gladiator,* le nombre de ces travellings augmente dans les néo-péplums jusqu'en 2016. *Pompeii* en fait un usage immodéré pour mettre en relief la masse menaçante du volcan et faire transition entre les différents décors (arène, Cité, villa de Severus). Ces plans de survol font du spectateur un *œil* : « s'il y a un objet à suivre ou à explorer, on l'y conduit comme on conduit le touriste tout près des monuments (juste assez près pour les voir et les photographier) dans les circuits en *sightseeing »*[343]. Le travelling aérien est devenu un véritable motif du néo-péplum permis par la technique et contribuant au divertissement par *escapism,* surplomb et immersion.

1.2.3.5 Figure imposée du travelling aérien

Les occurrences de travellings avant sont innombrables. Le cinéma postmoderne recycle et utilise de façon récurrente les figures de mise en scène, au premier rang desquelles,

[343] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p. 77

le travelling avant. Laurent Jullier souligne qu'il crée chez le spectateur de « pures sensations, jusqu'à une sorte d'ivresse douce, de léger vertige qui le transporte virtuellement de son fauteuil au cœur de l'image, identifications primaire et secondaire se confondant dans cette démarche *immersive* »[344]. Ce cinéma « ne prédispose pas à se 'faire des opinions' sur quoi que ce soit. 'L'image postmoderne est dépourvue de point de vue', écrit T. Wilson, or, une image sans point de vue ne peut pas engendrer un jugement sur le monde. 'Où suis-je ?' est le mot d'ordre. Les endroits ont un air de *déjà-vu* comme dans les rêves»[345]. Ainsi, l'évolution « marque un passage de l'image de cinéma classique, représentant un espace et dont l'œil du spectateur balaie la surface, à un espace qui n'est plus une image mais se présente comme un territoire à explorer par le corps entier »[346].

Ainsi, outre qu'ils font prolepse et contribuent à la montée du suspense, les lieux survolés étant ceux de l'aventure à venir, « l'utilisation euphorisante des figures de mise en scène peut en effet être lue aussi bien comme signe de lutte contre la « planité » explorée pendant les années soixante / soixante-dix, que comme annonce des « libres visites » d'univers virtuels au troisième millénaire »[347]. De fait, cette vision planante est « déifiée » (lorsque le regard subjectif est celui d'un dieu) ou « virtualisée ». Le spectateur, au dessus de la mêlée, parcourt des centaines ou milliers de kilomètres en quelques secondes, contemple le monde et plonge dans son action comme s'il était maître des « multivers » que promeut *Inception* (Christopher Nolan, 2010). Ces plans de survols récurrents sont constitutifs de l'esthétique « *escapist* ».

Le travelling avant illustre également « un désir voyeuriste (emploi d'où l'invention du zoom le chassera) et, plus fréquemment, figure la métaphore d'un *élan* (un élan amoureux, par exemple, ou une menace qui fond sur quelqu'un…) rapportable aux états d'âme du héros qui supporte l'identification secondaire »[348].

Les travellings avant aériens sont donc une figure obligée, qui sert également de mode de transition ou de ponctuation remplaçant les traditionnels fondus-enchaînés et fondus au noir. Dans *Alexander*, un des plus beaux travellings aériens survole Gaugamèles au-dessus du vol d'un aigle [00:36:30] tandis que l'armée macédonienne se met en place et qu'Alexandre harangue ses hommes. L'aigle se dirige vers l'armée Perse, survole Darius, qui écoute l'écho

---

[344] Laurent Jullier, *ibid.,* p.71
[345] Tony Wilson, « Reading the postmodernist images, a'cognitive mapping' », *Screen,* vol. 31, n°4, hiver 1990, p. 397, *ibid.,* cité par Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997*,* p.71
[346] Laurent Jullier, *ibid.,* p.71
[347] Laurent Jullier, *ibid.,* p.76
[348] Laurent Jullier, *ibid.,* p.75

des provocations d'Alexandre. Pendant la bataille, un autre travelling aérien filme la stratégie d'Alexandre pour rejoindre Darius en perçant sa défense et l'attaquant par surprise. *Troy* montre Hélène, la nuit, scrutant avec anxiété la mer depuis la terrasse du palais de Priam, craignant l'arrivée de la flotte grecque conduite par Agamemnon et son époux Ménélas. Pâris lui propose de fuir, Hélène objecte que cela n'empêchera pas la chute de Troie. Un travelling aérien nocturne survole la cité et rejoint la tour de garde, où la vigie scrute elle-aussi l'horizon. Plus tard, dans le même film, un travelling aérien relie le camp grec installé sur la côte troyenne, à la terrasse du palais de Priam, qui observe les manœuvres ennemies, découvrant un spectaculaire point de vue sur la cité. Dans *The Clash of the Titans*, un travelling aérien relie le Mont Olympe à la terre, où naît Persée. Après le survol du Mont Olympe, la caméra passe par un puits interminable où sont rangées, dans des niches, les figurines qui représentent chaque homme depuis la création de l'humanité, créant un « effet vortex ». Un aigle, suivi par travelling, traverse ce puits et plonge vers la mer au moment où un cercueil sort de l'eau. La voix off annonce Persée. Une ellipse temporelle de vingt ans, annoncée par sous-titre, est montrée par travelling avant, de la côte rocheuse grecque, au bateau de Persée, au large. Les travellings aériens arrière sont, de fait, assez rares. Dans *Troy,* au pied des remparts, un travelling arrière et un panoramique découvrent une imposante armée troyenne sur pied tandis que Pâris et Hector sortent de l'enceinte de Troie pour défier en duel Ménélas. Dans *Immortals,* un travelling arrière fulgurant depuis la baie de Kolpos se termine dans l'œil d'Athéna, sur le Mont Olympe [00:26:47].

Les nombreux travellings ascendants et descendants sont importants dans le néo-péplum et sont souvent exploités, parce qu'ils traduisent la relation hommes-dieux. Les travellings ascendants glorifient l'objet filmé. Rome et le colisée sont mis en valeur et inspirent un sentiment de crainte et de respect dans *Gladiator.* Dans *The Clash of the Titans*, le navire de Persée, attaqué par Hadès, coule. Un travelling descendant montre la coque glissant vers les profondeurs. Persée, qui a été éjecté, nage vers le fond pour sauver, en vain, sa famille qui meurt, enfermée. Un travelling ascendant suit sa remontée à la surface où il agrippe une d'épave. Un second travelling ascendant remonte de l'épave où gît Persée aux nuages, traversés, pour s'achever dans l'Olympe, par un plan sur Zeus qui observe la scène. Les travellings descendants sont un autre des mouvements nécessaires au néo-péplum. *300 : Rise of an Empire* montre Xerxès de dos, auréolé par le soleil couchant, avançant sur une terrasse qui surplombe son peuple rassemblé sur le parvis, à une centaine de mètres en contrebas [00:12:40]. Il annonce l'entrée en guerre contre la Grèce. La cité de Babylone se détache en arrière plan, avec ses tours, toits, remparts, statues monumentales, et le désert au

loin. Un travelling passe au-dessus du monarque qui écarte les bras pour recevoir l'ovation, et descend vers le peuple, écrasé par la plongée. Ce plan donne une sensation de vertige. Un fondu enchaîné poursuit la descente du travelling, cette fois vers Athènes. La caméra se stabilise, puis continue sa progression en avant vers le Conseil, à travers les rues. Elle s'arrête sur le gros plan d'un coup de poing donné à un sénateur par un autre, une bagarre éclate à propos de la guerre contre les Perses.

Les travellings aériens circulaires sont plus polysémiques. Dans l'arène de Zucchabar de *Gladiator,* un travelling circulaire enveloppe Juba et Maximus liés par une chaîne [01:01:25]. Par un raccord regard, la caméra saisit le contrechamp des spectateurs qui défilent comme dans une lanterne chinoise par panoramique circulaire. *The Clash of the Titans*, montre le bateau de Persée amarré au premier plan, à une centaine de mètres de la côte rocheuse d'Argos, surplombée par la colossale statue de Zeus en arrière-plan. Le père de Persée s'émerveille depuis le bateau des proportions de la statue. Un travelling circulaire vertigineux, exprimant le regard d'Hadès, contourne la statue, effectue des centaines de mètres en quelques secondes. Le bateau est montré maintenant en contrechamp en arrière-plan, et la statue au premier plan menace de s'effondrer sur lui. Plus tard, Persée dort, allongé sur le pont du bateau grec qui l'a repêché en mer [00:12:44]. Un travelling circulaire contourne le bateau et découvre le contrechamp : l'entrée encaissée du port d'Argos. Le travelling bifurque et devient ascendant pour découvrir la baie d'Argos. Dans *Noah,* peu de temps avant le début du déluge, les animaux viennent se réfugier dans l'arche, par catégories. Un impressionnant travelling circulaire ascendant autour de l'arche accompagne l'arrivée de la nuée tourbillonnante d'oiseaux, procurant une sensation de vertige.

Les travellings aériens d'accompagnement qui suivent les déplacements des armées ou des troupes à travers les grands espaces dans une nature sublime et hostile et renvoient les hommes à leur condition sont un leitmotiv du néo-péplum. Ils relèvent le grandiose des décors, la petitesse des hommes, et le tragique des situations dont le souffle épique des films découle. Dans *The Clash of the Titans*, une nuit, le bateau de Persée navigue. Un travelling aérien latéral sur la mer rejoint le bateau. Un éclair tonne et Persée se réveille sur le pont. Dans l'épopée d'*Alexander* de nombreux travelling aériens suivent l'armée à travers les plaines de Bactriane et de Sogdiane, l'Himalaya. Après le duel de Pâris et Ménélas (*Troy*), Agamemnon furieux, lance son armée sur les troyens, et déclenche une première bataille [01:14:20], tandis que Pâris, récupère *in extremis* l' « épée troyenne » avant de se réfugier dans les remparts. Au pied des murailles, le combat fait rage. Les archers tirent depuis les crénelages, Achille observe de loin le combat. Des travellings aériens saisissants montrent le

choc des deux armées des deux points de vue. Dans *The Clash of the Titans,* des travellings d'accompagnement survolent la troupe de Persée vers la résidence des Stygiennes. Ces travellings suivent, dans *Noah,* la progression de la famille vers la montagne où vit Mathusalem, puis accompagnent les successives arrivées d'animaux. De façon générale, le travelling accompagne la course et le combat du héros, que ce soit dans le ciel (*Clash of the* Titans), contre des êtres gigantesques (*Wrath of the Titans*), à terre (*300*) ou sur la mer (*300-Rise of an Empire*). Ils contribuent très largement à l'immersion dans le film. Les combinaisons de mouvements, traditionnellement complexes techniquement, sont simplifiées par les effets visuels et favorisent l'immersion, mais sont relativement peu exploitées. *The Legend of Hercules* s'ouvre par un plan séquence en contreplongée depuis le fond marin. La caméra remonte vers la surface, passant entre les corps en suspension qui coulent vers elle, et sort de l'eau. Elle avance en travelling vers un champ de bataille de la côte d'Argos, où la bataille fait rage. Elle passe à travers le feu d'un des bûchers, en ressort (avec un sous-titre : « *Argos, Grèce méridionale, 1200 av. JC* ») puis continue sa progression, rejoignant des hommes qui courent vers Argos, bombardés par des tirs de catapultes enflammés, au milieu du souffle des explosions. Le travelling avant dépasse l'infanterie, puis la cavalerie, arrive aux portes de la cité, passe en survol au dessus de la muraille, des rues, et arrive au parvis du palais où la garde du palais est rangée. La répétition de ces plans provoque chez le spectateur une sorte d'ivresse qui doit peu à l'identification secondaire, un *bain de sensation*[349], mais sont limitées par le malaise physique qu'ils peuvent provoquer chez les spectateurs, notamment lors des diffusions 3-D, comme le soulignent Martin Barnier et Kira Kitsopanidou.

1.2.4 Conclusion : technique et syntaxe du néo-péplum numérique postmoderne

L'exemple de *300* et de *300 : Rise of an Empire,* produits à sept ans d'intervalle dans un même univers diégétique, montre la rapidité d'évolution des techniques. Des logiciels spécifiques ont été créés pour des effets de plus en plus précis (Arnold, Goalem, Massive, Nuke, RenderMan, Maya, Softimage XSI pour la haute résolution et la géométrie des plans, ZBrush pour les textures et l'éclairage. L'assemblage final est assuré par les logiciels Flame ou Inferno) et maîtrisés dans les chaînes de fabrication, l'apparition de films de plus en plus nombreux en 3-D accrédite la thèse de Laurent Jullier, selon laquelle le cinéma postmoderne,

[349] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p. 82

dont le néo-péplum, tend vers l'immersion et le spectacle pyrotechnique son et lumière pour créer de la sensation brute. Les techniques qui définissent la grammaire ancienne (maquettes, décors, *stop motion,* dressages d'animaux) sont délaissées au bénéfice des effets visuels moins dangereux, toujours plus efficaces et toujours moins coûteux, au bénéfice d'une nouvelle grammaire.

Le gigantisme des décors, des foules, des créatures, des cataclysmes et des destructions du néo-péplum, est facilité par les technologies numériques, même s'il demande des efforts importants de conception et de création d'outils. Dans le péplum classique, la construction des décors, des costumes, les scènes de combat ou avec des animaux demandaient d'importants investissements humains, financiers et impliquaient un risque humain. La prégnance des *Vfx* redistribue les rôles dans le métier, comme le soulignent Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard. Un nouveau maître d'œuvre est désormais indispensable : le superviseur des effets visuels dont les équipes d'animateurs constituent quasiment une troisième équipe de tournage. L'importance de son rôle s'accroît, les effets visuels intervenant à toutes les étapes de la production (scénario, tournage, postproduction).

Si la qualité du film ne dépend évidemment pas que des effets spéciaux et visuels, - mais du scénario, de l'interprétation, de la mise en scène - , les scènes importantes à effets, sont survalorisées comme point de rencontre des équipes de création et des spectateurs qui en attendent l'émerveillement épique. Elles sont le lieu de performances esthétiques et concentrent les enjeux financiers, techniques et idéologiques. La popularité de ce cinéma à l'échelle mondiale est désormais indiscutable. Les États-Unis réalisent la plus grande partie des bénéfices hors territoire[350], si bien que ce cinéma tend à devenir une norme. Les effets visuels acquièrent donc une autonomie, puisque les spectateurs peuvent aller voir les films pour ces seuls effets et que ceux-ci rayonnent dans d'autres médias.

Les effets visuels posent la question de la véracité de l'image composite, qui n'est plus une image-trace. Il est impossible de conserver une vision « ontologique » de l'image cinématographique. Plus pragmatiquement, au vu de la malléabilité de l'image numérique, se demander quand y a-t-il image[351] paraît plus adéquat au cinéma postmoderne qui est

[350] Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, *Le Cinéma 3-D, Histoire, économie, technique, esthétique,* Armand Colin, 2015, chapitre 3

[351] John Dewey, *Art as expérience* (*L'art comme expérience*), Folio, collection « Essai », philosophe du courant pragmatiste développé par Charles Peirce (1839-1914) et William James (1842-1910)

obsessionnellement tourné vers l'image au point d'être plus proche de la peinture que du théâtre[352].

La figure du travelling aérien, qui recoupe les ambitions du cinéma 2D et 3-D postmoderne, immersif, *escapiste,* nostalgique est un des motifs-clés de cette technologie. Mode de filmage et figure de style incontournable de l'épopée à l'écran (tous genres confondus), il est la figure de l' « espace englobant » de la 3-D, et des « effets de chute », « vortex », « de survol » et du « souffle épique ». Il fonde le spectaculaire épique moderne, apportant respirations et émotions fortes (vertige, peur). Il contribue à la subjectivisation du regard, mais aussi à sa virtualisation, adoptant tour à tour, le point de vue du héros, du narrateur, de spectateurs intradiégétiques, des dieux. Il produit le souffle épique par dynamisme aérien, hyperbolisme, sensationnalisme.

Ce style postmoderne, caractérisé par le travelling avant, est associé à trois principes que recense Laurent Jullier : (1) La dissociation de la caméra de tout objet diégétique qui pourrait accomplir le même trajet que le sien ; (2) L'absence de but diégétique dont le travelling pourrait aider à se rapprocher ; (3) L'association à un objectif à distance focale courte et/ou à un décor qui accentue l'effet de pénétration dans le sens de l'axe de l'objectif, de manière à procurer une sensation vertigineuse[353]. Ainsi, la nouvelle place du spectateur « entretient moins de rapport avec celle de « témoin invisible » (ou idéal) d'une scène qui se déroule dans un univers diégétique, qu'avec une place de passager d'un manège de foire – passager trop absorbé par ses propres sensations pour faire attention à ce qu'il survole (aux sens propre et figuré). »[354] Au lieu de se présenter comme un espace à reconstruire, ou à construire, l'espace filmique devient un espace exotique à explorer et ressentir avec le corps.

---

[352] Joanna Paul, « Ruins and Digital reconstructions : The cinematic city in Pompeii and other récent films », communication lors de la Journée d'Étude *Antiquité 2.0. Inventions antiques à l'ère numérique*, Université Paris Nanterre, Institut National d'Histoire de l'art, 11/12/2014

[353] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997*,* p. 74

[354] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 83

1.3 NÉO PEPLUM : PYROTECHNIE, *CHAOS CINEMA* ET FRAGMENTS DE L'HYPERMÉDIA

Tout en reprenant des «stratégies syntaxiques identiques » à l'époque antérieure[355], le néo-péplum américain *reboote* le péplum. Les « figures stylistiques et narratives qui privilégient l'identification primaire et l'immersion », le tourisme visuel, lié à la 3-D, y sont alliés à la nostalgie d'un monde meilleur. Le néo-péplum partage avec d'autres le fait d'être un cinéma de « sensation brute » à « lecture spectatorielle immédiate ». Ce « *formal pyrotechnics »* vire au *Chaos Cinema,* avec « un dispositif technologique proche de celui du concert musical amplifié »[356]. Ces dernières caractéristiques du postmodernisme sont issues des esthétiques explosives des jeux vidéo et médias numériques.

1.3.1 IMPASSES ESTHÉTIQUES DU NÉO-PÉPLUM POSTMODERNE

1.3.1.1 Recyclage du scénario générique

Les films néo-péplums, comme le fonctionnement générique du néo-péplum, sont réinventés par recyclage et contournement. Laurent Aknin montre comment *Gladiator*, tout en reprenant un scénario existant, en modifie le point de vue : « Là où Bronston et Mann proposaient une réflexion sur la destinée historique et politique d'un empire, Ridley Scott s'intéresse à une forme de « société du spectacle », dont les combats de gladiateurs sont l'expression la plus exemplaire »[357]. Cette société du spectacle, issue du *Reaganite entertainment*[358], est caractérisée « par un désir nostalgique de l'autorité, et milite pour réinstaller le héros blanc et mâle dans une position privilégiée »[359], perpétuant le postmodernisme au cinéma d'après 2000.

Le genre péplum a décliné par répétition et multiplication des films de série B dans les années 1960 à 1965, jusqu'à disparaître. Ce fonctionnement est repris par le néo-péplum. Le reproche récurrent de *remake* de mauvaise qualité affecte les néo-péplums de ces dernières

---

[355] Rick Altman, *La Comédie musicale Hollywoodienne. Les problèmes de genre au cinéma,* Armand Colin, 1992, p.116-117

[356] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997*,* p.147

[357] Laurent Aknin, *Le péplum,* Armand Colin, 2009, p. 109-110

[358] Susan Aronstein, « "Not Exactly a Knight": Arthurian Narrative and Recuperative Politics in the "Indiana Jones" Trilogy », *Cinema Journal,* University of Texas Press, Society for Cinema & Media Studies, Volume 34, n°4 (Summer, 1995), p. 30, cité par Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997*,* p. 22

[359] Laurent Jullier, *ibid.* p. 31

années. Le feu d'artifice des années 2014-2016 pourrait être le bouquet final du cycle. Le fonctionnement générique lui-même est tributaire de l'esthétique artificière du *formal pyrotechnics.*

En effet, la périodicité du néo-péplum, par quinzaine d'années, semble ritualisée par des formules d'entrées, sous forme de grandes fresques en hommage à la nouvelle technologie relançant la gloire cinématographique : *The Robe* (Henri Koster, 1953) pour le CinemaScope, et *Gladiator* (Ridley Scott, 2000) pour les effets visuels. Le genre a également ses rituels de sortie. Pour le néo-péplum, ce serait la multiplication irraisonnée du nombre de *remake* sans rapport avec la demande, épuisant la technologie employée (la 3-D), la multiplication des films ayant pour sujet *Hercules* (deux pour le cinéma, plusieurs pour la télévision, les mini-séries, l'animation), un film réflexif avec mise en abyme du péplum pour clôturer le genre, à savoir *Le Mépris* (Jean-Luc Godard, 1963) et *Hail Caesar!* (Joël et Ethan Coen, 2014), avec quelques sorties parallèles. *Cleopatra* est le gouffre financier que les producteurs cherchent à éviter aujourd'hui. Un *Cleopatra* annoncé avec Angelina Jolie en 2007, n'a jamais abouti.

Ainsi après le coup d'envoi de *Gladiator* en 2000*,* l'année 2004 représente un premier sommet, avec quatre films produits : *The Passion of the Christ, King Arthur, Troy, Alexander,* bénéficiant de l' « effet *Gladiator* ». L'année 2007, marquée par la sortie de *300,* ouvre la possibilité du tout-numérique vers la 3-D.

L'année 2014 est l'année du feu d'artifice où sortent six films en 3-D : *Noah*, *Exodus* : *Gods and Kings*, *Pompeii*, *Hercules*, *The Legend of Hercules, 300 : Rise of an Empire*. Les années 2004 et 2014 comptabilisent, à elles seules, 10 sorties sur 23. En 2016 sortent encore deux films boudés par le public : *Gods of Egypt* d'Alex Proyas et *Ben Hur* de Timur Bekmambetov. Le néo-péplum Hollywoodien entre alors en sommeil, même si Ridley Scott évoque la possibilité d'un *Gladiator 2* non confirmé et si *Mary Magdalene* (coproduction américaine et britannique) sort en 2018. Le néo-péplum*,* malgré les tentatives de jaillissements 3-D, est concurrencé et supplanté par les *super heroes Marvel* et *DC Comics,* plus attractifs que les héros antiques, ou à l'inverse par les dispositifs « *Screen Life* » qui proposent quasiment des films à la maison sur le modèle des nouvelles applications plébiscitées par la jeunesse permettant à chacun d'être le héros d'un jour (Tik-Tok, Stories Instagram, Snapchat).

1.3.1.2 Le *pop-péplum*

Le néo-péplum est soumis au mélange des genres souligné par Laurent Aknin pour la période Classique du péplum, qui mêle mythologies et époques (*Hercule à New York,* Arthur Seidelman, 1969), mort lente qui précède une renaissance. Laurent Jullier[360] pour expliquer l'origine du postmodernisme évoque l'influence de Robert Venturi[361], qui revendique la liberté d'emprunt de l'artiste plutôt que la course linéaire à la nouveauté. James Collins définit par ailleurs le style postmoderne comme « juxtaposition de discours conflictuels »[362]. De telles « intersections » sont bien à l'œuvre dans le *remake Ben Hur* qui croise un monument cinématographique multi primé avec une esthétique de vidéo You Tube, réalisant par là l'union des contraires.

Marcia Landy et Lucy Fisher soulignent le faux intérêt pour le passé de l'artiste postmoderne et sa « surdité à l'histoire », « *historical deafness »*[363] où le passé est remplacé par une « passéité » superficielle. « L'univers postmoderne célèbre le *look,* les surfaces, les textures, dans une tentative pour réduire faits et objets à leur simulacre en refusant la question de la vérité de la représentation »[364]. Le « trou noir » postmoderne absorbe et retourne à son profit les tentatives de créativité ou de réflexivité (télévision et internet en tête).

Ce néo-péplum postmoderne est ainsi à concevoir comme un happening de *ready-made*[365] où le « visuel » (*optics*), la représentation, se substituent au monde (au moins pour le temps de la projection)[366]. Cette position autoréférentielle du cinéma postmoderne, s'explique également, pour Laurent Jullier, par le sentiment de vanité qu'il y aurait à raconter des histoires et à produire des images analogiques comme par le passé, alors que récits et images, de par leur histoire, ne réfèrent plus qu'à eux-mêmes[367]. Cette tendance est illustrée par le Pop Art, ou plus récemment la Figuration Libre, dont Robert Combas et Keith Haring sont des chefs de file. Le Pop Art joue de la façon dont la « société de consommation » utilise le « plaisir brut » venant de la technique (à plats, perspective, coulures), des représentations

---

[360] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p.13-15
[361] Robert Venturi, *Complexity & contradiction in architecture* (1966), Museum of Modern Art, second revised edition, 1984
[362] James Collins, « postmodernism and cultural practices : redefining the parameters» in *Postmodern Screen*, volume 28, n°4, automne 1987, p.12
[363] Fredric Jameson, *Postmodernism or the cultural logic of late Capitalism*, Durham, Duke University Press, 1991
[364] Laurent Jullier, *ibid.*p.17
[365] Laurent Jullier, *ibid.*p.18
[366] Laurent Jullier, *ibid.*p.46
[367] Laurent Jullier, *ibid.*p.15

d'objets et personnages de BD. Cette « intellectualisation du kitsch » (soulignée par Hannah Arendt dès 1961[368]) rattache aujourd'hui le néo-péplum à la Pop Culture.

1.3.1.3 Double jeu, distorsions et dysphories du troisième degré du *pop-péplum*

Le néo-péplum joue double jeu : il finit par se moque du classicisme qu'il emprunte en le revitalisant, sans parvenir, la plupart du temps à l'égaler. Les deux termes *post* ou *néo* sont également justes, il s'agit de choisir entre passéisme et acceptation du changement. Empruntant à un corpus qu'il prétend revitaliser, soit il prend ses distances, soit il ne parvient pas à l'égaler. Ce cinéma qui prétend désamorcer l'excès de pathos ou de kitsch attaché aux productions des années 1950, retravaille les décors avec le secours historique et le stoïcisme de personnages revus à la manière de Spartacus et Marc Aurèle. Il joue des clichés en les traitant par l'humour (par exemple la chouette Bubo de la version 1981 de *The Clash of the Titans,* est retrouvée par Persée, dans un vieux coffre dans la version de 2011. Persée la jette en se demandant à quoi elle peut bien servir). La disparate parodique des personnages et des situations des nombreux *Hercules* des années 1960 est reprise dans la version de Brett Ratner, qui multiplie les clins d'œil à Steeve Reeves ou Lou Ferrigno par le biais de Dwayne Johnson, et en convoquant des personnages anachroniques et burlesques : pirates, rois véreux, bonhommes verts, tout en proposant une « leçon » sur les mensonges des mythes.

Avec ces reprises et les effets visuels, le doute atteint le spectateur sur le fait que les sujets ou objets ont réellement existé ou se sont réellement trouvés sur le même plateau. Le quatrième mur est mis en cause. Dès lors il ne faut pas s'étonner que le « pouvoir irrationnel » de l'image n'emporte plus la croyance[369]. Le contexte postmoderne permet aux films d'aspirer au *troisième degré.* Ce troisième degré est constitutif du souffle épique des néo-péplums, lequel repose sur la méta-discursivité qui définit la nouvelle place du spectateur,

---

[368] Hannah Arendt, *Condition de l'homme moderne*, Paris, Calmann-Lévy, 1961

[369] Longtemps, précise Laurent Jullier, l'énumération des mouvements de caméra a fait figure d'exercice privilégié pour le cinéphile : chaque mouvement pouvait se lire – de façon documentarisante et réflexive – comme la trace directe de ce qui s'était passé ce jour-là sur le plateau, et comme l'émanation même de la volonté du réalisateur (toujours ou presque idéalisé par l'analyste avec l'œil collé à l'objectif, bien que ce fût plutôt le fait du cadreur ou du chef opérateur). Or la technique numérique a détruit la notion de plateau et a résolu les problèmes techniques (problème des différences de vitesse de déplacement des points lumineux, résolu en étageant la profondeur imaginaire de l'image de façon à pouvoir faire défiler les zones circonscrites à des vitesses différentes), imitant à la perfection les mouvements de caméra les plus complexes (effets hélicoïdaux : rotations à 360° avec travellings ascendants que l'on trouve dans des clips), Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p. 53-54

dans un jeu de référentialité[370]. Les néo-péplums ne renoncent ni à la grandiloquence propre au genre (ce que les films de second degré évitent), ni à des effets clips et à des outrances visuelles qui indiquent aux spectateurs qu'ils doivent se garder de confondre premier et troisième degré, qui ne se présentent comme équivalents qu'à un œil peu averti. L'intérêt de ce système postmoderne est de fonctionner de manière moins élitiste que le système moderne, puisque le double codage permet de recevoir les choses aussi au premier degré[371].

Certains auteurs, note encore Laurent Jullier[372], voient dans ce double jeu une « célébration de la culture populaire », « d'autres dénoncent sa légèreté »[373], voire « le cynisme avec lequel il est pratiqué. Car souvent le créateur postmoderne gère son œuvre avec le réalisme froid d'un publicitaire »[374]. Le postmodernisme n'est qu'un « slogan pour cacher une démarche réactionnaire » pour Jürgen Habermas[375], les artistes postmodernes sont des « dandys superficiels et désabusés », néo-conservateurs qui pillent au lieu de citer pour Jean-Luc Chalumeau [376].

1.3.1.4 Chaos et fragments du cinéma : émotions pyrotechniques du néo-péplum

L'analyse du cinéma postmoderne déconstruit le cinéma-sensation. « Face à la dérision ambiante, aux impasses conceptuelles dans lesquelles est bloqué l'art moderne et au « tout a déjà été dit », certains créateurs postmodernes aspirent à court-circuiter l'intellect du spectateur pour toucher « directement » son système sensoriel. Cette tentative de contournement des questions de sens par les créateurs postmodernes peut être vue comme une

---

[370] Frédérique Toudoire explique la métadiscursivité du motif du souffle épique en littérature comparée : « Significativement, Henri Meschonic attribue à la méta-textualité une perspective moderne (postmoderne même), faisant du méta-récit et de la métaphore ses deux traits distinctifs : or ces deux aspects sont conjointement utilisés dans l'*Edda poétique* et dans les poèmes eddiques, de sorte qu'ils pourraient bien en constituer des « formes modernes » (Meschonic, « Philosophie du postmoderne ou philosophie du nuage », 1993 : 244-261) […] Odinn est à la recherche du « bon hydromel », celui qui permet de faire de la grande poésie. […] Cette poésie est d'abord le récit d'un souffle épique, et le mot « önd », souffle, en vieux norrois, est récurrent dans cette geste poétique… Au sens littéral d'ailleurs, puisque Odinn utilise le souffle comme stratagème, afin de garder le « bon » hydromel justement et qu'il ne se disperse pas, le souffle devient métaphore de sa grandeur, sinon de sa supériorité (Boyer, 1992 :118). Et dans une mise en abîme signifiante, c'est aussi la poésie eddique, plus exactement encore ses auditeurs (son lectorat) et sa réception qui peuvent se lire en filigrane », *Formes Modernes de la poésie épique,* Judith Labarthe (dir) Presses Interuniversitaires Européennes, Peter Lang, Bruxelles, 2004, p.54-55

[371] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p.19

[372] Laurent Jullier, *ibid,* p.25

[373] Laurent Jullier : « Le pastiche postmoderne ne menant à rien, pour ces détracteurs, c'est une *Blank parody* », *ibid,* p.20.

[374] Laurent Jullier, *ibid,* p.20.

[375] Jürgen Habermas, *Théorie de l'agir communicationnel*, 1981, trad. française 1987, réédition Fayard, 2001

[376] Jean-Luc Chalumeau, *Lectures de l'art,* éditions du Chêne, 1991, p.103

fuite, une démission, une défection »[377]. Jullier cite la mise en abyme du *Grand Bleu* dans lequel le héros Jacques fuit les complexités des relations humaines en plongeant dans les profondeurs, motif que chérit le néo-péplum à partir de 2007. Il cite à l'appui Georges Lucas : « Mes films sont plus proches d'un tour de manège (*amusement park ride*) que d'une pièce de théâtre ou d'un roman (*Times* du 15/06/1981)»[378]. « Au lieu du tour de manège, commente Laurent Jullier, il aurait tout aussi bien pu prendre pour élément de comparaison les tirs de feu d'artifice : le terme *formal pyrotechnics* que Marcia Landy et Lucy Fischer appliquent à nombre d'œuvres postmodernes[379] peut en effet se lire aux sens propre et figuré, et pour transposer le débat en France, la fusillade finale de *Léon* entretient plus de rapports avec le festival Pyromélodique de Juan-Les-Pins qu'avec le cinéma de Jean Eustache»[380].

Pour exemple, les scènes de bataille de *300 : Rise of an Empire*[381], qui ont exigé des simulations infographiques dans trois domaines différents (liquides, corps, flammes), souvent en même temps, dans le même plan. Le film regorge de destructions et d'incendies de navires réalisées par Scanline VFX, spécialisé dans les effets de destruction (la tempête de *300* par exemple). Chaque bataille navale est singularisée par la variété visuelle. Les effets d'animation de détails vecteurs de réalisme (rames battant la surface de l'eau, effusions et ruissellements d'eau), rivalisent avec les effets d'impacts sur les navires, lorsque la galère éperonne depuis le point de vue des marins sur le pont, obtenus par *morphing*[382] pour créer

---

[377] Laurent Jullier, *ibid.*, p.37

[378] Laurent Jullier, *ibid.*, p.38

[379] Marcia Landy and Lucy Fischer, article « 'Dead Again' or A-Live Again: Postmodern or Postmortem? », *Cinema Journal*, vol. 33, no. 4, 1994, p. 3–22

[380] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p.38

[381] *300 : Rise of an Empire* représente essentiellement des batailles en mer. Celles-ci n'ont pas été tournées sur l'eau, un tournage en mer étant toujours trop compliqué (les courants entraînant les navires ; la météo, la houle, les vagues changeant constamment, sans compter la logistique pour deux cent personnes). La possibilité de construire deux navires principaux, perse et grec, dans un bassin extérieur, a été étudiée, mais représentait trop de contraintes. Toutes les scènes de navire ont été filmées en studio, sans bassin. Aucun film n'avait jamais montré la totalité des scènes en mer tournées au sec avec création d'eau en images de synthèse dans tous les plans. Les plans ont été entièrement reconstitués en numérique, coque du premier plan, mer, navires au loin, rames, car les tailles énormes des navires empêchaient les animations avec des systèmes hydrauliques ou pneumatiques. La galère grecque entière et le navire perse, construit en partie, étaient trop grands pour entrer sur le plateau. *Scanline* a créé le mouvement des navires en simulant la houle et en prolongeant les navires par ordinateur. La mâture, les voiles, cordages, rames, ont été étaient animées par ordinateur. Ces effets visuels ont relevé de choix lors de la préparation, par comparaison des avantages économiques et artistiques du tournage en studio et des reconstitutions numériques.

[382] Le *morphing* est décrit par Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard comme : « Technique de création d'images intermédiaires générées par ordinateur, entre deux images fixes de prises de vues réelles, par interpolation de couleurs et de formes, afin d'assurer un maximum de fluidité entre les différents mouvements des personnages ou des objets transformés. Le morphing de raccord (ou transition morphing) permet de raccorder ensemble deux plans (dans une sorte de fondu enchaîné perfectionné) ou de raccorder dans un même corps deux corps, ou deux moments de la prise de vue différents », « Glossaire Technique », *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015, p. 155-160

l'illusion de projection par le choc dans un contexte d'explosions[383]. Ces plans, reconstitués comme un puzzle, montrent un combat naval d'une rare violence, et sont le moment attendu qui attire et provoque les commentaires des spectateurs dès la bande annonce. Pour rehausser l'effet explosif, la scène est suivie de plans du vaisseau, avec des corps et débris sombrant vers le fond.

Cette multiplication des scènes de violence suscite un malaise. Certains critiques comme Matthias Stork [384] parlent de *Chaos Cinema,* pour redéfinir ce cinéma d'action contemporain. Les principes en sont l'usage de la *shaky cam* (caméra secouée), des coupes multipliées et les plans resserrés, l'absence de clarté spatiale des scènes d'action, dont le fil rouge est assuré par la bande son. L'hyperréalisme remplace le réalisme, le cinéma du chaos insiste sur la discontinuité, les cassures, fragments, les chocs et secousses visuelles. La salle de montage est le véritable lieu du tournage[385].

Un exemple en est donné par le film *Ben Hur* par un critique : « La caméra et les acteurs sont partout, leurs mouvements arbitraires, la coupure constante et sans motivation; le cinéma n'a pas de logique interne, ce qui ne favorise ni le drame ni les acteurs. Visuellement, le réalisateur transmet quelques idées acceptables : lorsque Juda est condamné à la mort lente dans une galère pendant des années, nous ne voyons du monde extérieur que ce qu'il peut entrevoir à travers les sabords de nage du navire »[386]. Le critique poursuit : « Deux mots seulement servent à décrire la course de Bekmambetov: incompétent et incohérent. Bien que la course dure environ 10 minutes, à peu près la même durée que dans les deux films précédents, il manque tant de choses : l'arrivée des autres pilotes et des équipes de course, les tentatives frénétiques pour sauver les coureurs blessés de la piste, le basculement systématique du poisson en métal pour marquer les tours. Au lieu de cela, vous recevez

---

[383] Filmés sur le pont du navire juste avant l'éperonnage, les marins (doublés par des cascadeurs) ont ensuite été filmés isolément, projetés par des câbles, sur fond vert. La vague d'étrave du navire ennemi a été simulée par le déversement d'eau d'un réservoir sur le pont. Le décor du navire et son environnement complet (mer, navires à l'arrière plan, ciel, pluie) ont été recréés infographiquement. Pour l'éperonnage du vaisseau grec par le navire perse, des simulations dynamiques de corps rigides ont été ajoutées : coque qui éclate, bois qui se tord, pont qui se déforme, rames qui se brisent, éclats et débris, projections d'eau, vagues

[384] Matthias Stork, « Chaos Cinema : Assaultive Action Cinema », Media Fields Journal, Critical Explorations in Media and Space, 06/08/2013 [en ligne] consulté 13/08/2020. URL : http://mediafieldsjournal.org/chaos-cinema/2013/8/6/chaos-cinema-assaultive-action-aesthetics.html.

[385] Philippe Vion-Dury, « Comment les blockbusters ont troqué les codes de l'action pour le chaos », *Nouvel Observateur*, 14/07/2013 [en ligne], consulté le 01/08/2020. URL : https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-rue89-culture/20130714.RUE7666/comment-les-blockbusters-ont-troque-les-codes-de-l-action-pour-le-chaos.html

[386] Todd McCarthy, « The latest big-screen iteration of the beloved epic was directed by Timur Bekmanbetov ('Wanted') and stars Jack Huston, Toby Kebbell and Morgan Freeman », *The Hollywood Reporter,* 8/17/2016 [en ligne], consulté le 19/06/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/review/ben-hur-film-review-919437

beaucoup de gravier et de saleté générés par ordinateur sur le visage grâce à la 3-D, et la prépondérance de plans serrés et le manque de vues larges fournissent une mauvaise image globale de l'action, éliminant tout sentiment de continuité, de relations spatiales et de suspense de ce qui est censé être un *set-up* à couper le souffle. Aucun membre de l'équipe créative ne pouvait-il voir le problème? Le seul plan nouveau et original de toute la séquence est celui d'un cheval qui saute dans les tribunes ».

1.3.2 CONTEXTES DE L'*ACTIONER*, DU JEU VIDEO, DES RÉSEAUX SOCIAUX

De fait, c'est bien l'hypotypose (figure de style empruntée à la rhétorique antique, qui désigne une description réaliste, animée, crue et frappante de la scène, stimulant les cinq sens, vécue à l'instant de son expression) qui est convoquée dans le néo-péplum à partir de 2006. Nombre d'auteurs chrétiens de cycles médiévaux recourent à l'hypotypose pour décrire au présent, par phrases courtes et rythmées, les combats de chevaliers, mettant sous les yeux du lecteur, à grand renfort de focalisations, de description de couleurs, de sons, de mouvements, de giclures de sang, des combats hyperboliques[387]. Les néo-péplums reprennent cette *geste* : « un spectacle conçu comme *hic et nunc,* où l'emploi des images renvoie moins à une réalité passée dont elles seraient les empreintes visuelles planes (image-trace), qu'à une technologie des incrustations parfaites, de la synthèse et de l'immersion qui gomme cet effet de renvoi au profit d'une démonstration au *présent* »[388].

L'hypotypose épique du néo-péplum aboutit donc à *l'actioner* alliant esthétique du chaos et du souffle, ici comme mouvement projectif lié au motif de l'explosion. Le *Chaos*

---

[387] *Perceval ou le conte du Graal* (Chrétien de Troyes, 1180-1190) décrit le combat de Perceval contre un chevalier dont voici une translation : « Le chevalier a, cette fois, perdu son calme, à deux mains il brandit sa lance et lui en assène un grand coup par le travers des épaules, avec la partie où n'était pas le fer. Il lui a fait courber la tête jusqu'à l'encolure de son cheval. Le jeune homme s'est pris de colère à sentir la blessure du coup qu'il a reçu. Il le vise à l'œil, du mieux qu'il peut, et laisse partir son javelot. Avant qu'il y prenne garde ou qu'il ait rien vu ou entendu, le coup a traversé l'œil et atteint le cerveau. Le sang et la cervelle jaillissent par la nuque. La douleur le fait défaillir, il tombe à la renverse et gît tout à plat. Le jeune homme a mis pied à terre, il met la lance de côté et lui ôte du cou son écu, mais il ne peut venir à bout du heaume qu'il avait sur la tête, car il ne sait par où le prendre. Il a aussi le désir de lui déceindre l'épée, mais il ne sait pas y faire. Il est même incapable de la sortir du fourreau. Alors il saisit le fourreau et le secoue dans tous les sens. Ivonet se mit à rire en le voyant si embarrassé : « Qu'y a-t-il, mon ami ? fait-il. Que faites-vous ? ». « Je ne sais pas trop. Je m'imaginais que votre roi m'avait fait don de ces armes, mais j'aurais tout découpé ce mort en tranches de viande bonnes à griller avant d'avoir pu emporter une seule de ses armes ! Elles adhèrent si bien à son corps que le dedans et le dehors ne font qu'un, c'est mon avis. Tout est d'un seul tenant. »

[388] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p.38

Cinema d'action contemporain casse les codes classiques : « le rythme s'est intensifié, la caméra devenue hyperactive (la « *shaky cam* », la caméra secouée) et les scènes surchargées (une « esthétique fusil à pompe ») ; les coupes ont été multipliées ; les plans se sont resserrés ; la clarté spatiale et scénaristique des scènes d'action importe peu »[389].

1.3.2.1 Réduction de la durée des plans

Gaspard Delon[390] enregistre bien, à la suite de David Bordwell[391] et Geoff King[392] la réduction de la durée des plans dans les séquences de bataille dans les films épiques contemporains. Ce raccourcissement, dû à la domination du modèle de l'*actioner,* ne touche pas uniquement les scènes de combat, aux effets volontairement immersifs et explosifs.

Tous genres confondus, note Gaspard Delon, la durée moyenne des plans (DMP) se situait entre de 8 à 11 secondes durant la période classique. Un montage plus rapide se répand dans les années 1960, si bien que les trois quarts de la production évoluent entre 5 et 8 secondes durant les années 1970. Dans ce cinéma « la réalisation était patiente et méticuleuse ; la coupe n'était utilisée qu'à dessein, chaque coupe avait un sens et un but ; l'action devait toujours être compréhensible : le spectateur n'était jamais perdu, savait où il se situait dans la scène et dans l'action »[393]. Les années 1980 voient ce chiffre tomber entre 3 et 4 secondes. Dans les années 1990, ce chiffre baisse encore atteignant parfois les 3 secondes de DMP, comme Alex Proyas, réalisateur de *Gods of Egypt,* dans *The Crow* (1994). Le nombre de films dépassant les 2000 voire les 3000 plans augmente. Le découpage d'une scène de combat de *Pompeii* par exemple, montre assez bien l'arbitraire des coupes, du point de vue du sens, au bénéfice de la sublimation de l'action[394].

Les films épiques et notamment les péplums*,* toutes époques confondues, s'inscrivent parmi les DMP les plus courtes : 7, 9 secondes pour *Spartacus* (1960) quand la moyenne est

---

[389] Philippe Vion-Dury, « Comment les blockbusters ont troqué les codes de l'action pour le chaos », *Nouvel Observateur*, 14/07/2013 [en ligne], consulté le 01/08/2020. URL : https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-rue89-culture/20130714.RUE7666/comment-les-blockbusters-ont-troque-les-codes-de-l-action-pour-le-chaos.html

[390] Gaspard Delon, *Les Scènes de bataille rangée dans le cinéma Hollywoodien contemporain (1995-2011). Formatage et renouvellement d'une séquence stratégique*, thèse de doctorat sous la direction de Laurence Schifano et Jean-Loup Bourget, École doctorale Lettres, langues, spectacles, Université Paris-Nanterre, 2011*,* p.189

[391] David Bordwell, *The way Hollywood Tells it. Story and Style in Modern Movies.* Berkeley/ Los Angeles/ Londres, University of California Press, 2006, p.121-124

[392] Geoff King, *From big screen* to small, p.240-247

[393] Philippe Vion-Dury, « Comment les blockbusters ont troqué les codes de l'action pour le chaos », *Nouvel Observateur*, 14/07/2013 [en ligne], consulté le 01/08/2020. URL : https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-rue89-culture/20130714.RUE7666/comment-les-blockbusters-ont-troque-les-codes-de-l-action-pour-le-chaos.html

[394] Voir Annexes, « Découpage d'une scène de Pompeii », p. 468

située entre (8 et 11 secondes), et 8,7 secondes pour *The Fall of the Roman Empire* (1964). « En 2000, Gladiator se situe à 3,4 secondes, ce qui en fait un film au montage très rapide, au montage nettement plus hâché que de nombreux blockbusters contemporains » souligne Gaspard Delon. En effet, certains plans de combats ne dépassent pas la demi seconde, alliant simplicité du sens et éblouissement de la succession effrénée.

Les scènes de batailles, grands moments de chaos et de souffle épique, sont particulièrement affectées par ces réductions de temps. Les chiffres sont éloquents. Dans *Alexander the Great* (1955) la bataille de Chéronée a une DMP de 3,2 s/p (41 plans pour 2'12) alors qu'*Alexandre* (2004), pour la bataille de l'Indus a une DMP de 1,9s/p (93 plans pour 2'59). *Spartacus* a une DMP de 4,3 s/p et *Gladiator* 1,9 s/p (296 plans pour 9'15). *The 300 Spartans* (1962) a une DMP pour la première bataille de 2,7s/p (99 plans pour 4'23) ; alors que *300* a une DMP pour l'attaque des chars, de 2,1 s/p (43 plans pour 1'30), et pour l'attaque des Immortels : 2,4 s/p (104 plans pour 4'11). La bataille des murailles dans *Troy* a une DMP de 1,9 s/p (190 plans pour 5'58). *Knights of the Round table* (1953) a une DMP[395] de 4,9 s/p (74 plans pour 6'06), *King Arthur* une DMP[396] de 1,5 s/p (574 plans pour 14'11).

Même s'il faut manier les comparaisons avec prudence, la DMP d'une séquence pouvant considérablement varier suivant les bornes de début et de fin, le défilement du time code, les positions des caméras qui enfreignent la règle des 180°, les champs contrechamps frénétiques qui noient le spectateur, les motifs visuels et sonores frappants sont éloquents. Ces règles, considérées comme réalistes « appartiennent au style de la 'continuité ». Le cinéma du chaos insiste sur la discontinuité, les cassures, fragments, les chocs et les secousses visuelles »[397].

1.3.2.2 Fragmentations des scènes, des plans et du mouvement

Gladiator, bien avant la généralisation de la 3-D pour les néo-péplums, met en place une esthétique qui relève du *formal pyrotechnics,* mêlant effets d'immersion et de jaillissement (et d'explosion pour les films les plus récents), fragmentation et multiplication des plans et des points de montage. Cette fragmentation repose sur la connaissance que les spectateurs ont de la scène de combat, qui peut se passer des plans d'ensemble, et être filmé

[395] Depuis la mise en marche des cavaliers d'Arthur.
[396] Depuis la première fermeture du portail jusqu'au plan d'Arthur devant la fumée
[397] Philippe Vion-Dury, « Comment les blockbusters ont troqué les codes de l'action pour le chaos », *Nouvel Observateur*, 14/07/2013 [en ligne], consulté le 01/08/2020. URL : https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-rue89-culture/20130714.RUE7666/comment-les-blockbusters-ont-troque-les-codes-de-l-action-pour-le-chaos.html

en plans rapprochés. Il en résulte « une multiplication de séquences courtes qui fragmente la scène d'action afin de la rendre plus intense. Un phénomène accentué par la multiplication des caméras sur une même prise »[398]. Les séquences sont donc tournées sans préparation, pour être créées en montage, sans découpage préalable et créent l'effet de chaos analysé par Matthias Stork[399].

Le second combat de Maximus dans l'arène de Proximo à Zucchabar située entre [01:10:47] et [01:12:22] en est un exemple qui dure 95 secondes, la durée moyenne des plans est de 1,65 s/plan. La séquence est elle même subdivisée ou scénarisée en trois moments qui comportent des variations de vitesse caractéristiques. En effet, le premier moment du combat est la mise en place des combattants. Sa durée est de 11 secondes, et comporte 8 plans (DMP de 1,4 s/p). Le second moment est celui des passes d'armes, qui dure 41 secondes et comporte 45 plans (DMP de 0,9 s/p). Cette séquence interne, la plus longue, a une rapidité poussée à l'extrême. Le troisième moment est la fin du combat au cours duquel Maximus lance son épée dans la loge principale, et harangue la foule sur sa soif de combat. La scène dure 37 secondes, comporte 14 plans (DMP de 2,65 s/p). Cette scénarisation en trois temps avec accélération progressive et décélération est caractéristique.

La reprise de motifs effectue une clausule de la scène (plans 2 et 54). Le plan 2 [01:10:48] montre en champ, en cadrage poitrine, quatre gladiateurs casqués. La teinte de l'image est ocre froid. Les spectateurs crient dans les gradins. Le plan 54 [01:11:43] montre en plan d'ensemble en contre-plongée depuis le sol de l'arène, Maximus seul au milieu des quatre cadavres, qui marche vers la loge principale où il projette son épée (dont on entend le souffle du tournoiement, et le vent dans les bannières). Entre ces deux plans, et pendant la durée des passes d'armes, il est très difficile de dénombrer les ennemis, qui paraissent plus nombreux, confondus dans la mêlée, dans un effet de gonflement épique.

L' « effet de chaos » du combat corps à corps est obtenu par transgression des règles qui régissent la scène de bataille, par évacuation des plans d'ensemble durant le combat. Pour donner cet effet le même protagoniste est filmé depuis plusieurs points de vue. Les plans 34 et 35 montrent le même combattant filmé suivant deux points de vues décalés à la suite. Le plan 34 [01:11:16] filme en contrechamp sur le combattant n°1 (à 315°) qui avance lui aussi, porte un coup, qu'esquive Maximus en se retournant et renvoyant immédiatement un coup et

[398] Philippe Vion-Dury, *ibid.*
[399] Matthias Stork, Matthias Stork, « Chaos Cinema / Classical Cinema, Part one, two, three », *Vimeo*, 06/11/2011 [en ligne] consulté le 13/08/2020. URL : https://vimeo.com/28016047

amorçant une esquive. Le plan 35 [01:11:17] montre le même contrechamp sur le combattant n° 1 (à 45°), Maximus termine son esquive (raccord dans le mouvement), et se replace. Le combattant n°2 entre dans le champ en arrière plan.

Cet exemple montre comment la caméra est positionnée pour souligner la virtuosité des passes d'armes et comment la plupart des plans, est effectuée dans un raccord mouvement lors des mouvements chorégraphiques les plus spectaculaires (avec généralement une ellipse de quelques secondes pour donner l'impression de rapidité du mouvement). Les combats comportent de nombreuses transgressions de la règle des 180°. Le point de vue du spectateur est balloté d'un coté à l'autre de la scène, si bien qu'il perd le sens de l'espace. Le chaos provient du fait de tourner constamment autour des protagonistes, suivant une multitude de points de vue spectaculaires.

Les combats sont filmés à distance rapprochée, ce qui permet de mettre en valeur les corps, l'effort, mais aussi les blessures. Le combat suivant est toujours annoncé par un détail du prochain combattant qui entre en amorce dans le cadre (bout de casque, de bouclier, bras).

Les spectateurs intra diégétiques apparaissent dans le cadre aux moments stratégiques pour souligner la tension dramatique. Le plan 52, qui suit la décollation d'un combattant par Maximus, montre la réaction stupéfaite des spectateurs puis la clameur qui monte des gradins [01:11:39]. Plus tard, après la harangue de Maximus qui vient de lancer son glaive dans la loge (ce qui peut être compris par le spectateur extradiégétique comme un acte d'agression), c'est un des spectateurs intradiégétiques, qui l'acclame pour son courage, rassemblant spectateurs intra et extra-diégétiques, dans une même ovation. C'est surtout à la fin de la joute pour célébrer la victoire, que le public est convoqué. Les plans 60 à 67 [01:12:05 - 01:12:20] montrent le public debout (vu à l'intérieur et à l'extérieur du cirque) en train d'acclamer Maximus : plan poitrine de Maximus de l'autre côté du combattant (135°) en contre plongée, le combattant en amorce s'effondre. À l'arrière plan, bannières dans le vent et spectateurs stupéfaits. Maximus, essoufflé regarde son adversaire, une clameur monte.

La rapidité des passes d'armes permet tout juste de distinguer les coups, et sont suivies de relatifs moments d'accalmie. Les plans 44 à 46, montrent en moins de deux secondes une des passes les plus spectaculaires du combat pendant laquelle Maximus enfonce deux glaives dans le corps d'un combattant. [01:11:28] en champ, un plan américain : Maximus (de dos en amorce) qui abat son épée sur le combattant n°2 (face caméra), du sang gicle ; [01:11:29] en contrechamp, un plan poitrine sur Maximus face caméra (135°) qui finit son mouvement, en amorce apparaît le bras du combattant ; [01:11:29] plan latéral taille (225°) de Maximus (à droite du cadre) qui enfonce une première épée dans le ventre du gladiateur (situé à gauche du

cadre), pivote légèrement et enfonce la deuxième épée. Le plan 47 qui dure trois secondes, effectue un ralentissement de l'action.

Le nombre des opposants, stylistiquement opposés à Maximus, sans casque et avec une armure légère, alors que les ennemis portent de lourds casques et de grosses armures, montre un individu auquel le spectateur s'identifie et des ennemis plus ou moins anonymes (même si les détails de leurs armures sont précisés au cours du combat). La mobilité extrême de la caméra permet d'englober l'action. Les mouvements d'avancée et de recul du héros-joueur Maximus, sont caractéristiques de la geste des jeux vidéo toujours en action. Les mouvements de la caméra d'accompagnement ou en sens opposés à celui de la direction du mouvement, contribuent à cette impression de mobilité. Certains effets, débouchant sur les effets recherchés par la 3-D existent ainsi les giclures de sang lors des blessures et décollations (plans 44 et 50), les gros plans sur les blessures qui se déchirent (plans 25, 36, 46), les surgissements, quand Maximus ou un combattant, se rue vers le spectateur 15 et 17), les effets de jetés depuis le quatrième mur comme si cela provenait de la salle, avec un lancé d'épée (plan 54).

Ces scènes de *Gladiator* refondent la façon de filmer le combat et contribuent à l'hypotypose visuelle épique, faite de répétitions, variations, scénarisation des combats, pics d'émotion atteints par une montée en tension. La fragmentation des actions dans les combats, par mouvements inachevés, variations et multiplication des points de vue et des grosseurs de cadres, rapprochement extrême des acteurs, travellings d'accompagnements créent une pure sensation d'impact, et embarquent le spectateur dans la mêlée. Ces scènes préfigurent la Réalité Virtuelle. D'autres scènes, comme la joute verbale de Commode et du sénateur Gracchus, reproduisent cette scénarisation, dans un style moins chaotique. Elles jouent d'une durée moyenne des plans basse, dans un style moins heurté et mobile, démarrent après des plans larges descriptifs au début de la séquence dont la durée moyenne des plans est de 4,2 s/p[400]. Le moment des échanges les plus vifs entre Commode et le Sénateur, comparable à un

[400] « La scène du sénat » [01:04:30-01:06:26]. Les angles de prise de vue transforment cette scène en duel et soulignent les rapports de force dans un jeu de focalisations comparables à une scène de combat : un plan taille montre Commode qui avance, cachant Gracchus puis le dépassant, en disant que son père a oublié le peuple à force d'étudier les rouleaux du Sénat. Gracchus lui répond que le Sénat est le peuple. Une plongée sur le dos de Commode le diminue soudainement. En amorce, des sénateurs de dos assistent à son humiliation. Gracchus de dos lui aussi, tourné vers Commode, se retourne en même temps que lui vers les sénateurs du premier plan, face caméra pour dire : « *Le sénat est choisi par le peuple, parmi le peuple* ». Une fumée s'élève depuis un encensoir. Un gros plan en légère contreplongée de Gracchus souligne la fin de sa réplique : « *Pour parler au nom du peuple* ». Un plan poitrine en légère contreplongée de Commode, sur-cadré à l'arrière plan par des colonnes noires et des sénateurs et à demi retourné, pour souligner son attaque *ad hominem*,: « *Je doute que le peuple mange aussi bien que toi Gracchus, ou ait d'aussi splendides maîtresses que toi, Caïus* ». Un plan poitrine en légère contreplongée de Caïus effectue un raccord regard. Caïus accuse le coup avec un regard noir. Un plan

duel, a une durée moyenne des plans plus faible et le cadre se resserre. Le chaos est sous jacent, à la manière hitchcockienne. Les champs contre-champs miment le duel. Les latéralisations, la représentation des spectateurs intradiégétiques de la scène se multiplient.

1.3.2.3 Contrastes des cadrages et des focales

Le raccourcissement et la multiplication du nombre de plans dans un découpage très serré va de pair avec un raccourcissement de la profondeur de champ et un flou des arrières plans dans les moments de tension qui représentent l'effort du héros par focalisation sur les visages et torses (par usage du gros plan, plan taille, poitrine ou italien, inserts) passes d'armes, blessures, mains tenant des armes, ce qui transgresse les règles classiques. Ainsi dans la scène du second combat dans l'arène, le plan 38 [01:11:21] montre en plan poitrine Maximus, en contreplongée, l'épée armée. Il recule, un léger travelling circulaire et avant le suit tandis qu'il regarde vers le sol. Ce plan montre à la fois comment l'expression est saisie pendant l'effort et comment la caméra ajuste le cadrage le plus précis avec un mouvement circulaire récurrent, qui rappelle ici la forme du cirque. L'usage de la focale longue ou d'une faible obturation caractérise le plan rapproché contemporain. Le cadrage fait un constant va et vient entre les valeurs rapprochées (gros plan, insert à plan poitrine) aux valeurs moyennes (du plan taille au plan moyen), les plans d'ensemble sont surtout dédiés au début et à la fin des combats, une fois la mêlée terminée pour l'acclamation triomphale des combattants, avec quelques plans de coupes plus large pour aérer l'action au moment du combat.

La profondeur de champ, en effet, disperse l'attention du spectateur sur le décor environnant, en l'occurrence ici, les spectateurs des jeux, et réclame un meilleur contrôle des figurants et du décor de fond. Le flou, en dissimulant décor et figuration, dissimulant les éventuels effets visuels et extensions de décor concentre l'attention du spectateur sur les coups portés, qui, dans la fragmentation des images, assurent la continuité visuelle.

---

poitrine en légère contreplongée montre Commode, à demi retourné : « *Je crois très bien comprendre mon peuple* », Commode se retourne, dos à la caméra, et passe son épée derrière sa tête, découvrant des sénateurs gêné à l'arrière-plan. Un plan poitrine de Gracchus souligne le trait d'esprit de Gracchus, formulé quasiment en alexandrins : « *Alors, César peut-il avoir la bonté de nous faire partager sa science, tirée de sa propre et si longue expérience ?* ». Un plan moyen, effectuant un recul par rapport au plan précédant de Commode, marque l'impact de ce trait. Commode est immobilisé, face caméra, son épée derrière la tête, et Gracchus est derrière lui, -sur-cadré par les Sénateurs qui rient. Commode répond : *« Je l'appelle : l'amour* ». Ici, le placement de la caméra, particulièrement attentif aux rapports de force qui se jouent, effectue le même englobement que lors des scènes de combat, dans un rythme moins soutenu. La scène est spatialisée par des déplacements qui alternent plans moyens et plans rapprochés et montrent l'impact des coups que représentent les répliques.

L'esthétique heurtée des plans de combats et de bataille, outre la découpe du plan avant l'achèvement du mouvement, pour terminer celui-ci au plan suivant par un raccord dans le mouvement, outre le choix d'un angle de prise de vue varié pour le second plan, soulignant la violence et l'impact des coups dont le spectateur a l'impression qu'ils arrivent de toute part ; use de plans à l'épaule au *steadycam* plus ou moins amorti au milieu du combat. Ce dispositif filmique est soutenu par la bande son, généralement en son subjectif qui plonge dans l'univers mental du protagoniste. L'esthétique à l'épaule, volontairement heurtée s'oppose aux plans d'ensemble fixes ou fluides des fresques de batailles ou des panoramas. Les travellings d'accompagnements démultiplient la sensation de vitesse ; les constantes variations des cadrages, qui adhèrent aux mouvements des acteurs et fat entendre leur souffle crée un effet vif de participation.

A l'inverse, les plans d'ensemble et de grand ensemble de survol, fixes, panoramiques ou travellings jouent d'une profondeur accrue, par rapport au cinéma des années 50-60, grâce aux technologies numériques et à l'usage de la focale courte (grand angle). « Outil de mise en spectacle, de *surdétermination* du mouvement de travelling avant, puisqu'il produit une accélération de la vitesse du déplacement centrifuge des points lumineux sur l'écran (accélération par rapport à ce que les êtres humains expérimentent quotidiennement, qu'ils marchent ou conduisent une voiture) »[401]. *Gladiator* et *Pompeii* multiplient les plans de survols très précis du colisée, du volcan et de la ville, *Alexander* joue des plans panoramiques aux profondeurs vertigineuses, notamment lors du passage de l'Hindus, lorsqu'Alexandre et Ptolémée font face à l'Himalaya. *300* crée en image de synthèse l'armée Perse avançant au lointain dans l'immense baie des Thermopyles sous un ciel torturé de nuages. Le cadrage joue du contraste entre immersion des corps à corps et contemplation picturale.

1.3.2.4 Multiplication des points de vue, animation de l'image

Cette esthétique épique passe (l'épopée étant un chant collectif et du collectif), par la diffraction du regard, que Laurent Jullier appelle « témoin invisible ». « Longtemps, l'énumération des mouvements de caméra a fait figure d'exercice privilégié pour le cinéphile : chaque mouvement pouvait se lire – de façon documentarisante et réflexive – comme la trace directe de ce qui s'était passé ce jour-là sur le plateau, et comme l'émanation même de la volonté du réalisateur (toujours ou presque idéalisé par l'analyste avec l'œil collé

[401] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p. 81

à l'objectif, bien que ce fût plutôt le fait du cadreur ou du chef opérateur) »[402]. Or la technique numérique perme de résoudre des problème de représentation (images composites) et des différences de vitesse de déplacement des points lumineux, qui restitue la sensation de mouvement et permet la lisibilité des mouvements de caméra. « Le doute atteint donc le spectateur sur le fait que les sujets ou objets ont réellement existé ou se sont réellement trouvés sur le même plateau. Le quatrième mur est mis en cause ». Dès lors, le « 'pouvoir irrationnel' de l'image n'emporte plus la croyance »[403].

L'exemple du second combat de Maximus dans l'arène de Proximo, saisit l'action sous une multitude de points de vue : celui d'un narrateur « témoin invisible », celui de Maximus, de Proximo, des différents gladiateurs, des spectateurs. Ils sont suivis de plans d'ensemble, de grand ensemble ou aériens. Le point de vue devient omniscient, omnipotent et omniprésent. La mobilité de la caméra est facteur essentiel de dynamisme des combats et de leur souffle, conférant aux images une animation constante. Rapidité du combat, performance physique du personnage, chorégraphies épurées et précises, caméra tournant autour de la scène, mouvements inverses, jouent des effets d'opposition.

La de scène de combat dans *Noah*, par rapport à celle de Maximus dans le cirque de Zucchabar, démontre que la mobilité de la caméra s'accroit des années 2000 à 2014. Noé, défenseur de la Création, s'oppose à trois hommes qui chassent un animal. Les principes du *Chaos cinema* sont appliqués : transgressions de la règle des 180°, champs contrechamps vertigineux, découpage serré, mêlée des corps, dont le seul repère est le corps du héros, suivi de près par la caméra, scénarisation interne en trois temps. Effet d'immersion et d'identification font s'essouffler le spectateur au rythme du protagoniste.

Le début du combat dans une vallée pierreuse [00:07:10-00:07:30] (durée 20 secondes) montre les trois hommes arrivant derrière Noé, accroupi devant l'animal agonisant. Ils le menacent. Noé retire la pointe de la flèche dans l'animal et se redresse. Un souffle de vent annonce que les hostilités démarrent. Les hommes expliquent qu'ils veulent la bête parce qu'ils n'ont pas mangé de viande depuis longtemps. Le combat lui-même [00:07:30-00:07:44], dure 14 secondes, comporte 13 plans, (DMP d'1 s/plan) et montre une tendance plus nette au gros plan, aux mouvements opposés du cadrage et du sujet, une mobilité accrue de la caméra. Les systèmes *steadycam* étant perfectionnés, ils permettent davantage de déplacements, et l'adoption du point de vue des combattants, traduisant leur subjectivité.

[402] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 53
[403] Laurent Jullier, *ibid.,* p. 53

1. 00:07:30 : champ en plan taille sur l'homme 1 qui fond avec sa lance sur Noé (regard subjectif de Noé, à 0°)
2. 00:07:30 : contrechamp, gros plan de Noé (regard subjectif de l'homme 1, à 180°).
3. 00:07:30 : champ, plan poitrine de l'homme 1, vu de l'autre côté de l'axe des 180° (regard d'un narrateur, à 135°). Noé enfonce sa flèche dans le cou de l'homme 1.
4. 00:07:31 : champ, gros plan sur l'homme 2, face à Noé (regard subjectif de Noé à 0°)
5. 00:07:31 : plan moyen latéral de Noé (regard d'un narrateur à 315°) qui repousse l'homme 1, et se jette sur l'homme 2, jambe levée vers le genou de ce dernier (travelling latéral d'accompagnement, zoom avec focalisation sur le genou).
6. 00:07:32 : champ, insert sur le genou que Noé casse (à 225°), travelling avant et latéral d'accompagnement qui suit la chute de l'homme 1 (à 0°).
7. 00:07:33 : contrechamp, plan moyen sur l'homme 3 qui attaque Noé (regard subjectif de Noé à 180°), qui riposte d'un coup de bâton et repousse l'homme avec une passe d'arts martiaux, travelling circulaire d'accompagnement (qui finit à 225°).
8. 00:07:34 : gros plan latéral (point de vue du narrateur à 270°) de Noé qui décoche un coup au visage de l'Homme 3 qui tombe à terre. Noé avance, la caméra le suit en travelling latéral.
9. 00:07:35 : contrechamp en plan taille de Noé (regard du narrateur à 0°) qui lève le bâton qu'il abat.
10. 00:07:36 : champ, dos de Noé en amorce, qui enfonce son bâton dans le ventre de l'homme au sol (regard du narrateur à 180°).
12. 00:07:37 : contrechamp, gros plan sur Noé déjà retourné (à 180°) qui avance vers l'homme 2 à terre.
13. 00:07:39 : gros plan sur la jambe cassée de l'homme 2, qui saigne beaucoup (regard subjectif de Noé).
14. 00:07:42 : Contrechamp en gros plan sur Noé qui avance toujours (regard subjectif homme 2).

A la focalisation sur les passes, les expressions du visage, les points de mire des combattants, la démultiplication des points de vue, la proximité du cadrage du corps à corps s'ajoute la systématisation de la mobilité de la caméra par travellings d'accompagnement, de l'opposition des mouvements du cadre et dans le cadre, de l'opposition des angles de point de vue un plan en contre-plongée est suivi d'un plan en plongée, comme dans les plans 5 et 6). Ces polarisations et démultiplications[404] permettent au spectateur d'incorporer le mouvement du combat et de s'identifier. La caméra englobante circonscrit les corps et l'espace du combat, recréant une arène par la position de la caméra.

Depuis les combats de *Gladiator,* les latéralisations ou prises de vue latérales furtives sont nombreuses, qui permettent de voir les deux combattants dans le même cadre. Leur

[404] *Gladiator* offre pléthore d'exemples de démultiplication du point de vue et de mouvements contraires du cadre et dans le cadre. Lors du premier combat dans le colisée à Rome, Maximus et les gladiateurs de Proximo attendent l'entrée de chars. Le cirque étant immense, pour qu'il ne paraisse pas vide, que le spectateur perde le compte des chars et des combattants, ne sont filmés que des détails suivant des points de vue variés : **1.** [01:32:35] : plan moyen sur un char qui entre à droite du cadre vers la gauche, portant deux femmes dont une qui tient un arc **2.** [01:32:36] : insert sur les roues d'un char qui entre à gauche du cadre vers la droite avec une pointe sur le moyeu. **3.** [01:32:37] **:** plan moyen latéral en contre plongée sur un char qui entre dans l'arène à droite du cadre vers la gauche. **4.** [01:32:38] : plan d'ensemble en travelling latéral droite gauche en plongée sur le cirque (derrière les spectateurs) tandis que deux chars entrent dans l'arène, en sens inverse du travelling, de la droite vers la gauche.

fonction n'est pas tant de situer l'action que d'englober le spectateur dans l'espace. Elles sont souvent dans un axe diagonale (45°, 135°, 225°, 315°) pour permettre une plus grande profondeur de champ et voir le coup porté au mieux. Ce troisième terme visuel, « témoin invisible », élargit le champ/contrechamp systématique du combat. La fin du combat de Noé, [00:07:44-00:07:46] effectue le ralentissement typique qui clôt les scènes d'action. Deux plans de deux secondes chacun (soit une DMP de 2 secondes par plan) montrent le dialogue du survivant, demandant à Noé ce qu'il veut, Noé répondant : « la justice ».

1.3.2.5 Subjectivation du point de vue

En 1954, à propos du Cinérama[405], Joseph Brun, directeur de la photographie, demandait : « Peut-on contrôler des sensations nouvelles à volonté et maintenir un impact d'une force de frappe si différente que le public va sentir et admettre la naissance d'une nouvelle forme de cinéma ? »[406]. Si le Cinérama contribue à l'art cinématographique, ce n'est pas seulement par la taille de l'écran, le rapport d'image et la sensation de profondeur. « Le Cinérama est essentiellement un médium subjectif », ce qui résulte de l'identification totale du spectateur avec les acteurs, produite grâce à l'immersion dans l'environnement du film. L'immersion du spectateur passe par une subjectivation du point de vue adopté par la caméra. Les différentes focalisations définissent le parcours émotionnel du spectateur.

L'adhésion au point de vue du héros est assurée par immersion de la caméra. La scène de galère de Ben Hur de Timur Bekmambetov (2016), film à hauteur de galériens l'intérieur de la cale. Le point de vue adopté est celui de Ben Hur, ou de témoins invisibles, embarqués dans la cale, qui donnent à voir les rameurs dans des situations diverses. « La première grande séquence à effets visuels est la bataille navale au cours de laquelle le destin de Ben Hur bascule. Pour se démarquer de l'approche de William Wyler, Bekmambetov a décidé de filmer l'action presque exclusivement depuis le point de vue des rameurs, au cœur de la galère romaine. Le décor de galère a été construit en trois exemplaires. La première version représente le pont entier avec les rameurs à leur poste et le panorama marin incrusté au-delà des ouvertures latérales. La seconde version est une réplique partielle, montée sur un système d'airbags qui permet de l'incliner à volonté de façon à simuler le tangage ».[407] Alain Bielik

---

[405] Le cinérama (contraction de cinéma et de panorama) est un dispositif de projection sur écran extra large et incurvé à 146°. La prise de vue est réalisée par une caméra à trois foyers à focale grand angle 27mm sur des bandes de 35mm. Ce procédé est commercialisé en 1952

[406] Joseph Brun, « The cinema technique », *american Photographer* 35, n°6, juin 1954, p.291

[407] Alain Bielik poursuit : « Pour l'éperonnage, un éperon et des débris 3D ont été intégrés dans le décor, combinés avec un effet de destruction réel sur la paroi et une onde de choc provoquée par des vérins

relève les effets spéciaux qui permettent de créer le tangage et que la *shaky cam* intensifie lors de la scène d'éperonnage du bateau. L'ambiance sombre de la cale, la vision heurtée des rameurs, secoués et retournés par l'attaque, les gros plans sur les corps meurtris et l'effort physique des galériens constituent une expérience corporelle pour le spectateur. Lorsque Ben Hur est entraîné par sa chaîne dans le fond marin, le spectateur est immergé avec lui et accompagne la manœuvre en temps réel de Ben Hur pour se libérer de son entrave et remonter à la surface.

Par ailleurs, la saisie de l'émotion est exploitée par les mouvements de caméra. L'emploi du cadrage est expressif et traduit l'émotion que vise à susciter la scène. Dans la scène d'arrivée de Commode au Sénat, le spectateur a pris la mesure de la noirceur du personnage. L'usurpation du pouvoir est rappelée dans un court dialogue entre les sénateurs Gracchus, Caïus et Falco, qui voient arriver le nouvel empereur dans un char, accompagné de Lucilla, sur l'immense parvis du Sénat. Le cadrage produit une impression d'effroi. Il débute par un plan moyen du char de Commode, en plongée, qui a pour effet de le diminuer. Le plan de grand ensemble suivant, écrase encore plus le char, qui, petit et noir, s'arrête sur la gigantesque esplanade, suivi de deux autres. Il est sur-cadré par les masses sombres de l'armée, rangée en colonnes, sur les côtés de laquelle s'élèvent des fumées. Une colonnade et le colisée obstruent l'horizon à l'arrière plan et définissent l'horizon de Commode. Un gros plan de Lucius, le fils de Lucilla, et un plan latéral des enfants assis avec des fleurs en haut des escaliers du parvis contrastent avec le plan d'ensemble inquiétant qui précède et désignent la victime. Le contrechamp montre, en plan d'ensemble en plongée, l'empereur et Lucilla, petits et sombres, au bas des marches qu'ils montent.

Le champ montre en contreplongée de Falco souriant, sénateur à la solde de Commode, sur-cadré par les insignes romains, établit leur lien de solidarité. Un plan en diagonale depuis le bas de l'escalier, montre Lucius qui le dévale face caméra, appelant sa mère tandis que Commode et Lucilla, en amorce de dos, poursuivent leur ascension. L'enthousiasme de l'enfant souligne la tension anormale des deux adultes. Un plan latéral montre Lucius qui se jette dans les bras de sa mère, qui lui sourit et l'enlace, tandis que

---

hydrauliques. Enfin, une troisième version représente une section encore plus petite du décor : elle était destinée à être suspendue au-dessus d'un bassin pour y être immergée, simulant le navire en train de couler. Scanline s'est occupé de cette séquence, mettant à profit la versatilité de son moteur de simulation de fluides Flowline. Ce dernier a la capacité de gérer simultanément plusieurs simulations qui devraient normalement être réalisées séparément : corps rigides pour les projections de débris, fluides pour la vague jaillissant dans le navire et les gouttelettes, fluides pour les torches, etc. », « Ben Hur », *Pixelcreation*, septembre 2016 [en ligne], consulté le 26/02/2019. URL : https://www.pixelcreation.fr/3d-video/animation-3d-vfx/ben-hur/

Commode les dépasse sans s'arrêter. A l'arrière-plan, un obélisque gravé de hiéroglyphes rappelle la grandeur et la solennité du pouvoir. Le contrechamp montre un plan d'ensemble du parvis : les sénateurs Gracchus et Caïus, en amorce de dos, accueillent Commode qui monte face caméra, les dernières marches et parait petit ; au second plan, l'armée noire, rangée des deux cotés de l'allée centrale sur-cadre toujours le visage de Commode. A l'arrière plan, la colonnade obstrue la perspective. Un plan en diagonale montre ensuite Commode en amorce, seul sur le parvis du palais, face aux sénateurs qui le regardent, tendus ; à l'arrière plan des femmes et des sénateurs, richement vêtus attendent silencieusement.

Cette scène montre par le gigantisme et la rigidité du décor, les contrastes et désaturations des couleurs, la menace que représente Commode. Le face-à-face situe le rapport de force, d'abord au désavantage de Commode. Le point de vue, démultiplié et latéralisé, souvent oblique, contribue à l'immersion par un point de vue virtuel (aucun spectateur réel ne pourrait voir la scène sous ces angles). La profondeur de champ dérangeante crée un malaise.

Une scène de conflit entre Commode et Lucilla, dans les appartements impériaux, montre la prise de pouvoir de ce dernier et l'angoisse croissante de sa sœur par un point de vue qui masque Lucilla et l'enferme dans le cadre en cinq plans[408]. Ici, la caméra, proche des personnages, les enferme dans le cercle restreint de relations familiales étouffantes et malsaines, dans lequel Commode prend tout l'espace. Théâtralisée par les déplacements des personnages, la scène ainsi filmée crée une forte sensation d'étouffement. Une scène à Zucchabar traduit l'affolement du laniste Proximo, qui a misé gros sur Maximus. Le gladiateur est enfermé dans une cage donnant dans l'arène. Le laniste, à l'extérieur, lui demande de gagner : un plan taille montre Proximo, depuis l'intérieur de la cage, face caméra, agrippé aux barreaux. Un très rapide zoom arrière et un travelling latéral droite-gauche à l'épaule suit Maximus qui se lève et sort par la gauche du cadre. Proximo, accompagné par la caméra, le suit depuis l'extérieur de la cage. L'usage brusque du zoom arrière combiné au travelling à l'épaule, traduit l'excitation de Proximo et l'exaspération de Maximus.

Enfin, la position et les mouvements de caméra dynamisent le cadre. Ridley Scott établit la grammaire épique, par oppositions des mouvements du cadre et dans le cadre, qui

[408] « Commode décide de dissoudre le Sénat » [01:06:26-01:08:13]. Au moment où elle rappelle que le Sénat est Rome et qu'il ne doit pas être offensé, (1) Commode, est face caméra au premier plan, Lucilla est à l'arrière plan, face caméra. Commode pivote vers la gauche du cadre, Lucilla le suit. (2) Le contrechamp montre Lucilla de dos en amorce. Commode à l'arrière plan, face caméra. Il se retourne, présente son dos à Lucilla et jette sa couronne. (3) Commode, face caméra au premier plan cache Lucilla. (4) Le contrechamp montre Lucilla de dos en amorce, Commode avance vers elle, face caméra, et la contourne. (5) un plan poitrine montre Commode face caméra au premier plan, Lucilla est à l'arrière plan, face caméra. Commode avance face caméra.

donnent à la *geste* ampleur et dynamisme. L'exemple suivant est en trois plans : (1) lors de l'arrivée des gladiateurs à Rome en char, un un travelling latéral gauche droite (plan large en plongée), va vers des enfants qui courent dans un champ pour voir passer le char. (2) Un travelling ascendant depuis la carriole découvre les temples, monuments, remparts de Rome où flottent des bannières, et s'élève jusqu'au ciel où volent des oiseaux. (3) Un travelling descendant sur le colisée s'achève à hauteur de rue, découvrant une double colonnade, un arc de triomphe, une statue équestre en amorce, la foule se pressant dans la rue.

Lors du premier combat à Rome en présence de l'empereur [01:32:22-01:32:52], les gladiateurs de Proximo craignent l'ennemi qui va surgir dans le cirque, dont ils occupent le centre. Le cadrage heurté et la durée moyenne des plans (1,5 s par plan) traduit le *formal pyrotechnics,* par la profusion et la variété du cadrage :

1. Panoramique latéral gauche-droite des gladiateurs aux portes de l'arène.
2. Plan large de l'ouverture des portes : des chars entrent dans le cirque.
3. Plan d'ensemble en plongée des gladiateurs au centre de l'arène, deux chars leur tournent autour.
4. Contrechamp : depuis les écuries un char rentre dans l'arène.
5. Gros plan d'Hagen, alerté, qui regarde à gauche.
6. Plan large d'une porte qui s'ouvre et découvre un nouveau char.
7. Insert des roues du char qui entre dans l'arène.
8. Plan latéral du char qui roule dans l'arène.
9. Gros plan d'un gladiateur qui hurle : « A droite! ».
10. Plan moyen d'un char entrant par la droite conduit par deux gladiatrices.
11. Insert des roues du char qui entre, une pointe sur le moyeu.
12. Plan moyen latéral en contreplongée des chars entrant dans l'arène.
13. Plan d'ensemble en plongée en travelling droite-gauche derrière les spectateurs du haut des gradins, sur deux chars conduits par des gladiatrices.
14. Plan moyen du char qui entre dans le cirque, roues équipées de pointes.
15. Plan d'ensemble du cirque en travelling arrière, les portes se ferment.
16. Plan taille latéral des gladiateurs se groupant autour de Maximus, des chars passent derrière.
17. Gros plan de chevaux, un char passe devant en diagonale.
18. Plan poitrine d'un gladiateur qui pousse un cri en voyant quelque chose.
19. Plan moyen latéral en contreplongée, derrière les pattes d'un cheval en amorce, un char fond sur le gladiateur de droite à gauche. Un autre char passe au premier plan de gauche à droite, masquant l'impact. Le gladiateur se relève à l'arrière-plan.
20. Plan taille des gladiatrices en char allant vers la gauche. Travelling ascendant sur les gladiateurs au centre de l'arène.

Les placements disparates, éparpillés, les oppositions de mouvements, les repères spatiaux brouillés, l'animation dans le cadre, les oppositions de valeurs de cadre, de plans fixes et de travellings, de plans rapprochés et éloignés, restituent l'angoisse des gladiateurs. Le point de vue éclaté rend indénombrables les chars et perturbe la perception. Le plan le plus révélateur est le plan 19 : un char renverse un gladiateur de la droite vers la gauche est saisie derrière un autre char circulant en sens inverse, de la gauche vers la droite. Ces quelques

exemples de mises en scènes de *Chaos cinema* montrent comment le corps, enjeu essentiel du péplum est montré de façon à solliciter celui du spectateur.

1.3.2.6 Séquences de jeux vidéo dans le néo-péplum

La généralisation des pratiques de jeux vidéo en réseaux imprègne l'esthétique des néo-péplums. L'évolution de la société fait que cinéma n'est qu'une branche du développement des technologies numériques, « hyperconnectée, réactive, branchée accoutumée aux ''flashs et fragments d'images''. Il est donc logique que le « cinéma reflète cette tendance de la vision ''sélective" […] A l'instar des jeux vidéo, le cinéma du chaos est « rapide et hyperkinétique » car nous jouons et sommes donc 'impliqués' dans l'action »[409]. La différence est que les jeux laissent le contrôle au joueur, alors que le spectateur est passif et n'a aucun contrôle sur l'image, qui s'empare de son corps par les modes de filmage immersifs. L'esthétique des scènes de combat de certains films présente des points communs avec celles des jeux vidéo, dont le rendu, en temps réel, est de qualité inférieure à celui des films, la progression des combattants dans le *gameplay,* les mouvements rapides de rotation, les passes hyper techniques, les accélérations et ralentis relèvent d'une esthétique commune.

Les combats de Maximus, dans l'arène de Proximo à Zucchabar [01:10:47 - 01:12:22] empruntent cette esthétique par la rapidité des passes d'armes qui permettent à peine de distinguer les coups. Elles sont suivies de brefs moments d'accalmie ou d'attente marquées par la pose caractéristique des jeux d'attente active du joueur-Maximus qui avance et recule attendant le prochain combat. *300* copie littéralement le *design* des jeux dans certaines séquences de combat, qui paraissent en basse définition, dont les positionnements de caméra suivent le joueur et donnent à voir ses coups. La bataille contre les Immortels [01:12:46-01:13:20] qui se déroule dans une atmosphère grisée ou mordorée, reprend l'esthétique des jeux vidéos : geste hyper rapides et techniques des soldats : rotations, passes d'armes hypers rapides, progression du joueur d'un opposant à l'autre dans un parcours qui semble issu d'un *gameplay*, ralenti au début du mouvement, et accélération à fin du mouvement au moment de l'impact (accroître l'impression de violence et de maîtrise martiale des combattants), sang qui gicle vers le quatrième mur, cris des combattants. Le spectateur peut croire tenir un joystick.

---

[409] Philippe Vion-Dury, « Comment les blockbusters ont troqué les codes de l'action pour le chaos », *Nouvel Observateur*, 14/07/2013 [en ligne], consulté le 01/08/2020. URL : https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-rue89-culture/20130714.RUE7666/comment-les-blockbusters-ont-troque-les-codes-de-l-action-pour-le-chaos.html

Le travail du superviseur de jeu vidéo est proche de celui des effets visuels, avec les spécificités du temps réel et de la jouabilité. Pour Pierre Villette, qui a travaillé sur les FX du jeu vidéo *Watch Dogs* (Ubisoft, 2014), « les effets s'appliquent à la pyrotechnie (feu, fumée, explosion, etc.), aux phénomènes climatiques (brouillard, nuages, etc.) mais aussi aux effets liés au *gameplay*[410] : par exemple, si j'ai une arme et que je fais une action, est-ce qu'il faut un effet visuel qui va montrer que la balle est bien sortie du fusil ? Ça peut être des effets d'impact : si on tire sur du bois, il faut voir des échardes de bois qui s'éparpillent, si c'est du béton, ça sera des petits cailloux, ce qui permet aux joueurs de savoir sur quel matériau il est en train de tirer. Au niveau de la réalisation du jeu vidéo, les FX sont présents très tôt car indispensables aux cinématiques[411], qui ne présentent pas la particularité du temps réel. On réalise ainsi des impacts, de la fumée, du brouillard, des effets visuels optiques sur les lumières pour avoir des *flares*[412] par rapport à la lentille de caméra. Ça permet d'habiller le plan, c'est essentiel pour que le joueur s'immerge dans l'ambiance de l'univers développée pour le jeu. En temps réel, on utilise la technique du *sprite.* C'est un plan toujours perpendiculaire au point de vue sur lequel on vient mettre des images et textures de fumées, d'étincelles. Ces textures peuvent même être des animations. Celles-ci sont fabriquées en utilisant les mêmes outils qu'en postproduction (Maya, 3-DsMax, etc.). Pour d'autres effets en temps réel, je peux être amené à manipuler des matériaux (*shader*[413]) ou directement les objets (pour des destructions par exemple). En temps réel, le développement des effets est différent. Contrairement à la postproduction, l'effet dans le jeu vidéo peut être vu sous n'importe quel angle, avec n'importe quelle caméra. Il faut trouver la balance entre puissance de calcul et aspect visuel. Un effet visuellement impressionnant peut faire chuter le nombre d'images par seconde (fps) et, par conséquent, rendre le jeu complètement injouable. C'est un

---

[410] Le *Gameplay* (expérience de jeu) est la jouabilité du jeu, les mécanismes qui en font une « expérience vidéoludique » augmentant le plaisir et la satisfaction du joueur. Pour cela, il faut réaliser l'équilibrage du *GameFlow*, entre challenge, frustration, ennui. Le Gameplay combine un ou plusieurs genres ou types de jeu (coopération, logique, rapidité, mémoire, connaissance, plateforme, action…) ; des règles (temps limité, hauteur de saut, vitesse des ennemis…) ; des challenges ; des récompenses (argent, objet, temps, vie…). Le réglage du gameplay définit la difficulté du jeu, en fonction de la cible, de la progressivité voulue. Les règles, le déroulement, la difficulté, l'interactivité sont recensées dans le « Game design document »

[411] Une cinématique est définie par Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard comme : « séquence non jouée dans le *game play* d'un jeu vidéo, à visée narrative et réalisée à la manière d'un film d'animation 3D, rappelant, de fait, le cinéma », « Glossaire Technique », *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015, p. 155-160

[412] Un *Flare* est défini par Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard : « défaut technique qui crée des halos lumineux sur une image, si on filme en contre-jour par exemple, ou lorsqu'une source lumineuse forte se trouve dans le plan, ou près des limites du cadre », « Glossaire Technique », *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015, p. 155-160

[413] Un *Shader* (nuanceur) est défini par Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard comme : « programme informatique qui permet de paramétrer le rendu 3D d'images de synthèse, afin de décrire la diffusion de la lumière, textures, transparences, réflexions et réfractions, ombres », « Glossaire Technique », *ibid*., p.155-160

équilibre toujours important à avoir en tête. »[414]. Ces caractéristiques, liées au fait que les studios d'effets visuels produisent des jeux vidéo, impliquent le développement d'esthétiques communes, d'autant que le marché du jeu est très important[415]. Alexis Blanchet confirme le développement conjoint de l'esthétique du néo-péplum et des technologies de jeu en recensant les formes ludiques et militaires de jeux à l'antique : 106 jeux sur l'ère romaine antique, 64 jeux sur la mythologie grecque, 34 jeux sur Rome, 19 sur l'Egypte, 17 jeux éducatifs sur la Bible, 4 jeux sur Sparte, 19 jeux sur Astérix[416].

1.3.2.7 Néo-péplum et esthétique You Tube

Une des facettes du renouvellement de l'esthétique du néo-péplum provient de la propagation du style des réseaux numériques et des réseaux sociaux comme You Tube ou Instagram. Scintillement attractif et auto réflexivité des nouvelles images sont décrits par Jean-Luc Nancy[417], qui rappelle que si les sociétés ont toujours été réticulées, la nouveauté des réseaux sociaux numériques réside « outre la vitesse de propagation, dans le fait que cette circulation se représente à elle-même : elle se commente, s'interroge, se reflète, se répète, se relance. Un réseau mentionne l'autre, qui en dénonce un troisième, un magazine les cite tous, des tribunes, opinions, interventions sont reprises, recyclées, répercutées indéfiniment». La pratique du *remake* en est partie prenante. Cette esthétique est celle de « myriades d'images tourbillonnant de *smartphones* en tablettes et de clips en clichés » si bien que « le monde désigné par le mot médias est un monde de l'immédiat ». Plus de message, plus de sens mais « un crépitement ininterrompu de représentations figées » des « supposées 'images'».

Clips vidéo, chaînes You Tube, publicités, blogs, ont un impact sur l'esthétique des transitions et des scènes elles-mêmes. A propos de *Ben Hur* les critiques commentent : « Les scènes d'action de ce "Ben-Hur" nouvelle génération puisent leur inspiration dans des sources très variées. Timur Bekmanbetov a en effet cherché ses références tant dans des tableaux que dans des vidéos YouTube, ou encore sur Instagram. Pour une scène de collision entre un vaisseau grec et une galère, le cinéaste a même travaillé directement à partir d'images provenant d'une vidéo surveillance montrant un accident de bus ayant eu lieu en Corée du

---

[414] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *ibid.*, p. 37-38.
[415] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, précisent qu'en 2014, la vente de logiciels représentait en France un marché de 1,4 milliard d'euros grâce à Ubisoft, et aux nombreux studios de jeux travaillant avec des éditeurs japonais ou américains. Ce marché est très développé partout dans le monde, *ibid.*, p. 38
[416] Alexis Blanchet (Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3), « Comme un air de playplum : thématiques antiques et mythologiques dans le jeu vidéo », communication lors de la journée d'étude *Antiquité 2.0. Inventions antiques à l'ère numérique,* Université Paris Nanterre, Institut National d'Histoire de l'art, 11/12/2014
[417] Jean-Luc Nancy, « Les images de l'image », *Libération*, 18/08/2014

Sud »[418]. Alain Bielik commente : « *Ben Hur* version 2016 fait partie de ces films au sujet desquels on se demande ce qui a bien pu passer par la tête des producteurs. Le classique de 1959 est l'un des plus grands films de tous les temps et détient toujours (à égalité) le record du plus grand nombre d'Oscars décernés à un film. Autrement dit, un authentique monument du Septième Art. Pourtant, certains ont pensé qu'il était possible de faire encore mieux… Et pour succéder au prestigieux William Wyler, rien moins que le peu subtil Timur Bekmanbetov dont personne n'a oublié le… *Abraham Lincoln, Chasseur de Vampires*. Au vu de la filmographie du cinéaste, nul doute que le mythe *Ben Hur* allait passer à la moulinette numérique avec une relecture façon clip MTV. Une idée de cauchemar pour un critique de la vieille école, un projet de rêve pour l'équipe des effets visuels, chargée de recréer la Judée du premier siècle, la bataille navale, et la course de chars. À la tête de cette équipe, on retrouve Jim Rygiel, titulaire d'un Oscar pour *Le Seigneur des Anneaux*. Il a réparti les plans au sein de trois studios principaux : Mr. X, Scanline VFX et Soho VFX »[419].

Pour comprendre « ce qui a bien pu passer par la tête des producteurs », il suffit de prendre en considération le fait que les nouveaux spectateurs, entre 15 et 25 ans, sont aussi les nouveaux You Tubeurs et Instagrameurs. Cette tranche d'âge, note Laurent Jullier[420] fétichise la sensation pure, d'où par exemple la vogue des sports de glisse et des dispositifs illusionnistes générateurs d'effets communs à ces sports (travellings avant, filmages Go Pro). Toutes ces innovations technologiques vont dans le sens de l'*attraction* de foire (cinéma, kinésique, cinégraphies, etc.). Jullier établit ainsi le parallèle entre « ivresse technologique » et « culture de la drogue ». La séquence vertigineuse de la course de char, « intensification bouleversante de la sensation 'd'être physiquement là' », « sans projet, pas encore mort » (1993 : 166), est « définie par la mise en péril de la verticalité et par l'hallucination d'une mobilité accélérée »[421].

1.3.2.8 Ralentis et accélérations du néo-péplum

Les ralentissements de l'image dans les scènes de combat est fréquemment utilisée dans le néo-péplum. Les ralentis ont une fonction de mise en relief, et font ressortir la vitesse

---

[418] Pauline Julien, « Ben Hur : Secrets de Tournage », *Cinéday*, 10/09/2016 [en ligne], consulté le 03/03/2020. URL : https://cineday.orange.fr/actu-cine/secrets-de-tournage-ben-hur-CNT000000tzTU9.html

[419] Alain Bielik, « Ben Hur », *Pixelcreation*, septembre 2016 [en ligne], consulté le 26/02/2019. URL : https://www.pixelcreation.fr/3d-video/animation-3d-vfx/ben-hur/

[420] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p. 135

[421] Véronique Nahoum-Grappe, « Anthropologie de la violence extrême : le crime de profanation », *Revue Internationale des Sciences Sociales*, 2002, n°174, p.601-609

des mouvements, exaltant la dimension épique, ou lyrique en en faisant ressortir le pathétique. *Gladiator* montre en ralenti la fin de la bataille en Germanie, qui souligne l'épuisement des soldats et le tragique guerrier, malgré la victoire de Maximus, sur une musique pathétique. *300* montre plusieurs séquences en ralenti: lors de la bataille contre les Immortels notamment, un ennemi envoie sa hache à la tête de Léonidas qui relève un de ses soldats. Le trajet de la hache, la réaction du soldat qui la voit arriver et pousse Léonidas, la hache qui frôle le casque du roi, et toute la séquence qui suit, sont montrées au ralenti. Lorsque les passes d'arme reprennent, le rythme accélère [01:05:10-01:11:00].

Le combat entre les disciples et les soldats du temple [00:09:06 – 00:11:57] dans *The Passion of the Christ*, dure 2'51s (75 plans, DMP : 2,28s/p) au ralenti pour souligner le caractère désespéré et tragiquement inutile de ce combat. La lenteur confère à cette scène filmée de nuit, dans une ambiance bleue et brumeuse, une dimension fantastique. L'extrait est sonorisé par une mélodie à tonalité pathétique et une voix à chaque apparition de Jésus.

De plus, les ralentissements narratifs permettent des moments de pause. *The Passion of the Christ,* utilise, en les inversant, les modes de filmage de *l'actioner.* L'unique scène de combat du film est montrée au ralenti, alors que les séquences de supplice de Jésus et du port de la croix sont étirées et filmées comme dans un film d'action. L'étirement de ces séquences par rapport à l'ensemble du film, relèvent de l'hypotypose du martyre, et supplicient le spectateur. La caméra se déplace autour du corps de Jésus et intègre une pluralité de points de vue. La DMP y est basse.

À l'inverse, les accélérations sont nombreuses. Les effets d'accélération peuvent avoir une valeur épique, pathétique, lyrique ou d'ellipse temporelle. *Gladiator* use fréquemment des plans accélérés[422]. Ces accélérations produisent un effet de clip. Ce sont surtout les scènes de combats qui usent d'accélérations et de ralentis : *300* et sa préquelle systématisent cette esthétique, *Immortals,* traitent les combattants à deux niveaux de vitesse. Les dieux qui combattent les Titans sont filmés en accéléré et incrustés dans les scènes de combat en vitesse réelle créant un décalage. Il en découle une sensation de double temporalité, de compression ou d'expansion du temps, relevé par le contraste chromatique (les dieux dans des couleurs dorées, les Titans en gris). Le flou qui suit le mouvement des dieux contribue à l'illusionnisme de l'« effet de vitesse ».

[422] Lors de la fuite de Germanie vers l'Espagne de Maximus. A Rome, l'arrivée de Maximus au colisée est montrée par le plan accéléré d'un ciel très gris avec une tempête au loin [01:17:12], puis le plan accéléré d'un ciel nuageux avec le soleil luisant entre les nuages [01:17:15]. Enfin, un plan accéléré en vitesse inversée de ciel nuageux dont les nuages reviennent en arrière, symbolise l'inversion du rapport de force entre Maximus et Commode [01:17:16]. Dans *Noah,* le plan accéléré qui accompagne le reboisement de la terre, effectue une ellipse temporelle d'une dizaine d'années [00:32:07-00:36:12]

1.3.2.9 Variations chromatiques du néo-péplum

Les variations chromatiques réalisées en post production sont courantes dans les néo-péplums, comme dans la plupart des films depuis les années 1980. En effet, la mode d'une teinte ou une autre, influence un grand nombre de films, partout dans le monde. Cette recherche colorimétrique participe à la picturalité des films, et au feu d'artifice visuel. Si l'image numérique est réputée plus froide et moins vibrante que l'image saisie sur pellicule, le travail d'étalonnage et de colorimétrie y est facilité par les logiciels. Les films jouent de la saturation et désaturation des couleurs. La norme est aux teintes froides, peu naturelles, campant un monde hostile et chaotique. L'alternance dans le même film des teintes chaudes et froides est systématisée.

La première moitié du film *Alexander*, qui relate l'ascension et le triomphe d'Alexandre, est globalement de tonalité jaune et or (notamment la bataille de Gaugamèles où l'entrée à Babylone). La seconde moitié du film, qui relate son déclin (dans l'Hymalaya, en Inde, au retour à Babylone) est plus froide et instille une sensation de malaise. Dans un entretien Oliver Stone explique la composition de sa palette de couleurs : « Nous avions cinq séries de couleurs pour le film. La première, c'était la Méditerranée, avec de purs blancs et noirs et des couleurs méditerranéennes. Un jour j'ai montré le *Mépris* de Jean-Luc Godard à ma costumière, car elle était britannique et ne comprenait pas ce qu'étaient les couleurs primaires, méditerranéennes, des jaunes, des rouges. Elle continuait à me présenter des rouges bourgogne, ces couleurs qu'on voit dans les films de James Ivory. Après avoir vu *Le Mépris,* c'était juste. Mais je l'adore, Jenny Beavan! La deuxième série était la Perse, avec un ton mat, un marron dit « tabac », chaud, poussiéreux, doré, riche, moins pur que la gamme grecque. Avec la Bactriane, c'est la troisième série : chocolat, une variation du mat « tabac », plus sombre, plus hivernale, plus nordique. Nous étions dans le bleu avec l'Hindu Kush, et en Inde nous étions dans les teintes vertes, contrastées, une apparence étrange. Dans la forêt, nous sommes passés à un moment à une photographie infrarouge pour montrer un état altéré d'après la mort. Puis le retour à Babylone, avec les ors sombres, les bourgogne, les verts, les noirs de la mort. La séquence avec Ptolémée, c'est le retour aux couleurs méditerranéennes »[423]

Gladiator alterne séquences chaudes et froides : tonalités chaudes lors des séquences en Espagne et à Zucchabar, tonalités grisées et bleutées en Germanie (bataille, exécution dans la forêt) et à Rome. Dans *The Passion of the Christ,* la séquence dans le jardin des Oliviers

[423] Michel Ciment, Hubert Niogret, « Entretien avec Oliver Stone : Alexandre l'autre face du héros », *Positif* n°527, janvier 2005, p.12-13

qui ouvre le film est outrancièrement bleutée et sombre, la séquence de la trahison de Judas dans le Temple de Caïphe, au contraire, dorée. Les films *300* et *300 - Rise of an Empire* ont une colorimétrie à part, du fait d'un étalonnage des couleurs calqué sur celui du roman graphique de Miller. Volontairement stylisée, la colorimérie est grisée, brunie, ou bleutée. *Pompeii* mise sur des teintes très froides au début du film en Britannia et se réchauffe progressivement pour faire exploser les teintes rouges, jaunes et or en même temps que le Vésuve qui embrase l'image à la fin du film. De façon générale, les teintes les plus froides sont utilisées pour les séquences tragiques (lors des funérailles d'Hercule à Tirynthe, sur le parvis du palais royal dans *The Legend of Hercules*), ou lors des séquences dans des Enfers ou dans le Tartare (*Immortals, The clash of the Titans, Wrath of the Titans, Gods of Egypt*). Lorsque de la lave s'échappe des profondeurs les jaunes sont saturés par traitement spécifique.

Hail Caesar ! décline la palette des couleurs en fonction du genre cinématographique représenté « Les couleurs du film sont très saturées, du contraste lumineux pour les séquences d'*Hail, Caesar!* à monochromatiques pour les scènes de comédies musicales. 'Nous avons essayé de faire ce film avec réalisme accru', explique Jess Gonchor. '[Les Coens] aiment pousser le public jusqu'à l'inconfort dans le confort' »[424].

1.3.2.10 Effets et transitions dans le néo-péplum

Le montage actuel favorise le plan *cut* et une relative sobriété des transitions. Le kitsch ou la désuétude associés à des manipulations de l'image trop ostensibles est évité. Le fondu demeure un effet de ponctuation fluide privilégié, suggérant l'ellipse ou la juxtaposition de deux éléments. Il est utilisé avec parcimonie.

De rares fondus au noir sont conservés. Quelques fondus au noir rythment la narration de *Gladiator*. La négociation entre le laniste Proximo et Maximus pour se rendre aux jeux du Cirque de Rome, se clôt par le conseil de Proximo à Maximus (« *Gagne la gloire* ») [01:19:02]. Un plan moyen montre Maximus qui sort du cadre par l'arrière-plan, tandis que Proximo, en amorce, reste songeur. La transition par fondu au noir embraye sur la séquence suivante d'arrivée à Rome du laniste et de ses gladiateurs. Le fondu au noir effectue ici une ellipse temporelle de quelques mois, signale le passage à une troisième étape narrative du film

[424] Cathy Whitlock, « The auteur brothers revisit the golden age in their new movie with George Clooney as a matinee idol (natch) and Channing Tatum channeling Gene Kelly », *The Hollywood Reporter,* 05/02/2016 [en ligne], consulté le 17/06/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/hail-caesar-how-coens-remade-861252

(le duel de Maximus et Commode à Rome), a une fonction dramatique. Il peut souligner le caractère inquiétant d'une situation. Une ouverture en fondu au noir fait sur le visage de Commode le fait surgir progressivement de l'ombre. D'abord flou, il s'approche de la caméra, laquelle adopte le point de vue de Lucilla, endormie, autour de laquelle son frère rôde [01:19:09].

Les fondus au blanc plus rares, émaillent *Gladiator.* Un fondu au blanc annonce le retour de Commode et Lucilla à Rome. Il s'ouvre sur des nuages, qui, en se dégageant, découvrent Rome, vue en plongée de très haut, dans des teintes froides, opposées à celles de la séquence précédente [01:02:25]. Ici, le fondu au blanc sert d'ellipse géographique et temporelle, et souligne l'assomption et l'union mortifères et glaçantes de Commode avec Rome et Lucilla.

Le néo-péplum maintient l'usage du fondu enchaîné avec plus de parcimonie que dans les péplums Classiques. Les fondus enchaînés illustrent dans plusieurs films les visions, rêves, divagations des personnages (la prêtresse Phèdre dans *Immortals,* ou Hercule dans *Hercules,* Maximus dans *Gladiator*), leur durée est généralement courte. *Gladiator* use *d'*un fondu enchaîné pour dénoncer l'abus de pouvoir de Commode. Lors de son retour à Rome, un panoramique descend du ciel vers la statue en bronze d'un aigle impérial gigantesque. Le fondu fait apparaître le peuple romain, miséreux et en colère, criant à l'imposture, sur l'aigle.

Les morphismes sont utilisés ponctuellement. La technique du morphisme consiste à faire calculer par une machine les positions intermédiaires des points lumineux entre deux états donnés de l'image ou deux images distinctes. Le style d'*Immortals* en découle*,* qui joue, par exemple, des formes graphiques du masque d'Hypérion et d'un bateau grec, pour faire se fondre les images de la transition, qui marque un déplacement géographique [00:34:33]. La recherche graphique et le symbolisme justifient le morphisme en tant que transition.

Les surimpressions sont toujours utilisées mais rendues discrètes. Les surimpressions restituent les images mentales des personnages. Dans *Alexander,* les surimpressions d'Olympias, montrent son influence à distance, par le biais de lettres, ou encore les souvenirs fondateurs du protagoniste, marqué par son enfance. Par exemple, la surimpression de la scène de mariage d'Alexandre en Bactriane, sur les plans d'un coursier apportant à Pella à Olympias la lettre d'Alexandre lui annonçant son mariage, puis sur les plans d'Olympias répondant à son fils en voix off pendant la nuit de noce. La surimpression est réutilisée lorsqu'Alexandre décide du meurtre de Parménion sous l'ordre de sa mère. A la fin du film, au moment de boire une coupe de vin empoisonnée, le visage d'Olympias apparaît en surimpression sous les traits de Méduse, à la surface du liquide. *Gladiator,* montre Maximus,

qui a perdu sa femme et son fils, délirant de fièvre alors qu'il est emporté vers Zucchabar. Une succession de surimpressions traduit son état de conscience modifié[425]. Ce procédé est encore utilisé dans la séquence de rêve de Persée (*Wrath of the Titans*), qui lui montre la destruction du monde par Chronos, pour les visions de l'oracle (Immortals) qui voit la destruction du monde par Hypérion, ou pour les visions de Noé (*Noah*), du déluge à venir, de l'arche et de la destruction de l'humanité.

Les travellings par effets visuels abondent dans le néo-péplum. Des transitions effectuées par effets visuels dans *Immortals* consistent en de très rapides et très longs travellings. Un travelling arrière de plusieurs centaines de mètres effectué en une seconde ou deux depuis le village de Kolpos passe en reculant au travers du gong circulaire de la ville, au moment où le garde frappe dessus pour sonner l'alerte de l'approche des soldats d'Hypérion [00:09:00]. Une autre transition par travelling arrière ascendant effectue cette fois des milliers de kilomètres en quelques secondes. Il part de la mer et remonte jusqu'à l'Olympe en passant par les nuages pour finit dans l'iris de Zeus.

Les effets visibles sur l'image sont utilisés avec retenue. Quelques rares effets de filtres identifiables, en dehors des effets spéciaux et de la colorimétrie, sont décelables dans les films pour en relever l'effet épique. Dans *300 : Rise of an Empire,* lors du quatrième combat en mer [01:19:52], une transition à effet *Ken Burn* relie deux séquences. Alors que Thémistocle vient de pourfendre le crâne d'un perse (avec ralenti et accélération caractéristiques dans le mouvement) et que le sang coule sur son casque, Artémise donne l'ordre d'aller porter un message à Thémistocle. La transition se fait à ce point, l'image parait brûler sur les bords et prend la teinte jaune du feu. La séquence suivante s'ouvre sur un travelling aérien sur la mer où l'affrontement se prépare, les bateaux perses avançant dans une brume épaisse. Dans *Alexander*, les plans de la fin de la bataille d'Hydaspe, alors qu'Alexandre vient d'être touché, sont teintés en rouge vif, pour souligner la blessure du roi. Lors de souvenirs d'Alexandre, au moment de sa convalescence, des flashbacks montrent la bataille de Gaugamèles en image positivée (faisant apparaître les noirs, blancs, et inversement), sur un autre plan de cette même séquence, le ciel passe du jaune au bleu, avec un raccord et une focalisation sur le soleil, tandis que les voix du passé se mêlent dans la tête du conquérant blessé.

---

[425] Le visage fiévreux de Maximus se superpose au visage de Juba penché sur lui. Un plan de foudre au bruit fracassant se superpose à un plan désaturé de sa femme et son fils en Espagne, la voix de Juba murmure : « Tu les retrouveras ». Un plan des statuettes votives de Maximus, éclairées à la bougie se superpose au visage de Juba, qui se superpose à un plan de Maximus se faisant fouetter, tandis que la voix murmure : « Mais pas encore ». La surimpression restitue ici les souvenirs mêlés à un présent incompréhensible [00:45:45-00:47:35]

1.3.3 NÉO-PÉPLUMS-CONCERTS MULTIPISTES

1.3.3.1 Bandes originales et postmodernité du néo-péplum

Laurent Jullier a largement démontré l'importance de la bande son, qui compense le chaos de l'image, dans ce qu'il appelle « film-concert » postmoderne[426]. Les néo-péplums font partie des films qui empruntent au « concert amplifié » ses caractéristiques saillantes : dispositifs technologiques multipistes conçus pour contourner la concurrence des divers écrans (Dolby Digital, Dolby Atmos, Dolby Surround, Sonics-DDP, Datasat, SDDS) et donner l'impression d'un son englobant, dans lequel les tonalités graves se généralisent pour leurs effets immersifs[427].

Laurent Jullier relève la dimension allusionniste de la musique de film, les compositeurs écrivant souvent aussi bien des œuvres destinées à une exécution dans le circuit de la musique classique, que destinées à la publicité, aux bandes originales de films expérimentaux, aux films grand public ou « habillant » une performance dans une galerie d'avant-garde[428]. Le film-concert moderne joue de la prééminence du sonore sur le visuel, la bande-son enveloppant le spectateur de toutes les fréquences du spectre, par rapport à la période Classique où la « dynamique sonore sera rabotée aux deux extrêmes (du côté des *pianissimi* par le souffle ambiant, du côté des *fortissimi* par la puissance d'amplification/diffusion) »[429], depuis « une ceinture de haut-parleurs qui immergent l'auditeur dans un bain sonore auquel il ne peut se soustraire »[430].

---

[426] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997*,* p.57

[427] Laurent Jullier cite des psycho acousticiens. D'abord l'optimiste « R.M. Schafer (1979, p. 169-172) : « Au lieu de faire face à la source, l'auditeur semble s'y noyer (…) il se trouve alors au centre même du son qui le masse, l'inonde. Ce mode d'écoute est celui d'une société sans classes, à la recherche d'unification et de plénitude (et renvoie) à l'océan matriciel de nos ancêtres les plus lointains ». A l'inverse A. Tomatis (1981 : 32), fait une lecture plus inquiète. Les sons graves « ont un effet hypnogène. Cet effet (…) provient de la perte de l'image du corps par action spécifique sur les liquides endolymphatiques (…). Dans les sons et lumières cinématographiques, cet usage particulier des graves et de la dynamique se double d'un fréquent recours à une musique tonale basée sur des rythmes isochroniques qui connotent l'idée d'un « éternel présent ». Jullier conclut : « Océan matriciel, sans souci de compétition (classes sociales), sans problèmes sexuels : on retrouve les désirs du héros du *Grand Bleu,* emblématiques du « non-discours » - ou discours de défection – du cinéma postmoderne », *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997,p.61

[428] Laurent Jullier, *ibid.,* p.59

[429] Par analogie, l'espace spectral ressemble à l'espace timbral : il y a toutes les notes derrière une fondamentale (des harmoniques qui colorent le son). Quand on sature l'espace spectral, on obtient du blanc. De la même façon quand il y a toutes les fréquences audibles à la même intensité, on obtient un bruit blanc. Des expérimentations pour la CIA et pour la médecine ont mis à jour le fait que l'utilisation de ce bruit blanc pouvait avoir des effets douloureux (et être utilisés comme moyen de torture) ou des effets hypnotiques sur un être humain. De plus, la bande son optique des années 50 et 60 est gravée dans la pellicule et a une amplitude de 8000 hertz, alors qu'aujourd'hui on dépasse les 20 000 hertz démultipliant le pouvoir de la bande son

[430] Laurent Jullier, *ibid.,* p.38

Le modèle du film-concert, hérité des clips euphorisants, des jeux vidéo revisite les figures de la violence en déplaçant une partie du discours dans la musique[431]. Martin Barnier et Kira Kitsopanidou[432] corroborent ces analyses en montrant que l'immersion du spectateur dans un environnement « proche du réel » passe par des tentatives de mise en relief de l'image accompagnées d'une volonté de donner un environnement sonore correspondant. Le multipiste numérique (qui a remplacé le Dolby Stéréo) avec une multiplication des haut-parleurs, se développe avec la projection numérique. Les sons sont spatialisés[433].

Christina Cano rappelle en effet que la musique fonctionne par symboles, icones, et isotopies : « les sonorités inédites que Prokofiev invente pour les images de la glace qui se brise dans la scène de la « bataille sur la glace » d'*Alexandre Nevski* d'Eisenstein, deviennent une icône sonore, parce que l'image leur fait perdre leur ambiguïté »[434]. Les recherches en sémantique musicale démontrent que des sensations visuelles ou tactiles sont associées par synesthésie à des sons qui dépassent les frontières culturelles, accréditant la lisibilité de ces bande-originales pour tout public[435]. L'école de Palo Alto a également démontré l'existence d'une « communication analogique » incluant toute communication humaine non verbale[436]. Dans la lignée de Sergueï Prokoviev, les bandes originales classiques, comme celle de *The Ten commandments* (Cecil B. DeMille, 1956), composée par Elmer Bernstein pour orchestre symphonique et instruments égyptiens[437] et hébreux[438], introduisait déjà des thèmes pour chaque personnage (technique du leitmotiv initiée par Wagner). Dieu est illustré par un motif imposant de six notes, Moïse par un thème solennel, l'ouverture du film condense ces motifs pour une entrée en matière éclatante. Le film met régulièrement en scène des musiciens en arrière-plan. La bande originale de *Ben Hur* (William Wyler, 1959) composée par Miklos Rozsa, montrait qu'une musique de film pouvait être plus qu'une simple partition musicale d'accompagnement. Si les recherches historiques du compositeur (la musique antique étant peu connue), sont peu crédibles, la partition composée autour de quelques grands thèmes jouée par un orchestre symphonique, en fait la bande originale la plus emblématique du

---

[431] Laurent Jullier, *ibid,* p.27

[432] Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, *Le Cinéma 3-D, Histoire, économie, technique, esthétique*, Armand Colin, 2015, p. 25-33

[433] Martin Barnier et Kira Kitsopanidou notent que depuis 2012, le Dolby Atmos arrose les spectateurs avec des dizaines de haut-parleurs accrochés au plafond, Les salles avec fauteuils dynamiques (en France au Pathé Lingostière à Nice en 2012, puis à Caen en 2013 et à Nantes en 2014 sont des exemples), *ibid.,* p.38

[434] Christina Cano, *La musique au cinéma. Musique, image, récit,* éditions Gremese, 2010, p.30

[435] Christina Cano, *ibid*, p.43-45

[436] Christina Cano, *ibid.*, 2010, p.34

[437] Ces instruments égyptiens sont par exemple la tiple (petite guitare), les cymbales et le sistre (tambourin sacré)

[438] Ces instruments hébreux sont par exemple le shofar (corne de bélier rituelle), le xylophone (pendant la bacchanale de la fonte du veau d'or)

"Golden Age" Hollywoodien[439]. Le compositeur Alex North avait répondu à la demande de Kubrick, d'étudier la partition d'*Alexandre Nevski* de Sergueï Prokoviev (1938) pour composer la musique de *Spartacus*. Cette influence se ressent dans les cuivres et percussions du *Love Theme* et la mélodie inquiétante du *Main Title*.

Les bandes-son contemporaines[440] (ou *scores*), accordent une place plus importante au chant lyrique et aux chœurs, aux instruments traditionnels, à la complexité émotionnelle que la plupart de leurs homologues de la période classique Hollywoodienne. La musique est orchestrée, en début et fin de morceau, et synthétisée au milieu. Elle suscite le feu d'artifice émotionnel, en prenant en charge une partie du discours, use des leitmotiv, de reprises, de mélanges des styles, d'instruments traditionnels, conserve une dimension orchestrale, même si elle est composée la plupart du temps au synthétiseur. La critique relève largement sa forte charge émotionnelle.

1.3.3.2 Reprises, contournements, généralisation des *leitmotivs*

La plupart des néo-péplums conservent la pratique des thèmes musicaux associés aux protagonistes ou aux atmosphères (*Titus, Gladiator, Immortals, Ben Hur*). La liste des *scores* du film *Ben Hur* composés par Marco Beltrami, montre que les thèmes des morceaux traduisent les intentions des séquences du film en fonction des émotions qu'elles doivent transmettre, parallèlement à l'image et soulignent les scènes clé à l'intérieur des séquences. La plupart des néo-péplums conservent la pratique des thèmes musicaux associés aux protagonistes ou aux atmosphères (*Titus, Gladiator, Immortals, Ben Hur*). La liste des *scores* du film *Ben Hur* composés par Marco Beltrami, montre que les thèmes des morceaux traduisent les intentions des séquences du film en fonction des émotions qu'elles doivent transmettre, parallèlement à l'image et soulignent les scènes clé à l'intérieur des séquences[441].

Les bandes originales les plus expérimentales, comme celle de *Titus*[442] d'Elliot Goldenthal, usent de la citation. *Victorius Titus* évoque *La Marche Impériale* de John

---

[439] Quentin Billard, « *Ben Hur* », *Cinezik*, [en ligne], consulté le 13/05/2019. URL : https://www.cinezik.org/critiques/affcritique.php?titre=ben-hur

[440] Voir Annexes, « Bandes musicales originales (*scores*) », p. 478

[441] La bande originale de Marco Beltrami pour Ben Hur (2016) comprend 27 morceaux : 1. Ben-Hur Theme ; 2. Jerusalem 33 A.D. / Sibling Rivalry ; 3. Carrying Judah ; 4. Mother's Favorite ; 5. Messala Leaves Home ; 6. Dear Messala ; 7. Messala Returns ; 8. Speaking of Zealots ; 9. Messala and Tirzah ; 10. Brothers Divide ; 11. Home Invasion ; 12. Galley Slaves ; 13. Rammed Hard ; 14. Judah Ashore ; 15. Horse Healer ; 16. Ben and Esther ; 17. Training ; 18. Invitation ; 19. Ilderim Wagers ; 20. Leper Colony / Messala Will Pay ; 21. The Circus ; 22. Chariots of Fire ; 23. Brother vs. Brother ; 24. Carried Off ; 25. Jesus Arrested ; 26. Forgiveness ; 27. Modeh Ani Haiku.

[442] *Titus* (Julie Taymor, 2005) est l'unique adaptation cinématographique de la première tragédie de Shakespeare

Williams[443] et son imposante nature martiale, si ce n'est que *Victorius Titus* utilise un chant de chœur masculin archaïsant en latin. La partition comporte des échantillons de partitions précédentes de Goldenthal dont une version retravaillée de *Wreckage and Rape* de la bande originale d'*Alien 3*, pour la scène finale de combat à table[444].

Sylvain Rivaud[445] commente les phénomènes de reprise et de création dans *300*. La musique de Tyler Bates est sujette à controverse car *Returns of a King* reprend les chœurs et l'orchestration de *Victorius Titus* d'Elliot Goldenthal (ouverture du film *Titus* de Julie Taymor). La composition est conventionnelle à l'exception de deux morceaux : *Cursed by Beauty* qui donne un caractère ensorcelant à la scène de l'oracle (voix féminine lointaine et envoûtante, percussions enivrantes). *What Must a King Do?* sonde l'esprit de Léonidas, qui doit prendre une décision, par des nappes atmosphériques. La bande originale de *Gladiator* de Hans Zimmer[446] reprend certaines de ses précédentes partitions et des compositions de Gustav Holst et Wolfgang Amadeus Mozart. L'un des thèmes de *The Battle* et de *The Barbarian Horde,* est une adaptation du thème de *Mars*, dans la symphonie *Les Planètes* de Gustav Holst (1874-1934).

1.3.3.3 Hybridation des styles musicaux

Le mélange des styles est ainsi devenue la norme en musique également: alternance des sonorités ensorcelantes dionysiaques (cordes pincées, cuivres, flûtes, voix) et apolliniennes (cordes frottées)[447]. *La Charge* ou la *Danse de Roxane*, de la bande originale

---

[443] *La Marche impériale* a été composée par John Williams pour *Star Wars, épisode V : L'Empire contre-attaque* (1980) et est devenue par son leitmotiv, la signature du personnage Dark Vador.

[444] « "O cruelle, irréligieuse piété !" C'est avec cet oxymore de Tamora, la reine Goth qui demande grâce pour son fils qui est aux mains des Andronici, que Shakespeare déclenche le conflit qui anime la pièce, et le conflit qui anime ma musique. Il est alimenté par l'union des contraires : vengeance et pardon, pureté et souillure, grotesque et sublime. Cela a pour effet secondaire de rendre cette lamentable histoire de malheurs étrangement ironique et pleine d'humour. Dans l'un des moments les plus absurdes de la pièce (acte III, scène I), les corps des deux fils aînés de Titus, condamnés à tort, et la main que s'est lui-même coupée le général, sont cruellement déposés devant son domicile. Devant cette vision cauchemardesque, Titus éclate de rire inexplicablement. Il ordonne ensuite à sa fille, Lavinia, mutilée des mains elle aussi, de prendre la main tranchée entre ses dents, et de la ramener dans la maison. De représentation en représentation, cette scène fait toujours rire nerveusement le public, qui tombe toujours dans le piège ingénieux de Shakespeare. Le dramaturge conduit astucieusement le public à un état similaire à celui de Titus : rire involontairement de l'horreur. Ces juxtapositions inattendues m'ont obligé à trouver des solutions musicales inattendues. », « *Titus* Soundtrack », *Elliot Goldenthal Discography* [en ligne], consulté le 13/05/2109. URL : http://goldenthal.filmmusic.com/film/titus/index.html

[445] Sylvain Rivaud, « *300* », *Cinezik* [en ligne], consulté le 14/05/2019. URL : https://www.cinezik.org/critiques/affcritique.php?titre=300

[446] Sylvain Rivaud, « *Gladiator », Cinezik* [en ligne], consulté le 12/05/2019. URL : https://www.cinezik.org/critiques/affcritique.php?titre=gladiator

[447] Friedrich Nietzsche, *Naissance de la Tragédie* (1872), chapitre 4, Le livre de poche, collection « Les Classiques de la Philosophie », réédition 1994, p.62-64

d'*Alexander*, composée par Vangélis, mêlent respectivement chœurs et percussions, cuivres, flûtes : le désordre des sens est convoqué dans la charge militaire et dans la danse de Roxane, tandis que la percussion frappe l'oreille. La partition de *Titus* mêle musique orchestrale, jazz, rock, *electronica* avec une orchestration du British London Metropolitan Orchestra. Elliot Goldenthal souligne l'aspect disparate et universel de ses compositions pour le cinéma[448].

Sylvain Rivaud souligne dans le même ordre d'idée, la variété de la bande originale de *300* : « *To Victory* fait se côtoyer grosses guitares électriques et chœurs pour créer une ouverture grandiose et dynamique au disque. Une voix orientalisante clôt ce premier morceau un peu fou, qui mêle rock, chœurs épiques et teintes orientales. *The Agoge* introduit ensuite des voix d'hommes sur fond de nappes électroniques. Tyler Bates mixe plusieurs voix féminines, comme des complaintes, évoquant le personnage de la reine de Sparte, présentée ici avec un chœur qui n'est pas sans rappeler *Le Seigneur des Anneaux*. *The Wolf* est beaucoup plus original : Bates utilise un motif progressif de guitares électriques pour la scène de l'apprentissage du jeune spartiate dans la neige de l'hiver, face à face à un loup aux allures de monstre. L'atmosphère est plus étrange, irréelle : on touche là à quelque chose de plus personnel »[449].

1.3.3.4 Styles musicaux archaïsants du néo-péplum

La tendance à introduire des instruments traditionnels pour assurer un « allusionnisme » archaïsant est systématisée. La bande originale de *Gladiator* de Hans Zimmer est ainsi partiellement interprétée par Djivan Gasparyan, virtuose du duduk[450], qui contribue à l'exotisme du film.

---

[448] Elliot Goldenthal : « Presque un an avant le début du tournage de Titus, Julie Taymor et le *designer* scénique, Dante Ferretti, m'ont encouragé à les accompagner lors de leurs repérages à Rome. Le premier jour, en regardant les collines palatines depuis une Fiat de 1998, nous avons vu le grand cirque Maxime et les ruines de villas de patriciens, et j'ai imaginé un ensemble de percussions anciennes archétypales. Au même moment, une autre voiture s'est arrêtée à côté de la nôtre, équipée d'un *subwoofer* - avec des pentamètres et des hexamètres de hip-hop sortant par les fenêtres. Cette musique s'est estompée lorsque je me suis approché d'un groupe de musiciens boliviens de flûte panaméenne andine qui vendait ses cassettes en jouant, et qui a été presque immédiatement noyée par un imitateur d'Elvis, équipé d'un karaoké bon marché – à la réverbe ringarde – qui chantait *Jailhouse Rock* en dialecte napolitain ... Vous avez l'idée. J'ai été mis à l'aise : à Rome - comme dans ce film - il est possible en un instant d'embrasser les Æons », « *Titus* Soundtrack », *Elliot Goldenthal Discography* [en ligne], consulté le 13/05/2109. URL : http://goldenthal.filmmusic.com/film/titus/index.html

[449] Sylvain Rivaud, « *300* », *Cinezik* [en ligne], consulté le 12/05/2019. URL : https://www.cinezik.org/critiques/affcritique.php?titre=gladiator

[450] Le duduk est un instrument traditionnel arménien.

Quentin Billard relève que la bande originale de *The Passion of the Christ*[451] de John Debney, recherche une atmosphère « ethnique » plutôt qu'une véracité historique : « Debney a voulu privilégier ici une approche ethnique assez surprenante, très éloignée de ce que l'on a l'habitude d'entendre à Hollywood, où les vieux stéréotypes ont la vie dure lorsqu'il s'agit d'évoquer la musique des autres pays (accordéon pour la France, guitare pour l'Espagne, cithare ou flûte pour le monde arabe, etc.) ».

La dimension orchestrale des bandes originales et prégnante bien qu'exécutée en grande partie par synthétiseur. La bande originale de *Gladiator* de Hans Zimmer[452], couverte de récompenses, a largement contribué au succès du film par une composition, orchestrale, aux thèmes complexes. La dramaturgie musicale joue sur une large palette émotionnelle et combine passages envoûtants, épiques, et passages lyriques interprétés par Lisa Gerrard. Les passages épiques, dynamiques et orchestrés avec éclat du début du film évoluent vers des passages vocaux lyriques, propres à équilibrer harmoniquement le film. *Patricide* (accompagnant l'assassinat de Marc Aurèle par Commode), passage musical tourmenté, est d'autant plus intéressant que le thème n'y est pas évident, sortant de la musique illustrative, et proposant une orchestration virtuose. *Strength and Honor,* passage orchestral monumental aux thèmes langoureux, glisse vers un morceau plus rythmique, *Slaves to Rome*. Le thème guerrier de *The Battle*, pose l'essentiel des choix thématiques d'Hans Zimmer pour l'illustration des images violentes et crues dans l'arène.

Les chœurs et les voix sont plus importants qu'à la période Classique du péplum. La généralisation de chants dans les musiques de néo-péplum dénote sa volonté de séduction, de fusion et d'immersion avec l'objet filmique[453]. Le chant interroge la différence entre parole parlée et chantée (qui est à l'origine de l'épopée) et prend en charge une partie de la parole, jadis dédiée à des échanges plus longs[454], que ce soient les voix du chœur de l'Armée Rouge

---

[451] Quentin Billard, « *La passion du Christ* », *Cinezik* [en ligne], consulté le 11/05/2019, https://www.cinezik.org/critiques/affcritique.php?titre=passion_christ

[452] Sylvain Rivaud, « *Gladiator »,* *Cinezik* [en ligne], consulté le 12/05/2019. URL : https://www.cinezik.org/critiques/affcritique.php?titre=gladiator

[453] Une allégorie de la séduction de la voix se trouve dans le mythe des sirènes de l'*Odyssée* d'Homère au chant XII, qui fonde l'esthétique. Ulysse, par sa ruse peut jouir de la beauté du chant sans se laisser entraîner par sa séduction. Cette allégorie permet de comprendre le pouvoir de séduction de la voix.

[454] Pour comprendre rapidement la valeur du chant dans la musique occidentale et son lien avec l'épopée et l'antiquité, il faut remonter à Giacopo Péri qui a composé le premier opéra : *Eurydice* (1600) qui équilibre le parler, le parler-chanter, le chant. Le duc de Mantoue mandate Monteverdi pour faire mieux que Péri, qui écrit à son tour un chef d'œuvre, *Orpheo*. Avant Péri, on produisait des madrigaux, des chœurs à cinq voix purement vocaux. Ainsi, les douze premiers opéras de l'histoire portent sur Orphée, le poète-chanteur mythologique. Chez Monterverdi, Orphée ne parle qu'une fois, quand il doit charmer Charon : c'est le morceau le plus connu et le plus abouti en opéra de toute l'histoire, *Possente Spirto* qui convoque tous les instruments d'Orphée, le violon, le cornet à bouquin (transposition de l'aulos[454]), la lyre. Deux compositeurs du XIXème siècle vont modifier les règles de la composition. Le *Requiem* de Verdi, qui appartient au répertoire orchestral et vocal post romantique,

ou du chœur d'Eglise dans *Hail Cæsar!* ou la voix soliste de Lisa Gerrard dans *Gladiator.* La bande originale de *The Passion of the Christ,* de John Debney en est un exemple. « Parmi les nombreux solistes avec lesquels le compositeur s'est entouré, il faut aussi compter un grand orchestre et une immense chorale qui contiendrait près de 150 choristes. La voix est d'ailleurs prédominante dans la plupart des pièces du *score*, ces voix diverses qui illustrent chacune à leur tour la souffrance du Christ en nous offrant quelques magnifiques chants de lamentation, car de lamentation, il en est justement question dans la musique de Debney »[455].

1.3.3.5 Complexification des thèmes musicaux du néo-péplum

La critique relève et félicite la complexité et la subtilité de la bande originale de *Gladiator* (morceaux *Am I Not Merciful*, ou *Honor Him*) qui fait fonction de modèle[456]. La bande originale du *Roi Arthur*, également composée par Hans Zimmer reprend ce type d'orchestration. Dans *The Passion of the Christ,* l'évocation rude de la violence qui apparaît à l'écran, n'est pas relayée par la bande-originale. John Debney et Mel Gibson ont opté pour « une musique plus profonde, plus mélancolique et sans lien apparent avec la violence du film. La musique conserve, du début à la fin, un ton sombre et une certaine noirceur qui est parfaitement représentée dans le ténébreux *The Olive Garden,* dans la scène d'introduction où l'on assiste aux prières d'un Christ angoissé et tourmenté »[457]. La bande originale *d'Alexander,* initialement confiée à Goran Bregovic a été composée par Vangelis pour la majeure partie au synthétiseur, et ne comporte pas à proprement parler de thème. La composition de Vangelis comporte deux facettes : les ambiances (*The drums of Gaugamela, Chant, Immortality*) avec des compositions destinées à mettre en valeur les images, les compositions mélodiques (*Titans, Roxane's veil, Across the mountains, Eternal Alexander, Tender memories*) qui qualifient les relations du personnage : *Titans* évoque la soif de gloire d'Alexandre, *Tender memories* la relation unissant Alexandre à sa mère[458].

---

marque un tournant par saturation de l'espace timbral, que l'on retrouve dans les bande son contemporaines, dans lesquels le silence est quasi inexistant. Wagner, se rendant compte que ses opéras durent si longtemps que le principe de l'unité de ton des pièces musicales (Do majeur) tombe, des *Thema Grund* (leitmotiv) vont donner l'unité. Chaque moment fort de la diégèse aura désormais son thème.

[455] Quentin Billard, « *La passion du Christ* », *Cinezik* [en ligne], consulté le 11/05/2019, https://www.cinezik.org/critiques/affcritique.php?titre=passion_christ

[456] Sylvain Rivaud, « *Gladiator »,* *Cinezik* [en ligne], consulté le 12/05/2019. URL : https://www.cinezik.org/critiques/affcritique.php?titre=gladiator

[457] Quentin Billard, « *La passion du Christ* », *Cinezik* [en ligne], consulté le 11/05/2019, https://www.cinezik.org/critiques/affcritique.php?titre=passion_christ

[458] *Dancing For Oliver* (Suzanne Gielgud, 2005) documentaire sur la musique de Vangélis et la chorégraphie de Piers Gielgud pour les danses de Roxane (Rosario Dawson) et de Bagoas (Francisco Bosch)

Ainsi, du point de vue sonore, pour « frapper » le spectateur au sens premier et second, les bandes originales constituent un espace sonore parallèle à l'espace de l'image. Les bandes originales jouent sur toute la gamme émotionnelle : accents épiques et lyriques de voix qui modulent les percussions guerrières, en contrepoint, tout en évoquant le chant primitif. L'intensité sonore est telle qu'elle approche le « bruit blanc » dont les qualités hypnotiques sont reconnues. Intensité, complexification sonore, autonomisation des bandes originales (donnant lieu à commercialisation de disques) rappellent paradoxalement le cinéma des premiers temps du muet orchestré dans la salle. Pour compléter ces univers sonores, les bandes-son des néo-péplums sont elles aussi saturées de bruits, cris, souffles divers quasiment ininterrompus qui contribuent au « son et lumière » multipiste.

1.3.3.6 Saturation des bandes-son du néo-péplum

L'analogie entre son et lumière et son et image est un fait établit par les recherches musicales, et les bandes sons contribuent à caractériser les films. Les films contemporains, outre les bruits d'explosions et liés à l'environnement des protagonistes, avec une gamme de sonorités établies (comme les sons graves et réverbérés caractérisant l'écoute subaquatique) ont une volonté imitative. « Le progrès technologique a aussi donné à la bande-son la faculté de produire des doubles exacts des sons du monde, c'est à dire des sons qui ressemblent à s'y méprendre à leurs homologues de la vie quotidienne » et contribue à la *fusion* du spectateur avec le film, « qui ne transite ni par le verbal ni par l'identification secondaire »[459]. Toute une gamme de sons internes subjectifs semble provenir de la perception des personnages, et mettent le spectateur littéralement dans la tête du héros, pour corroborer l'effet d'immersion. Les silences sont quasiment absents des films. Les bandes-son visent la complexité émotionnelle du personnage et la recréation des atmosphères qui l'entourent.

Prières, incantations, invocations. Moins fréquentes que dans le péplum Classique, elles sont un motif visuel et sonore important au statut à part, soit par la présence d'une parole ou d'un murmure parlé-incanté, soit par un silence, anormal dans ces films. L'intimité de la prière est toujours souligné par le murmure des protagonistes et contribue à l'identification[460].

---

[459] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p. 60-63

[460] Dans *Troy,* Briséis, dont le nom la relie au souffle et au divin prie avant le débarquement des grecs. Les funérailles d'Hector donnent lieu à des scènes de recueillement du roi et du peuple troyen. Alexandre adresse une prière la nuit à Phoebe et un prêtre effectue un sacrifice en psalmodiant, le lendemain, avant la bataille de Gaugamèles. Léonidas chez les Ephores consulte l'oracle. La prophétie murmurée-chantée de l'oracle ordonne la prière pour sauver la Grèce. Dans *300 - Rise of an Empire,* les funérailles de Léonidas à Sparte donnent lieu à une scène de recueillement. *The Clash of the Titans* dénonce l'absence de prière des hommes aux dieux. La ville

Respirations, cris, souffles de voix et de projectiles. Ces sons offrent une grande variété sonore dans ces films qui représentent le collectif et le combat dans une esthétique sonore elle aussi projective (de « l'émergence » ou du « souffle »). Les bandes-son du néo-péplum sont saturées de souffles, cris de combattants, essoufflements liés au combat ou à l'amour, aux effets de foules (acclamations du peuple dans les arènes ou dans les armées). La scène du meurtre de Philippe dans le théâtre de Pella (*Alexander*) est très sonorisée : acclamations populaires, souffles et cris pendant le combat de Philippe et de Pausanias (son agresseur), et pendant sa fuite. Au dernier souffle de Philippe répond le soupir de soulagement de la reine Olympias [01:54:19]. La première bataille sur la plage, dans *Troy,* sonorise les bruits d'armes et les respirations des Myrmidons d'Achille qui débarquent avant la flotte grecque pour assaillir la troupe d'Hector. Au chaos auditif de ces souffles, répond celui des rameurs grecs, en mer, qui accélère la cadence pour rejoindre Achille, dans une gradation sonore. La bataille finale de la prise de Troie, une fois le cheval entré dans la cité, est une mêlée visuelle et sonore (explosion des souffles : respirations, cris, projectiles, flammes). *300* crée un environnement sonore spatialisé suivant les parcours des soldats, saturés de cris, souffles, chocs d'armes, bruits de peaux qui se déchirent pour immerger le spectateur dans la guerre. *300 : Rise of an Empire*, mêle une scène de combat à une scène de sexe entre Thémistocle et Artémise, jouant de la confusion des types de respiration qui en découle. Dans *The Passion of the Christ*, Jésus, enchaîné dans une geôle dans les sous sols du Temple de Caïphe, entend le souffle de Marie à travers le sol. Il lève la tête vers l'origine du son, et son souffle devient à son tour audible. Ici, il relie les deux personnages au moment des adieux. Dans *Ben Hur,* les cris des spectateurs de l'arène de Jérusalem après le triomphe de Ben Hur, s'apparentent à celui des supporters dans les stades. Les expressions de la voix saturent les bandes-son du néo-péplum, parmi tous les autres sons de combat et donnent aux films une dimension organique.

Bruits, explosions, souffles de flèches et de projectiles. Les bruits d'explosions, de souffles dûs à des destructions, aux flèches, catapultes sont nombreux et amplifiés dans le néo-péplum, souvent en son interne subjectif. La violence sonore envahit la bande-son. Les bruits liés aux sifflements des flèches, boules de feu, projectiles qui explosent dans les

---

d'Argos montre un prédicateur priant et vociférant pour inciter le peuple à sacrifier Andromède. *Wrath of the Titans* montre Persée comme un athée, déçu des dieux. Il refuse la prière. Zeus y voit la cause de la disparition des dieux. Thésée se distingue lui aussi par le refus de la prière et des dieux, qui le feront changer d'avis, dans *Immortals.* L'oracle Phèdre formule ses prophéties lors de transes accompagnées de prières et d'incantations psalmodiées avec ses trois prêtresses.

innombrables batailles, sont relayés par des destructions massives particulièrement sonores : explosions d'une réserve de mines dans *300* aux Thermopyles, explosion de navires dans *300 : Rise of an Empire*, explosion comparable à celle d'une bombe atomique lors de la libération des Titans du Mont Tartare (*Immortals*), explosion du Tartare dont Chronos sort, dans une nuée de projections volcaniques (*Wrath of the Titans*), explosion du Vésuve et destruction de Pompéi (*Pompeii*). Les allusions sonores au cri du bouc créent un effet fortement dystopique (*The Legend of Hercules*) et renvoient à l'origine de la tragédie, nommée « Chant du bouc » (fin du VIème- début du Vème siècle avant JC) en référence aux instruments de musique en peau de bouc utilisés pour effectuer le culte rural du « Chaos Tournoyant » pour canaliser l'orgie dionysiaque[461].

1.3.4 Conclusion : hypotyposes et hyperboles visuelles et sonores

Le néo-péplum peine, à travers les *Nostalgia Films,* à ranimer un cinéma disparu, avec ses « leçons de vie » en format Panavision, et à convoquer un monde meilleur sous couvert de le représenter[462]. La recherche du battement de cœur numérique puisque « c'est l'absence d'obturateur qui se trouve au cœur de la différence entre le numérique et la pellicule à bromure d'argent. Plus de *flicker*. Plus de scintillement. Plus de battement de cœur »[463], passe donc par une esthétique qui surjoue la vitalité.

La dimension muséale des films les différencie des innombrables films catastrophes produits depuis la généralisation des effets visuels et compense la perte auratique de ce cinéma. La dimension sonore des films, la richesse des bandes-son et bandes originales compense la fragmentation progressive des images et du média lui-même, concurrencé et assimilé à un vaste ensemble de représentations visuelles qui émergent des technologies numériques et de l'internet. Le néo-péplum est donc paradoxalement un des instruments de lutte contre le pouvoir de l'hyper média et la démultiplication des écrans, décrits par André Gaudreault et Philippe Marion, et son porte parole[464].

Pour ce faire, ce genre s'empare de l'esthétique de ces nouveaux médias : jeux de colorimétrie, stylisation de l'image, transitions fluides, travellings euphorisants, rythme

---

[461] André Degaine, *Histoire du Théâtre,* éditions Nizet, 1992, p.15

[462] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p. 12

[463] Babette Mangolte, « Une histoire de temps. Analogique contre numérique, l'éternelle question du changement de technologie et de ses implications sur l'odyssée d'un réalisateur expérimental », *Trafic,* n°50, été 2004, p.419

[464] André Gaudreault, Philippe Marion, *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Armand Colin, 2013

saccadé, focalisations, sont associées aux manipulations de l'image numérique démocratisée par la publicité, les clips musicaux, internet et les réseaux sociaux (Instagram, You Tube, applications de retouches d'image, chaînes internet, messageries pour adolescents).

Cependant les dernières années de production du néo-péplum, sous l'impulsion des effets d'immersion et de jaillissement développés par le cinéma 3-D, montre une intensification de ces procédés qui signe le remplacement de l'*actioner* par le *Chaos Cinema*. La caméra s'emballe avec le règne de la *shaky cam* et de l'improvisation visuelle des scènes de combat, effectuant des transgressions volontaires pour noyer le spectateur dans un bain de sons et d'images*,* que le motif récurrent de la noyade illustre sans détour.

Le retour à l'origine est donc sollicité esthétiquement par la revivification de cultes héroïques et d'une *geste* épique qui joue de l'hypotypose visuelle et sonore, procédé employé dans la littérature épique médiévale. Jets de sang, corps à corps avec les personnages dans des mêlées, cris, sollicitent le corps du spectateur pour effectuer la catharsis. À l'inverse, les ralentis lyriques et les plages de contemplation, convoquent une émotion esthétique apaisée, dans un retour paradoxal à la nature et procèdent de l'*escapism* qui désigne aussi bien un tourisme visuel et sonore, qu'une manière d'échapper (ou de renoncer) au questionnement direct de la société que ces films représentent par le biais d'une projection dans le passé.

Le souffle épique du néo-péplum, étant entendu que ce cinéma s'inscrit dans l'*epos,* c'est à dire une forme de narration épique qui s'inscrit dans une tradition immémoriale, use, plus que le péplum classique de la représentation de la violence (compensée par une dimension élégiaque plus ou moins complexe et subtile). Le motif du souffle infiltre la syntaxe des films, du point de vue du montage, du cadrage, du son et procède de l'esthétique explosive du *formal pyrotechnics* décrit par Laurent Jullier ou du *Chaos Cinema.* Il renvoie aussi à une image de notre société et à un troisième degré interprétatif. C'est peut-être là sa particularité la plus flagrante.

En effet, le cinéma classique est définissable comme un cinéma « bienséant » où la violence est le plus souvent hors champ, et où le dissimulé et le suggéré a parfois plus d'importance que le montré. Quentin Tarantino dans *Reservoir Dogs* (1993) intronise le cinéma du « champ », justifiant la démonstration de la violence gratuite, que pousse à son comble *American Psycho* (Mary Harron, 2000). La violence est aujourd'hui mêlée, selon Laurent Jullier à un geste énonciatif, une revendication d'auteur : être toujours plus réaliste, dénoncer l'effet des coups de poings et des coups de feu. Il n'y a ainsi pas recrudescence de la violence sur les écrans, mais recrudescence de la violence montrée.

« Une façon de considérer ce renouveau du spectacle de la violence est de le lire comme une réponse aux attentes du public de prédilection du cinéma d'action, les 15-25 ans. En proie, sous des formes diverses, au fameux « complexe du homard » cher à Françoise Dolto, ces spectateurs ressentiraient une certaine satisfaction à voir maltraiter le corps humain, ce corps qui fait tant problème à ce moment de leur vie où à peine ont-ils terminé de se constituer sujets qu'il leur faut supporter de se savoir les objets du désir d'autrui »[465].

La psychanalyse, comme la littérature, permettent de penser que la réalité ne suffit pas. « Le mot d'ordre du dispositif le plus immersif de la famille audio-visuelle, la réalité virtuelle, doit être lu comme 'la réalité est insupportable', ce qui trahit une fuite de l'idée de mortalité »[466] Une autre façon de considérer ce regain de la violence montrée est de le lire comme le signe même de la désubstantialisation inexorable des images, liée à leur historicité et aux technologies numériques qui ont vidé de sens l'idée de l'image-trace (du monde) chère à André Bazin[467], instillant un doute qui dévitalise leur illusionnisme.

La généralisation des technologies numériques est encore une façon de penser cette recrudescence de la violence montrée. Les néo-péplums postmodernes et leur singulier retour à l'origine, liquident un passé, sonnent le glas de l'hégémonie du cinéma et sa rétrogradation du rang de « tronc » à celui de simple branche. C'est le « bouquet final » du cinéma, aux sens pyrotechnique et figuré du terme[468], qui lui fait effectuer un va et vient avec « ses voisins de la galaxie médiatique » : vidéo, réalité virtuelle, publicité filmée qui « bataillent pour décocher le label envié d'art prestigieux ». Le cinéma bénéficie certes encore d'écrans plus grands, mais dès 1994, les français dépensent davantage pour les jeux vidéo que pour aller au cinéma selon Alain Le Diberder et Patrick Longuet[469]. C'est donc pour contourner les conditionnements (économiques, juridiques) que la branche radicale du courant des films concerts se détourne à la fois des mots et de l'image analogique en promouvant l'esthétique numérique à la suite du « tandem Lucas-Spielberg »[470].

---

[465] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p.137-139
[466] Laurent Jullier, *ibid.,* p.137-139
[467] André Bazin, *Qu'est ce que le cinéma ?* (1958), Les éditions du Cerf, réédition 2002
[468] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice,* éditions L'Harmattan, collection Champs Visuels, 1997, p.11
[469] Alain Le Diberder et Patrick Longuet, « Jeu vidéo : l'aventure au coin de la chambre », *La revue d' Esthétique*, n°25, 1994, p. 93-104
[470] Laurent Jullier, *ibid.,* p.30

2

PERMANENCES DE L'*EPOS* DU NÉO-PÉPLUM NUMÉRIQUE

À l'opposé des thèses de Laurent Jullier qui rendent compte de la déconstruction du cinéma dans l'analyse postmoderne, laquelle circonscrit bien les phénomènes esthétiques qui se font jour dans le néo-péplum ; les études de littératures comparées, envisageant la continuité des textes épiques en cadrage large depuis l'antiquité, considèrent le néo-péplum comme une manifestation repérée et cyclique du chant guerrier. En proposant une lecture comparatiste du texte filmique et en analysant des ensembles de récurrences, elle lui confèrent une fonction politique, qui n'invalide avec les analyses esthétiques de premier niveau mais leur donne un autre sens.

Ces études postulent la valeur prototypique de l'*Iliade* pour les textes filmiques épiques. Elles mettent en avant la notion d'*epos* pour démontrer le rattachement des ensembles narratifs cinématographiques à l'épopée originaire. Celle-ci définit un ensemble de faits de structures et de motifs, mais également la spécificité générique du néo-péplum comme narration à vocation politique.

Claude Aziza relève l'appauvrissement progressif des sujets à l'antique et des périodes représentées du cinéma à l'antique d'un âge d'or à l'autre. Il attribue ce phénomène à la perte des Humanités, notamment dans l'enseignement secondaire[471] et souligne le rôle de ce cinéma dans la transmission historique et mythologique. Cette affirmation ne serait que partiellement vraie pour les comparatistes, puisque les structures perdurent. De plus, entre 2000 et 2018, cette réduction des sujets s'accompagne d'une multiplication et d'un renouvellement des sources : romans, histoire, Bible, peinture, opéra toujours, mais également bande-dessinée, télévision, jeux vidéo, réseaux sociaux, captations sportives et surtout cinéma lui-même.

Le *reboot* du néo-péplum à l'orée du troisième millénaire, désigné par le préfixe *néo,* implique sa réflexivité sur sa propre histoire autant que sur celle de l'antiquité. Cette même tendance à l'autoréférentialité s'observe dans d'autres genres, comme le néo western (*La ballade de Buster Kruggs,* Joël et Ethan Coen, 2018). De là découlent des tentatives de remise en jeu des techniques d'écriture. À partir des structures narratives classiques, le néo-péplum explore les pratiques de *storytelling* propres aux séries, de *gameplay* ou scénarisations de jeux vidéo. Les termes anglais *cross over*, *demake*, *remake*, *spin off*, *reboot*[472] définissent ces pratiques et aboutissent à des nouveaux dispositifs et genres.

---

[471] Claude Aziza, *Le péplum, un mauvais genre,* éditions Klincksieck, 2009, p.166

[472] William Audureau, définit le « *Cross-over* » comme « *croisement, mélange d'univers* », le « *demake* » comme une « interprétation rétro », le « *reboot* » comme « remise à zéro », le « remake » comme « recréation, réédition retravaillée », le *« spin-off* » comme « hors-série, jeu dérivé », « E3 : « remake », « reboot », « spin-off »... Comprendre le vocabulaire des annonces de jeux vidéo », *Le Monde,* 16/06/2015 [en ligne], consulté le 12/02/2020. URL : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/06/16/e3-remake-reboot-spin-off-comprendre-le-vocabulaire-des-annonces-de-jeux-video_4655530_4408996.html

Les travaux des comparatistes Nicole Revel, Judith Labarthe, Florence Goyet permettent donc de penser le néo-péplum comme continuité du chant épique antique même s'il n'adopte pas ses formes littéraires et musicales. L'histoire de la littérature, en analysant les conditions de production de ces textes, montre leur concomitance avec des situations de crise politique, dont ils sont une tentative de résolution. Structures et syntaxe épique, récits principaux et secondaires, caractérisations des personnages, comparaisons, en font des « machines à penser » le politique.

Judith Labarthe distingue épopée et *epos* : « relève de l'épopée, tout long poème européen qui relève des critères de la *Poétique* d'Aristote. Relève de l'*epos* tout poème comportant un style et un souffle épique, partout dans le monde, indépendamment de la forme utilisée »[473]. Cette définition souple sous-tend les travaux d'auteurs envisageant les migrations des genres dans leur continuité historique longue (Martin Winckler, Maria Wyke, Constantine Santas[474], Pantélis Michelakis, dont le titre *Greek Tragedy on Screen*[475] est éloquent).

Le poème épique initialement chanté et interprété par l'aède ou le troubadour, a été dénaturé par la généralisation de l'écriture et de la lecture[476]. La poésie épique, jugée monotone, est remplacée après le XVIIIème siècle par le roman[477], « épopée bourgeoise moderne » selon G.W. F Hegel[478]. Elle retrouve avec le cinéma grand public une partie de sa forme primitive spectaculaire de représentation scandée[479]. L'épopée, née du chant, a tendance à retourner au chant. Elle le fait à travers l'opéra, genre prolixe en représentations antiques[480], *via* les sonorisations épiques des films (parmi les plus marquantes celles de Sergueï Prokofiev, Ennio Morricone, Léonard Bernstein, Miklós Rózsa, Hans Zimmerman), et le « film concert » décrit par Laurent Jullier, *via* les orchestrations et voix lyriques particulièrement présentes dans le néo-péplum.

---

[473] Judith Labarthe, *Formes Modernes de la poésie épique,* Judith Labarthe (dir) Presses Interuniversitaires Européennes, Peter Lang, Bruxelles, 2004*,* p.14

[474] Anne Violaine Houcke, *L'invention de l'antique dans le cinéma italien moderne : la poétique des ruines chez Federico Fellini et Pier Paolo Pasolini*, thèse de doctorat sous la direction Laurence Schifano et Jean-Loup Bourget, soutenue le 04/12/2012 à Paris Nanterre, École doctorale Lettres, langues, spectacles.

[475] Pantelis Michelakis, *Greek Tragedy on Screen*, Oxford University Press, 2013

[476] Judith Labarthe, *ibid*, p.21

[477] Judith Labarthe précise que la poésie épique survit sous forme de « médaillon » ou d'épyllion, c'est-à-dire de poème bref de tonalité épique, comme les *Métamorphoses* d'Ovide, *ibid.*, p.21

[478] Georg Wilhelm Friedrich Hegel, *Cours d'esthétique*, traduction Lefebvre et Von Schenck, Aubier, collection Bibliothèque Philosophique, tome III, 1997, p. 368

[479] Judith Labarthe, *ibid.*, p.54

[480] Les compositeurs ont été nombreux à orchestrer des cycles épiques. Pour n'en citer que quelques uns : Monteverdi (*Le combat de Tancrède et Clorinde*), Purcell (*Didon et Enée*), les opéras italiens et français adaptés de l'Arioste et du Tasse de Vivaldi, Haendel, Gluck, Haydn, Berlioz (*Les Troyens*, *Cantate Herminie*), Wagner (le cycle des quatre opéras de *L'Anneau des Nibelungen,* formé à partir du *Chant des Nibelungen* et des deux *Edda*)

La *geste*[481] médiévale des poètes-jongleurs, le *trobar*[482] est déclamée devant un public populaire autour de monuments qui font décor, reprenant ainsi les codes de la tragédie grecque[483]. Les trois grands cycles épiques médiévaux (« sage[s] et de sens aprenant[s] »[484]) des XIème et XIIème siècles occidentaux sont la matière de Rome, la matière de Bretagne, la matière de France. La matière de Rome transmet les mythologies grecque et romaine et l'histoire antique à travers des figures des héros de l'*Iliade,* d'Alexandre, de Jules César.

Le néo-péplum poursuit cette tradition spectaculaire, mêlant matière de Rome et de Bretagne (*King Arthur, Centurion, The Eagle*), ce qui peut être lu comme une marque d'une appropriation par le monde anglo-saxon. Pour Nicole Revel, épopée et mythe chantent l'histoire d'une tradition, un complexe de représentations sociales, politiques, religieuses, morales, esthétiques. Le récit des hauts faits d'un héros décrit une réalité, un monde, un savoir sur le monde[485]. Il entre donc dans la geste épique du néo-péplum de chanter cette tradition. Les sociétés traditionnelles ont pour recours l'audition, la mémoire et la voix. L'oralité (fait de dire et transmettre) sollicite des valeurs structurelles, sémantiques, phoniques, rythmiques stimulant des réseaux associatifs permettant au barde de maîtriser de longs récits (de plusieurs centaines à des dizaines de milliers de vers), de les porter à l'excellence du souvenir et à la perfection au moment de la profération, phénomènes typiques, *mutatis mutandis* du péplum.

L'auralité (l'écoute et la réception) instaure une relation d'échange intense entre conteur et auditoire. Elle fixe un souvenir individuel et collectif lié au plaisir auditif (émotionnel, intellectuel et esthétique) de la voix, que renouvelle la dimension vocale des bandes sons du néo-péplum. Nicole Revel en conclut que, par ce « code oral-musical (images formulaires, lignes mélodiques, formules rythmiques) manifesté en voix et en gestes, certaines cultures créent des récits exemplaires auxquels elles attachent des valeurs identitaires »[486]. Rencontre d'une idéologie et d'une forme poétique dans un contexte socioculturel particulier, l'épopée possède une puissance archétypale. « Elle est à la fois divertissement, enseignement,

---

[481] La *geste* est un ensemble hétéroclite de poèmes en vers au Moyen-Âge, transmis oralement et repris par des aèdes successifs, selon une tradition héritée des aèdes grecs, narrant les hauts faits de héros ou de personnages illustres. *La geste de Guillaume d'Orange*, *La geste arthurienne* en sont quelques exemples

[482] En poésie médiévale le *trobar* est l'art des troubadours : composer des poèmes, écrire des chansons, les représenter par geste, chant, diction, déclamation, danse, mime, jonglerie, ou tout moyen, comme l'indique le groupe nominal « chanson de geste ».

[483] Edmond Faral souligne que le peuple « fournit leur public le plus ordinaire à ceux qui « chantent de geste », c'est-à-dire aux jongleurs qui, sur les places des villes, aux champs de foire, souvent auprès *des monuments qui recèlent des reliques du passé*, déroulent, en s'accompagnant de la vielle, la longue épopée des héros d'autrefois, contée en d'innombrables *chansons de* geste », *Vie du temps de Saint Louis*, Hachette, 1942, p. 114

[484] Jehan Bodel, *La Chanson des Saisnes*, Genève, éditions Annette Brasseur, Droz, tome I, 1989, v. 6-11

[485] Nicole Revel, « Épopée », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 17/02/2018. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/epopee/

[486] Nicole Revel, *ibid.*

modèle et expression d'un sentiment clanique, ethnique ou national. De plus, le chant de l'épopée peut être associé à une action magico-religieuse. Elle est douée d'efficacité symbolique, d'une valeur rédemptrice, purificatrice : action de grâces, imploration, tentative de séduction, apaisement, le chant de l'épopée est un don en retour qui sollicite un équilibre, une harmonie pour l'individu et le corps social tout entier »[487].

Pour Nicole Revel, la mise à l'écrit d'une épopée précède l'apparition de pouvoirs hégémoniques, manifestations d'une cristallisation du modèle, prêt à être réalisé[488]. Florence Goyet souligne que « même si l'écriture a joué un rôle à un moment quelconque de l'élaboration, elle n'en a joué presque aucun dans la connaissance qu'en avaient les publics de l'époque. Toutes les épopées s'adressaient à des auditeurs, et à des auditeurs présents physiquement »[489]. La participation du public, si discutable quand il s'agit d'écrit, est une composante fondamentale du texte aural. La conséquence en est que le texte obtenu à la fin est exactement celui qu'il demande : « un texte aural, c'est un texte qui a été façonné par le public, qui correspond à ce dont il a *besoin* »[490].

Sous couvert d'être divertissant, le rôle du néo-péplum, qui attire des millions de spectateurs, est d'être « un outil intellectuel, qui permet de penser le bouleversement des institutions qui mène à la Cité » pour Florence Goyet. « Tous les autres traits sont secondaires. Le plaisir du lecteur, la transmission de savoirs particuliers, la généalogie des grandes familles de l'âge classique…existent dans le texte, mais sont absolument inféodés au but premier qui est de penser une situation de chaos politique dans et par le récit, en l'absence des outils que nous possédons, nous, pour ce faire »[491]. L'épopée est un moyen, une « machine à penser », et non une fin, « elle permet d'apporter la lumière sur un sujet encore bien plus confus que la mêlée guerrière : la crise qui secoue le monde des auditeurs. Elle est le lieu où s'élaborent les valeurs nouvelles, où se pense le nouveau modèle politique »[492]. Elle pose ainsi la question politique : quelle forme de gouvernement, quels rapports entre les êtres dans une société qui émerge d'un âge sombre ?

---

[487] Nicole Revel, « Épopée », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 17/02/2018. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/epopee/

[488] Judith Labarthe refuse, quant à elle de voir dans l'épopée le moindre ferment de type nationaliste, mais ne conteste pas sa dimension politique, *Formes Modernes de la poésie épique,* Judith Labarthe (dir) Presses Interuniversitaires Européennes, Peter Lang, Bruxelles, 2004*,* p. 54

[489] Florence Goyet, précise « C'est là l'essentiel, parce qu'un texte qui s'adresse à un public physiquement présent est obligé de tenir compte de lui. C'est ce que Bettelheim a montré à propos des contes de fée, de façon très simple. Le conteur ne peut s'abstraire des attentes de son public. C'est un groupe d'auditeurs qui réagissent, se lèvent et s'en vont quand on les ennuie, sont accrochés aux lèvres du conteur quand on les touche et les passionne », *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006*,* p.15

[490] Florence Goyet, *ibid.*, p.15

[491] Florence Goyet, *ibid.*, p.19

[492] Florence Goyet, *ibid.*, p.7

Le néo-péplum vaut ainsi comme épopée primitive. D'une part parce que « le cinéma est la langue maternelle du XXème siècle »[493] pour Arlette Farge ; d'autre part parce qu'il a valeur de récit toujours originel qui a pour fonction de « mettre en scène les évènements pour les penser : de faire jouer devant l'auditeur tous les éléments du problème »[494], exprimant par l'image les conflits du temps[495].

Le maître mot pour comprendre tout texte épique (et donc le néo-péplum) est celui de crise ou de conflit. Le trait constant des épopées est un triple conflit. À l'affrontement guerrier entre deux camps se superposent une crise à l'intérieur d'un des camps et une crise à l'intérieur du héros lui-même. Les civilisations produisant des épopées « ont en commun, non seulement d'être parvenues à un même stade de développement social, mais encore d'être confrontées à une transformation majeure de la société. Ce bouleversement détruit les anciens repères et les règles politiques existantes. Dans tous les cas, on est en train de changer de monde, et on ne possède pas les outils intellectuels adéquats pour penser le changement »[496]. L'équilibre qui régnait jusque-là est mis à mal par une série de ruptures et de transgressions qu'il faut analyser à travers des textes épiques. Le néo-péplum pour cela relate alors une série de transgressions souvent lues à tort « en termes psychologiques et anecdotiques »[497].

La rupture narrative à l'origine du récit de l'*Iliade,* au chant I se place *in media res,* au beau milieu de la neuvième année, par une double transgression. L'entrée dans le récit est le résultat d'un déséquilibre narratif, qui recouvre un changement de monde. « Le premier évènement narré marque l'irruption d'une nouveauté. Jusque-là régnait un mode de fonctionnement bien peu héroïque, mais assurément profitable. Les « neuf premières années »

---

[493] Arlette Farge, « Le cinéma est la langue maternelle du XXe siècle », Cahiers du cinéma, n° spécial « Le siècle du cinéma », novembre 2000, p. 40-43. Et aussi : Arlette Farge, « Écriture historique, écriture cinématographique », dans Antoine de Baecque, Christian Delage (dir.), De l'histoire au cinéma, Bruxelles, Complexes, 1998, p. 111-125

[494] Florence Goyet prend en exemple les épopées japonaises *Hôgen monogatari* et *Heiji monogatari* au tournant du XIIIe siècle. « Elles ne sont pas 'primitives', puisqu'elles apparaissent dans un monde hautement policé, qui possède l'écriture depuis des siècles et qui a déjà vu la parution du *Genji monogatari,* roman psychologique de plusieurs centaines de pages ». Pourtant, elles jouent « le rôle d'une épopée « primaire », et le jouent complètement. Après environ quatre siècles d'une civilisation centrée sur la Cour, au milieu de la paix, du raffinement et de l'esthétisation les plus grands, la féodalité telle que nous la connaissons en Europe surgit soudain, dans un déferlement de violence inouïe. Après le règne des esthètes, c'est celui des guerriers qui s'installe pour quatre autres siècles. Ce qui va sortir de cette période, c'est un monde radicalement différent, où disparaissent les modes d'être politiques comme les repères sociaux. C'est à ce moment que le Japon recourt à l'épopée. Alors même qu'il a adapté à son usage tous les outils de la pensée chinoise, il n'arrive pas à penser à travers eux ce monde radicalement différent qui l'assaille. L'épopée est le récit qui va permettre de mettre en scène les évènements pour les penser : de faire jouer devant l'auditeur tous les éléments du problème », *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006*,* p.10

[495] Mises en scène cinématographiques, univers crées par effets visuels, bandes originales omniprésentes sont la traduction de la tradition gestuelle dans la société de l'image et du regard décrite à propos du panoptique de Bentham par Michel Foucault Michel *Surveiller et punir : naissance de la prison* (1975), Paris, Gallimard, 1993

[496] Florence Goyet, *ibid.,* p.9

[497] Florence Goyet, *ibid.*, p.77

du siège ne sont pas racontées, mais nous les voyons se dessiner en filigrane. Par les nombreuses allusions parsemées tout au long du texte, nous voyons qu'il s'était installé une routine de la guerre, faite d'escarmouches avec les défenseurs de Troie, mais aussi de razzias lancées contres les villes des côtes proches »[498]. Le prologue de *Troy* fait allusion à la routine de guerre, mais déplacée en prologue, *via* les conquêtes de Ménélas. Ce qui est en jeu est une *hybris,* une rupture de contrat*,* une relation entre les rois. « La prééminence d'un chef n'est jamais confondue avec l'exercice de son bon plaisir. La survie de la société passe par la pérennité de la structure sociale »[499]. Cela peut être interprété comme une querelle de personnes en termes psychologiques et fortuits, mais les personnages ont valeur allégorique[500]. Ainsi, pour Florence Goyet, l'épopée ne se justifie pas tant par la nostalgie ou le retour à l'origine, que par le travail lui-même de *comparatio,* dont l'*Iliade* est l'archétype :

> En ce sens, le meurtre collectif a bien sa place, mais comme un symbole de l'ancien monde à dépasser […] Mais ce qu'elle construit ne cède à aucune facilité. Elle est le genre qui travaille la réalité jusqu'au point où l'adversaire, loin d'être un boiteux malfaisant, devient l'égal indistinguable de soi. Elle s'emploie à partir de là à articuler les valeurs, et bizarrement ce sont les valeurs du vaincu qui triomphent. Et ce qu'elle construit, c'est justement un mode d'être politique qui permet de dépasser la tribu.[501].

Sources, formes narratives, *dispositio,* nouvelles technologies convergent dans le néo-péplum pour « dépasser la tribu ». Ainsi, le néo-péplum en général, et le néo-péplum *Troy* en particulier, sont des récritures plus ou moins déguisées de l'*Iliade*. Tout néo-péplum comporte des références d'origines multiples. Cela est vrai de tous les genres cinématographiques. Mais cet auto-référencement est particulièrement fort dans tout *néo* genre d'une part, et dans le néo-péplum d'autre part, qui s'inscrit dans une tradition épique et tragique longue.

La première partie le prouve par les sources antiques (à l'exception de *Hail Caesar!* qui, poussant l'autoréfentialité à son comble, réfère à l'âge classique du cinéma lui-même : les studios Hollywoodiens des années 50). Ces sources sont cumulatives. En tant que néo genre, le néo-péplum a pour vocation d'être une somme et a pour référence majeure le cinéma (justifiant la démarche de Joel et Ethan Coen de mettre à jour ces sources Hollywoodiennes).

La seconde partie s'attachera à démontrer à travers l'étude de cas de *Ben Hur,* film très

---

[498] Florence Goyet, *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière*, Honoré Champion, 2006, p.78
[499] Florence Goyet, *ibid.*p.80
[500] Florence Goyet explique qu'Agamemnon transgresse les lois divines et humaines fondatrices de la société, multiplie les fautes, ce que résume l'expression « de son (propre) chef ». Là où Achille fait scrupuleusement ce qui doit être fait, Agamemnon agit 'de son chef', à titre individuel, sans en référer à l'Assemblée, sans tenir compte de l'équilibre subtil des relations entre les rois grecs et lui ». « La suite montrera que l'affrontement est bien plus structurel que le texte ne veut bien le dire, et que l'opposition à Achille n'est peut-être pas si fortuite », *ibid.,* p.83-87
[501] Florence Goyet, *ibid.*, p. 209

marqué par la référentialité cinématographique, et fruit d'une série de *remake*, cette présence palimpseste de l'*Iliade* à travers les variations du scénario. La référence à la structure tragique et l'hybridation avec des esthétiques nouvelles brouillant les pistes.

La troisième partie démontrera à l'échelle du genre, comment cette double structure tragique et surtout épique opère dans les films. Celle-ci varie et adapte ses narrations aux types de crises politiques que traverse les États-Unis au cours des trois périodes qui structurent intérieurement le néo-péplum de 2000 à 2018. 2000-2006 est une période néo classique, 2007-2014, la période du *Chaos Cinema*, 2015-2018, le retour du péplum chrétien et de la recherche d'un nouvel ordre.

2.1 VERS L'AUTORÉFÉRENTIALITÉ DES SOURCES DU NÉO-PÉPLUM

Les critiques anglo-saxons Maria Wike, Michelakis Pantelakis, Jon Solomon ont travaillé sur les sources antiques pour dégager l'influence de la tragédie grecque et des romans chrétiens du XIXème siècle dans le péplum. Le XIXème siècle, marqué par la popularité des *Comics* et du cinématographe du XXème siècle, transmet ces sources par adaptation, *remake* ou *reboot* en les simplifiant. Mathilde Loire note[502] : « Iron Man, Batman, Harley Quinn et les autres sont plus que jamais présents sur les écrans. Mais films ou séries ne suffisent pas toujours à initier le novice à des univers souvent très compliqués, héritiers de sept décennies de publications de *Comic Books*. Marvel et DC Comics, les deux grands éditeurs de super-héros, tentent donc régulièrement de « simplifier » leurs histoires et de procurer des points d'entrées à de potentiels nouveaux lecteurs ». Le néo-péplum donne des « points d'entrée », à sa manière, aux sources littéraires de départ, aux nouveaux spectateurs mondialisés. Il effectue la synthèse des divers cycles antiques par hybridation de l'ancien et du moderne en puisant dans la science historique, les romans, la bande dessinée, les adaptations cinématographiques antérieures.

[502] Mathilde Loire, « 'DC Rebirth' : pourquoi Superman et les autres super héros rajeunissent régulièrement », *Le Monde,* 20/05/2016 [en ligne], consulté le 15/07/2020. URL : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/05/27/rebirth-pourquoi-superman-et-les-autres-superheros-rajeunissent-regulierement_4927760_4408996.html

2.1.1 FILM À SOURCES ÉPIQUES : *TROY,* LE PROTOTYPE DE L'*ILIADE*

Le critique Jean-Loup Bourget constate la tendance du néo-péplum à favoriser les sources grecques. Il souligne à propos d'*Alexander* :

> Magnifique épopée historique dont le récit s'inscrit dans le droit fil de l'épopée homérique. C'est la pure fidélité aux sources antiques, qui nous dépeignent Alexandre obsédé par Achille et par le modèle d'une mort précoce en pleine gloire, et décrivent la conquête de l'Empire perse par Alexandre comme une nouvelle *Iliade.* S'il règle sa conduite sur celle d'Achille, Alexandre devient à son tour le modèle inégalable des conquérants à venir, à commencer par Jules César. Une scène mémorable de la *Cléopâtre* de Mankiewicz montre le Romain méditer devant le tombeau du Macédonien, dans la ville d'Égypte à laquelle il a donné son nom, Alexandrie, et se désoler de ce que, à 52 ans, il n'ait rien accompli qui puisse se comparer aux exploits d'un héros mort à 33 ans. Ce retour des Grecs serait de nature à réjouir Plutarque[503].

Troy met en scène l'épopée homérique prototypique en reprenant et adaptant la structure, les motifs, la caractérisation des personnages. Le scénario de David Benioff[504] adapte librement l'*Iliade* d'Homère et des épisodes de l'*Odyssée,* des *Métamorphoses* d'Ovide, de l'*Enéide* de Virgile, de *La mythologie* de Thomas Bulfinch[505], confirmant les données de n'analyse comparatiste. Le détour par les sources textuelles du néo-péplum, inévitablement partielles, démontre une fois de plus, que ce genre divertissant, sous son apparaître souvent pyrotechnique, n'est pas dénué de culture.

2.1.1.1 Un conflit historique

L'historien Bernard Holtzmann souligne l'événement majeur pour le monde Grec que fut la guerre de Troie et le conflit des rois[506]. Le siège daté vers 1240 avant JC, aurait duré dix ans. Le grossissement épique des faits au fil des siècles a altéré causes et modalités de l'expédition grecque d'origine[507]. Sa probabilité historique a été étayée par l'identification du site par Heinrich Schliemann en 1870.

David Benioff précise s'être concentré sur les histoires humaines de Pâris et d'Hélène et surtout d'Hector et Achille, les deux héros de chaque camp qui inévitablement s'affrontent. L'intérêt du récit homérique, « brillant et humaniste », repose, pour le scénariste, sur le fait qu'elle montre des humains combattant leurs semblables et non des ennemis caricaturaux ou

---

[503] Jean-Loup Bourget, « Alexandre, l'homme qui voulut être dieu », Positif n°527, janvier 2005, p.6
[504] David Benioff est également créateur et scénariste de la série *Game of Thrones*
[505] Daniel Robert Epstein, « David Benioff's epic adaptation, *Troy* », Screenwriting and Screenwriter's Utopia, 01/06/2004 [en ligne], consulté le 14/04/2020. URL : http://www.screenwritersutopia.com/article/d158312f
[506] Bernard Holtzmann, « Prise de Troie par les grecs », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 15/06/2020. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/prise-de-troie-par-les-grecs/
[507] Le *Roman de Troie* de Benoît de Sainte-Maure a fixé au XIIème siècle la mythographie de certains stéréotypes de la guerre de Troie et diverge beaucoup de la version d'Homère

des demi-dieux. Le poème sur Ilion débute à la neuvième et dernière année du siège par l'épisode de la colère d'Achille suite au meurtre de Patrocle par Hector. Achille défie Hector en combat singulier, le tue, et consent à rendre le corps à Priam pour qu'il donne des funérailles à son fils. Les scènes de clôture de l'*Iliade* entre Priam et Achille et des funérailles d'Hector (chant XXIV) sont parmi les plus déchirantes de la littérature, pour David Benioff[508] qui en a fait les bornes de son récit.

L'adaptation du scénario commence avant, et finit après les scènes de début et de fin de *l'Iliade.* Du fait de l'impossibilité de tout raconter, l'accent est mis sur les funérailles d'Hector trente minutes avant la fin, et sur les funérailles d'Achille qui terminent le néo-péplum. Or, c'est l'*Enéide* qui rapporte la mort d'Achille et non l'*Iliade*. L'ellipse sur la mort d'Agamemnon est une autre variation. Dans le mythe, Agamemnon sacrifie sa fille avant son départ pour Troie, ne pouvant obtenir de vent favorable. À son retour, sa femme se venge en le tuant. Le néo-péplum fait allusion à ce meurtre en faisant donner à Briséis un coup de poignard à Agamemnon. Des personnages et histoires parallèles sont supprimés (Ajax, à l'inouïe force physique, Diomède, Nestor). Dans le poème épique, une dizaine de héros occupent le devant de la scène alors que le film est focalisé sur Achille.

Le néo-péplum reste fidèle à la contraction de la durée du siège de Troie réduit à quelques jours dans *l'Iliade,* mais fait l'ellipse complète des dix années de siège qui séparent l'enlèvement d'Hélène de la prise de Troie. Les Troyens ne mettent pas à sac le camp grec. Achille ne prête pas ses armes à Patrocle, c'est ce dernier qui les lui dérobe, le héros refusant le combat. Le néo-péplum réduit les éloquents discours des rois et héros lors des assemblées.

Les caractéristiques des personnages sont conservées. Dans le camp Achéen, Achille, champion absolu ardent dans sa haine comme en amitié, reste tel dans le film, hormis sa relation homo-érotique à Patrocle transformée en pudique cousinage. Agamemnon illustre dans le mythe l'*hybris*, la bravoure, l'orgueil condamnés par les dieux. Le film grossit ces caractéristiques et en fait un être grossier, tyrannique. Ulysse, diplomate consommé, maître de la ruse et de la prudence, a un rôle secondaire mais efficient de stratège.

Dans le camp troyen, dominent, dans le poème comme dans le film, Hector, alter ego d'Achille, incarnant l'honnêteté au courage inflexible, dévouée à la cause de la cité. Pâris, ambivalent héros de la paix et de l'amour, soumis à des déterminations individuelles, survit dans le néo-péplum, mais provoque une détestation pour son mépris du collectif, sa faiblesse au combat, qui paraît une lâcheté. Le vieux Roi Priam, *basileus* incarnant dignité et piété,

[508] Daniel Robert Epstein, « David Benioff's epic adaptation, *Troy* », Screenwriting and Screenwriter's Utopia, 01/06/2004 [en ligne], consulté le 14/04/2020. URL : http://www.screenwritersutopia.com/article/d158312f

affligé par la mort d'Hector, fait contrepoint à Agamemnon. Les quelques figures féminines se caractérisent, dans le néo-péplum comme dans l'épopée, par leurs rapports aux hommes. Hélène, en amante accablée par le sentiment de sa faute et de la responsabilité de la guerre ; Andromaque, en épouse d'Hector, incarnant la future royauté. Briséis synthétise trois autres personnages féminins supprimés du script : Cassandre, prophétesse sacrée d'Apollon, Chriséis captive d'Achille, Polyxène dont Achille tombe amoureux dans le poème épique. Dans le film, elle n'est pas donnée en tribut à Agamemnon, tombe amoureuse d'Achille, et est remise à Priam après la mort d'Hector, ce qui est une variante à l'épopée.

Zeus, Héra, Apollon, Athéna, présents dans *L'Iliade*, se mêlant aux soldats, dissimulant leurs protégés aux yeux des adversaires, les conseillant en songe, modifiant le monde des hommes pour leurs passions, sont gommés de *Troy*. Le divin s'exprime de façon immanente par des signes[509] ou des prières, ou parle par le biais de Briséis. Ce n'est pas Aphrodite qui secourt Pâris lors de son duel, mais Hector.

Si les séquences relatant la conception du cheval, la prise de Troie, la mort d'Achille, sont adaptées de *L'Odyssée* et de l'*Enéide,* le néo-péplum restitue les épisodes essentiels de *L'Iliade* : querelle d'Achille et d'Agamemnon (chant I), mort de Patrocle (chants XV à XIX), duel d'Achille et d'Hector et funérailles d'Hector (chants XX à XXIV). Le style, simple, précis, poétique, est traduit par des images minérales aux lignes nettes. C'est le *Roman de Troie* de Benoît de Sainte Maure (1165)[510] (suite du *Roman de Thèbes* et du *Roman d'Énéas*), qui apporte l'analyse des sentiments amoureux des différents couples unis ou brisés par la guerre. Exprimée dans le roman par un style orné, elle passe dans le film par le jeu, la structure mettant l'accent sur les couples ou les duels, les répliques à tonalité pathétique.

2.2.1.1 Une source épique et politique

Les relations interpersonnelles du néo-péplum ne sont plus l'effet de dieux manipulateurs. Hélène, épouse malheureuse de Ménélas, guerrier grossier, découvre l'amour avec Pâris. La tragédie qui s'abat sur les couples Pâris-Hélène, Hector-Andromaque, Achille-Briséis est liée à la responsabilité et au destin politique de la cité, dont l'amour ne peut être la valeur fondatrice. Florence Goyet souligne les rôles respectifs de Zeus et d'Héra gommés du film. Zeus est traditionnellement vu comme le garant de l'ordre. « Or, dans l'*Iliade,* ce n'est

[509] Seul est montré le temple d'Apollon dont la statue semble surveiller le combat, et dont la tête, coupée par Achille, roule sur les achéens. Briséis, prêtresse d'Apollon dont le nom évoque le souffle et la relation au divin, Priam et sa cour, prient régulièrement pour la victoire et tentent de lire des signes et des présages

[510] Emmanuèle Baumgartner, « Roman de Troie, Benoît de Sainte-Maure », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 18/10/2018. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/roman-de-troie/

pas Zeus ce garant, mais bien Héra. Zeus est au contraire le plus farouche adversaire des institutions, lui qui cherche à imposer un pouvoir autocratique fondé sur son seul bon plaisir »[511]. Ces velléités autocratiques sont transférées sur Agamemnon dans le néo-péplum.

Le rôle d'Héra est rarement souligné et son action est volontiers ramenée aux récriminations d'une femme délaissée. « Éloignés de la crise des institutions qui secouait la fin du *Dark Age*[512], nous sommes vite prêts à ramener les éléments du récit au psychologique et à l'anecdotique »[513]. Héra est pourtant la garante de l'ordre et des institutions sociales mises à mal par Zeus et les hommes. Le néo-péplum charge Priam et le spectateur de ce rôle. Le point de vue surplombant des très nombreux travellings aériens dominant l'action et évaluant les conduites, peut être confondu avec celui d'Héra. C'est ce qui explique que l'*hybris* des personnages, menaçant le fonctionnement social tout entier, fasse passer à plusieurs reprises le spectateur « automatiquement dans le camps opposé »[514].

Achille, comme Agamemnon, se rendent coupable d'*hybris* et menacent le collectif. Dès le début du film sur l'île de Phtia[515], et dès que les hérauts ont emmené Briséis dans l'*Iliade,* Achille implore sa mère, la nymphe Thétis, d'obtenir une réparation. À l'*hybris* d'Agamemnon, il répond par l'*hybris*. Il souhaite « apparaître comme différent de tous, supérieur à Agamemnon, et de loin – le héros dont l'absence équivaut à la mort de milliers d'hommes, l'Irremplaçable. C'est là ce qu'aucune société ne peut admettre d'un autre que son chef »[516]. Le film focalise sur la politique de conquête en Thessalie de Ménélas et d'Agamemnon. Ménélas se précipite à Mycènes, après le rapt d'Hélène, pour demander assistance à Agamemnon. Les intérêts hégémonistes des deux rois convergent. Achille, peu soucieux de conquêtes, est convaincu par Ulysse de se joindre à l'expédition pour la gloire.

Le *Roman de Troie* fait de la séduction et du rapt d'Hélène la cause du conflit. Le néo-péplum, au contraire, multiplie les dénégations de Priam et d'Hector, pour qui le rapt d'Hélène n'est que prétexte aux intentions colonialistes d'Agamemnon et Ménélas. Des treize batailles du *Roman de Troie*, le film n'en retient que trois, soutenues par deux duels. Les

---

[511] Florence Goyet rajoute : « C'est dans l'*Iliade* même que se produira la transformation de Zeus, d'autocrate tyrannique en souverain respectueux des institutions et des prérogatives de chacun », *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006, p.140

[512] L'histoire moderne nomme *Dark Ages* (« siècles obscurs ») la période de l'antiquité grecque s'étendant du XIIème au VIIIème siècle avant JC, qui marque la chute de la civilisation mycénienne, taxée par les commentateurs de « Catastrophe » ou de « Moyen Âge grec ». Le VIIIème siècle avant JC, par contraste, est désigné comme une « Renaissance grecque ».

[513] Florence Goyet, *ibid.*, p.119

514 Florence Goyet, *ibid.*, p.118

[515] Dans le film, Achille hésite à rejoindre la guerre précisément parce qu'il ne s'entend pas avec Agamemnon dont il est le champion. Lors des adieux d'Achille à sa mère la nymphe Thétis, sur l'île de Phtia, il choisit une vie brève et la gloire éternelle. Ses querelles incessantes avec les rois le montrent aussi

[516] Florence Goyet, *ibid.*, p.118

scènes de débats politiques, conseils, portraits des héros, sont réduits. La réflexion historique appuie la question politique qui hante roman et scénario : comment expliquer qu'une civilisation aussi belle et puissante, aussi judicieusement et pieusement structurée, ait pu faillir devant des barbares ? En effet, le néo-péplum montre Troie comme une Cité Idéale par des compositions gracieuses et variées d'amoncellements de palais et de terrasses de style gréco-renaissant-byzantin, magnifiées par travellings aériens et plans d'ensemble[517]. Il lui oppose le style médiéval des cités grecques (le *Dark Age* et la chute de l'empire mycénien étant considérés comme un moyen âge grec, que le réalisateur contextualise).

Ainsi, *Troy* restitue la dimension politique de cette épopée prototypique, en conservant une mobilité du point de vue (qu'*Alexander* conserve aussi, mais qui a tendance à disparaître dans les néo-péplums hellénisants à partir de 2007) et en minimisant la place des dieux. La fonction matricielle de l'épopée dissout les frontières entre mythe, histoire et politique[518].

2.1.2 FILMS À SOURCES HISTORIQUES

Les néo-péplums s'inspirant de l'histoire avec plus ou moins de liberté artistique sont *Gladiator, Alexander, 300, King Arthur, 300 : Rise of an Empire*. *King Arthur* est à la limite de l'historicité et du mythe bien que fondé sur des recherches d'historiens. *300* et *300 : Rise of an Empire* s'inspirent principalement de la bande dessinée de Frank Miller elle même documentée historiquement. Les sources sont donc hybrides et la stricte historicité jamais tout à fait respectée.

2.1.2.1 Néo-péplum et réversibilité de l'histoire et de l'épopée

La spécificité générique du néo-péplum (comme du péplum) est son rapport à l'Histoire antique, puisqu'il a pour fonction de la représenter. Or, cette spécificité, qui est une occasion pour la critique de renouveler son intérêt pour ce genre en discutant de la fiabilité des sources (et pour le genre de rouvrir un dialogue sur l'Histoire et sur l'interprétation des

[517] Benoît de Sainte Maure relate longuement la première destruction de Troie et sa somptueuse reconstruction par Priam, ce qui n'apparaît pas dans l'*Iliade*

[518] Judith Labarthe cite Mikhaïl Bakhtine, pour qui tout roman vient de l'épopée et finalement, de l'histoire. Judith Labarthe souligne que le tri historique qui s'effectue entre épopées paradigmatiques d'Homère (*Iliade* et *Odyssée*), et dans une moindre mesure de Virgile (*Enéide*), Ovide (*Les Métamorphoses*) et celles qui ont quasiment disparu comme *La Théogonie* d'Hésiode, *Les Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes, la *Pharsale* de Lucain, *La Thébaïde* ou l'*Achilléide* de Stace, reste énigmatique, *Formes Modernes de la poésie épique,* Presses Interuniversitaires Européennes- Peter Lang, Bruxelles 2004, p.23

sources), est aussi un écueil pour les scénaristes. Cet écueil consiste en la double contrainte de la véracité historique et de l'intérêt de la narration. La fiction passant avant la véracité dans un genre artistique et non scientifique. Or, Histoire et épopée empruntent des procédés comparables de reconstitution, justifiant la lecture du genre néo-péplum tout entier comme un seul texte épique, une réécriture de l'Histoire, et une Histoire qui réécrit l'épopée. La contradiction *a priori* du genre cinématographique et historique n'est qu'une apparence.

2.1.2.1.1 Histoire et storytelling

Dans *Intolerance : Love's Struggle Throughout the Ages* scénarisé par David W. Griffith et Tod Browning (1916), les cartons rédigés par Anita Loos et Frank Woods revendiquent véracité et réalisme historique. Pourtant les sources avancées (des parchemins de Nabonidus et de Cyrus), sont fictives. Le rapport distendu des néo-péplums à la vérité historique est unanimement reconnu, en dépit des allégations des réalisateurs ou producteurs mettant en avant les recherches historiques[519]. Ainsi, le soupçon qui pèse sur le cinéma postmoderne, cinéma de détournement des sources, s'exacerbe dans le cas du néo-péplum, accusé de falsifier l'histoire qu'il aurait le devoir de montrer.

Pourtant, tout cinéma présente « a story, not History » souligne Laure Levêque[520], à propos de *Gladiator* et de son « antiquité fantasmée »[521] à partir du présent (sur lequel il communique, voire, fait de la propagande[522]). Laure Levêque rappelle que l'objet historique se dérobe à lui-même, que la fausseté des sources n'est pas l'apanage de la postmodernité et que la fiction est au fondement du travail historique[523]. Ainsi le genre néo-péplum reformule la double question de Lucien de Samosate : qu'est ce que l'histoire véritable et comment l'écrit-on ? [524]

L'histoire mouvementée du scénario de *Gladiator* de David Franzoni est un cas d'école[525]. Il explique dans un entretien accordé en 2001 à *la Writers Guild of America* : « le film décrit l'Empire Romain tardif et ce qui s'y passait dans les arènes à l'époque […] En

---

[519] Claude Aziza relève le peu d'intérêt que le péplum accorde à l'histoire antique, en raison de sa difficulté de reconstitution et de son éloignement temporel, de l'évolution des recherches historiques, du caractère partiel et « subjectif » de toute représentation de l'histoire, *Le péplum, un mauvais genre,* éditions Klincksieck, 2009*,* p. 82

[520] Laure Levêque, « Sources antiques et lectures cinématographiques. Le cas de Gladiator », Babel n°24, 2011, mis en ligne le 01/07/2012, consulté le 12/08/2018. URL : https://journals.openedition.org/babel/182, p.165-180

[521] Dossier « Péplum : L'antiquité fantasmée », Beaux-Arts Magazine n°7953, 03/11/2012

[522] Claude Aziza, *ibid.,* p. 83-84.

[523] Laure Levêque, *ibid.*, p.165-180

[524] Laure Levêque note : Lucien, *Histoire véritable*, Actes Sud, « Les belles infidèles »,1988, *ibid.,* p.165-180

[525] Ce scénario s'inspire de la nouvelle *Those About to Die* (*Ceux qui vont mourir*, Daniel P. Mannix, 1958) qui relate la vie de l'empereur Commode et son goût immodéré de la gladiature

observant les ruines encore existantes, on comprend que ce n'était pas simplement une mode et que cela avait beaucoup d'importance. Cela a été ma première source d'inspiration pour écrire »[526]. David Franzoni écrit d'abord sur Narcissus, maître d'arme de Commode (161-192 après JC), qui le tua pour arrêter sa folie meurtrière. David Franzoni s'est référé à l'*Histoire Auguste*, série de vies d'empereurs et d'usurpateurs écrite par des anonymes probablement faussaires, au IVème siècle après JC, réunis sous le nom de Properce »[527].

L'ébauche de David Franzoni, jugée trop peu dynamique par Ridley Scott, est confiée à John Logan qui restructure la première partie, renomme le personnage Maximus, et fait mourir sa famille, afin de fournir des motivations plus importantes au personnage. Bill Nicholson, mandaté à son tour, revient au script de Franzoni, réintègre des scènes, rend le personnage de Maximus plus sensible, moins vengeur. L'amitié avec Juba et le fil rouge de l'au-delà sont développés. Cette troisième version fait mourir Maximus et survivre Lucilla (qui était exécutée dans l'arène par Franzoni et Logan, conformément aux faits historiques).

David Franzoni a pu garder la main sur le scénario en devenant producteur du film. Il souligne un des écueils de l'écriture à plusieurs mains : « souvent, le nouveau scénariste ne consulte pas suffisamment le scénariste original ». Cela est dangereux pour le scénario, « car le nouvel auteur retravaille souvent les scènes de manière à ce qu'elles fonctionnent isolément, et elles perdent le lien avec le contexte général, l'évolution des thèmes ou des personnages. Et ainsi, vous pouvez faire d'un script un gâchis »[528]. Le scénario subit encore des révisions de dernière minute sous l'impulsion de Russell Crowe.

Ce néo-péplum multi-primé est attaqué par les conseillers historiques[529] pour ses écarts à la *doxa* historique[530]. Laure Levêque défend le néo-péplum en argumentant que

---

[526] David Franzoni, entretien avec John Soriano pour la *Writers Guild of America* (2001), publication initiale : http://www.wga. org/craft/interviews/franzoni2001.html, consulté le 13/06/2015. Archive URL : http://www.arlt.co.uk/ss2003/gladiator.pdf

[527] David Franzoni dit s'appuyer également sur Hérodien (*Histoire des empereurs romains de Marc Aurèle à Gordien III*), Dion Cassius (*Histoire Romaine*), Aurelius Victor (*Le Livre des Césars*) sont d'autres sources revendiquées par le scénariste. Mais ces sources historiques revendiquées s'appuient largement sur celles des scénarios de *La Chute de l'Empire Romain* (Anthony Mann 1964) et de *Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960) dont *Gladiator* et le *remake* assumé. Une note de Laure Levêque commente : « Au reste, on se souvient que David Franzoni ne s'en cache pas, qui martèle au contraire : 'le film est sur nous. Il ne parle pas que de la Rome antique, mais bien de l'Amérique' », Laure Levêque, « Sources antiques et lectures cinématographiques. Le cas de Gladiator », Babel n°24, 2011, mis en ligne le 01/07/2012, consulté le 12/08/2018. URL : https://journals.openedition.org/babel/182, p.165-180

[528] David Franzoni, entretien avec John Soriano pour la *Writers Guild of America* (2001), publication initiale : http://www.wga. org/craft/interviews/franzoni2001.html, consulté le 13/06/2015. Archive URL : http://www.arlt.co.uk/ss2003/gladiator.pdf

[529] Kathleen M. Coleman, conseillère historique du film, professeur de latin à Harvard, témoigne des libertés prises par Scott dans *The Pedant Goes to Hollywood : The Role of the Academic Consultant*, *in* Martin M. Winkler, *Gladiator. Film and History*, Oxford, Blackwell Publishing, 2005, p. 45-52

l'*Histoire Auguste* est elle-même une « apologie assumée de la falsification historique »[531] proche des licences scénaristiques. Le faux document est répandu au IVème siècle car l'origine mythique de la littérature autorise cette licence. L'historien André Chastagnol définit l'*Histoire Auguste* comme « histoire romancée » ou *mythistoricité*[532], plus attrayante pour le lecteur qu'une historiographie factuelle. Le procédé fictionnel n'est donc pas neuf pour écrire l'Histoire.

Le compilateur de l'*Histoire Auguste* a transféré des personnages emblématiques d'une période à l'autre. Le néo-péplum fait de même : le sénateur Gracchus représente les frères Gracques, morts pour les intérêts de la plèbe. Cicéron, serviteur de Maximus, est l'allégorie de la question de la transmission de l'Empire par l'adoption ou le sang. En effet, Ælius Spartianus relate que, Cicéron, comme Marc Aurèle « avait souhaité la mort de son fils en le voyant devenir tel qu'il se révéla être effectivement après sa disparition, de crainte, comme il le disait, qu'il ne ressemblât à Néron, Caligula et Domitien »[533].

L'*Histoire Auguste,* qui présente Commode comme le fils adultérin de Faustine et d'un gladiateur[534] « semble bien fournir les éléments d'une grille interprétative, que ce soit directement ou par le truchement de la tradition cinématographique, qui diffuse une vulgate. Une vulgate profondément inspirée de la lecture sénatoriale de l'histoire, qui informe toute la filiation documentaire »[535], mais n'est pas totalement avérée.

La redénomination « Maximus », confère au personnage, pour Laure Levêque, le rang sénatorial nécessaire au commandement militaire (Narcissus, ayant une connotation ambiguë et servile en référence au mythe, et au personnage historique de serviteur). Cette

---

[530] David Franzoni, entretien avec John Soriano pour la *Writers Guild of America* (2001), publication initiale : http://www.wga. org/craft/interviews/franzoni2001.html, consulté le 13/06/2015. Archive URL : http://www.arlt.co.uk/ss2003/gladiator.pdf

[531] Laure Levêque note : André Chastagnol, *l'Histoire Auguste*, Robert Laffont, 1994, p.100, *ibid.* p.165-180

[532] Laure Levêque note : André Chastagnol, *l'Histoire Auguste*, Robert Laffont, 1994, p. 102, « Sources antiques et lectures cinématographiques. Le cas de Gladiator », Babel n°24, 2011, mis en ligne le 01/07/2012, consulté le 12/08/2018. URL : https://journals.openedition.org/babel/182*,* p.165-180

[533] Laure Levêque note Julius Capitolinus, XXVIII, 9-10, *ibid.,* p.165-180

[534]« Certains prétendent, ce qui paraît très vraisemblable, que Commode [...] n'était pas de son sang mais était un enfant adultérin, en s'appuyant sur cette petite histoire qui courait parmi le peuple : la fille de Pius, Faustine, épouse de Marc, voyant un jour défiler des gladiateurs, se prit de passion pour l'un d'eux [...]. Marc consulta des [astrologues] chaldéens qui furent d'avis qu'il fallait tuer le gladiateur, après quoi Faustine prendrait un bain de siège dans son sang et en cet état coucherait avec son mari. Ainsi fut fait ; la passion de Faustine s'évanouit, mais elle mit au monde Commode, qui fut moins un empereur qu'un gladiateur, puisqu'au cours de son règne, il prit part, sous les yeux du peuple, à près de mille combats publics de gladiateurs [...]. Ce qui rend l'anecdote plausible, c'est que le fils d'un prince si vertueux ait eu un comportement pire que celui d'un laniste, d'un histrion, d'un combattant du cirque, pire en un mot que celui d'un homme pétri d'un ramassis de toutes les ignominies et de tous les crimes. Mais beaucoup affirment que Commode fut vraiment un enfant adultérin, car il est patent qu'à Gaète Faustine rechercha la fréquentation des marins et des gladiateurs », Julius Capitolinus, *Vie de Marc Antonin le philosophe*, XIX, 1-7 *in* Laure Levêque, *ibid.*, p.165-180

[535] Laure Levêque, *ibid.,* p.165-180

redénomination « n'est pas sans rapport avec les sources, qui connaissent la présence sur le *limes* germanique des deux frères Quintilii, Condianus et Maximus. Ce dernier, Sextus Quintilius Valerius Maximus, étant légat propréteur de Pannonie supérieure dans les années 178, a pu inspirer directement les premières scènes du film, quand les événements font, d'après Dion, converger les protagonistes pour la défense des frontières. Réalité documentaire et fiction se mêlent ici allègrement »[536]. Ces allégations sont corroborées par des découvertes récentes sur l'appropriation abusive par Commode de la villa des Quintilii à Rome[537]. Ainsi, contre toute attente, les options choisies par le scénario trouvent écho dans l'histoire non officielle et non falsifiée de l'*Histoire Auguste.*

L'étude des sources de *Gladiator* porte ainsi le soupçon d'imposture sur l'Histoire elle-même, ce qu'*Alexander* met en scène en montrant Ptolémée (Anthony Hopkins) faisant retirer de son hagiographie des hypothèses peu flatteuses sur la mort d'Alexandre[538]. *Hercules* aborde explicitement le thème de la falsification de l'Histoire. Les néo-péplums dévaluent intrinsèquement la fiabilité des sources historiques, handicapées par leur origine « trop humaine ». Ainsi, « on fait grief à Scott de mépriser l'information historique, mais l'auteur de *L'Histoire Auguste*, qui prétend sa matière adossée à l'archive, crée de toutes pièces des fonds et des sources, multipliant les renvois à des écrivains imaginaires dont l'*autorité* doit servir de garant à son propre discours, citant maints documents apocryphes à l'appui de sa démonstration. L'entreprise n'est pas de petite envergure puisque on a recensé 164 forgeries »[539]. Ridley Scott s'inscrit dans la lignée d'auteurs qui n'ont rien d'historiens mais sont retenus comme sources par l'histoire[540]. Sa pratique de « *storyteller* consommé » le place, comme le poète, selon Aristote, au-dessus de l'histoire[541], même s'il n'a pu éviter l'écueil de la notoriété de ses personnages : « à donner des noms connus on se condamne à être jugé sur la véracité »[542].

---

[536] Laure Levêque note : « Les Quintilii, bien qu'étant deux, pourvus d'une solide expérience, dotés et de courage et de prudence, n'ont pu mettre fin à la guerre, les empereurs ont alors, par nécessité, été contraints d'y aller eux-mêmes », « Sources antiques et lectures cinématographiques. Le cas de Gladiator », Babel n°24, 2011, mis en ligne le 01/07/2012, consulté le 12/08/2018. URL : https://journals.openedition.org/babel/182, p.165-180

[537] Documentaire « *Gladiator*, une partie de l'histoire », production BBC [en ligne], consulté le 25/06/2020. URL : https://www.youtube.com/watch?v=CTtwaL1tFds

[538] Laure Levêque, *ibid.*, p.165-180

[539] Laure Levêque, *ibid*., p.165-180

[540] Laure Levêque cite Hérodote, Thucydide, Salluste, César ou Tacite, *ibid*., p.165-180

[541] Aristote « La poésie est quelque chose de plus philosophique et de plus élevé que l'histoire ; car la poésie parle de généralités, et l'histoire de détails particuliers », *Poétique*, IX, 3

[542] Laure Levêque note : « Les « noms de l'histoire », dit Aristote (*Poétique*, IX, 3). Outre l'usage anachronique d'une onomastique qui peut avoir valeur d'emblème – Cicéron –, certains emprunts sont plus directement entés sur le moment évoqué : Gracchus, on l'a vu, mais aussi le sénateur Falco, un des deux consuls de 193, chef de parti, dans le film comme dans *L'Histoire Auguste* (Julius Capitolinus, *Helvius Pertinax*, X, 1-7), où on le voit accusé de falsification et de complot contre Pertinax », *ibid*., p.165-180

2.1.2.1.2 Histoire et épopée, genres littéraires parallèles

Un autre cas prototypique du lien entre histoire et épopée est celui d'Alexandre le Grand. Le néo-péplum *Alexander* traite autant d'un personnage historique avec les données actuelles, qu'il en récrit le mythe et rend compte de la façon dont il se construit. Giovanni Borriero étudiant ce personnage, constate que cet édifice mythographique suit les lignes souvent convergentes de la fiction littéraire et de la « reconstruction historique ». Alexandre incarne un archétype vers lequel fascination pour le pouvoir, connaissance, conquête et dépassement des limites convergent. Là encore, auteurs et *auctoritates* consignés dans les manuscrits sont souvent des vestiges de noms ou des *flatus vocis*[543].

Le rapport à l'Histoire a été occulté, pour Florence Goyet, par la *Théorie du roman* de Lukàcs que la tradition critique a ensuite reprise sans jamais la remettre en cause. « Lukàcs, reprenant lui-même Hegel, fait de l'épopée le genre non-problématique par excellence – celui dont le rôle est simplement d'illustrer et de conforter les valeurs préexistantes. Pour Lukàcs, comme pour Hegel, l'épopée est le genre de l'origine, exprimant un temps où tout était clair et simple, où l'homme était en accord avec le monde, sans conflit. Le rôle, la *fonction* de l'épopée devient ainsi fort simple et ne mérite guère qu'on s'y arrête. En réalité, comme très souvent, Lukàcs ne cherchait pas à réfléchir sur l'épopée elle-même. Elle lui a servi à élaborer l'objet qui seul l'intéresse : le roman ». « Le roman est le lieu de l'interaction difficile, douloureuse, entre le moi individuel et le monde. L'épopée ne sert qu'à le mieux faire comprendre, en évoquant le monde d' « avant », où l'on pose que ce conflit n'existait pas. Pour définir le nouveau, Lukàcs raidit l'ancien, ou plutôt il s'en sert comme d'un instrument et ne le regarde pas pour lui-même »[544].

Il importe donc de repenser l'épopée et la place du spectateur de l'épopée. Leur fixité n'est qu'apparente, par éloignement du monde qui les a vu naître, parce que la crise dont elles traitent est dépassée totalement et que nous en avons perdu le souvenir vivant[545]. Il en va de même du néo-péplum dont la fixité n'est qu'apparente. L'épopée, outil narratif, est un outil à fabriquer l'Histoire à la lumière de l'actualité. À l'inverse, les travaux d'historiens sont le premier outil pour faire vivre l'épopée : « Pour comprendre pourquoi Achille refuse les présents somptueux qu'Agamemnon lui offre au chant IX, il faut comprendre ce que cette offre pouvait évoquer dans la société grecque archaïque. [Dès lors] on peut comprendre sur le

---

[543] Giovanni Borriero, « Sources et auteurs dans la matière d'Alexandre : considérations préliminaires », *Medievi,* revue de littérature et de culture médiévale, Vérone, éditions Fiorini, n°2, 2016 [en ligne], consulté le 19/11/2017. URL : https://core.ac.uk/download/pdf/228778539.pdf

[544] Florence Goyet, *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006, p. 8

[545] Florence Goyet, *ibid.*, p. 8

fond l'opposition entre les deux chefs, et voir comment l'épopée permet de l'articuler, comment elle construit un nouvel univers où la figure même du roi sera transformée »[546].

Florence Goyet déduit que toute étude d'épopée (et de néo-péplum) est avant tout un « exercice » de l'histoire, qui tient ensemble plusieurs éléments : affronter la lenteur, l'obscurité, la longueur du texte, sans oublier en chemin l'idée de transformation, de dynamique, qui en est le cœur, par une opération de tri[547]. Elle donne l'exemple de la difficulté à appréhender l'*Iliade,* faisant coexister des éléments de civilisation archaïque et du VIIIème siècle. « Les tenants d'une composition « récente » étaient gênés par la présence d'éléments très anciens, déjà tout à fait anachroniques au VIIIème siècle : armes, techniques et même valeurs du XIIIème siècle avant JC »[548]. Cette même activité de tri est présente dans la critique s'exerçant sur le néo-péplum.

Ainsi, l'épopée est confrontée au même problème de transmission que le texte historique. Sa valeur provient des symboles qu'elle articule, qui continuent à signifier. Le texte de l'*Iliade* « a forcément pour lui d'avoir été récité avec constance à toutes les Panathénées, d'avoir été appris par cœur par un grand nombre de Grecs des beaux temps de la Cité, d'avoir été unanimement considéré comme la profération du Poète. Si comme le rappelle Marcel Conche, nous lisons à peu près le même texte que Sophocle ou Platon, cela signifie que nous avons accès grâce à lui à un des matériaux essentiels de la psychè grecque classique. Quand bien même une partie des vers ne seraient pas d'origine, peu importe : ils ont toujours été récités avec les autres. Il faut bien qu'ils n'aient pas été trouvés gênants puisque les Pisistratides les ont fait coucher par écrit lors de la fixation du texte. Les Anciens considéraient même que la décision de fixer le texte en le mettant par écrit était due à Solon lui-même, Solon le fondateur, le donneur de lois »[549].

C'est quand le texte est fixé par écrit qu'il peut s'éloigner, se corrompre, en esprit sinon dans les détails de la société dont il émane, reproche régulièrement fait au néo-péplum. « La chance de l'Histoire, finalement, est que tous les textes [épiques] aient été fixés très tôt, arrêtant l'évolution. Ce relai entre oral et écrit donne accès à l'état de la cité grecque à la fin de sa gestation et de la société féodale en train de se construire »[550].

---

[546] Florence Goyet, *ibid.*, p. 9
[547] Florence Goyet, Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière, Honoré Champion, 2006, p.11-12
[548] Florence Goyet, ibid., p. 29
[549] Florence Goyet, *ibid.*, p.13-14
[550] Florence Goyet, *ibid.*, p.16

2.1.2.2 La Rome de Marc Aurèle (121-180 après JC)

Les sources de *Gladiator* ont été abondamment référencées et commentées dans la presse, articles scientifiques[551], ouvrages anglo-saxons[552] et français[553]. Le scénariste David Franzoni revendique l'inspiration historique de l'*Histoire Auguste* (IVème siècle après JC)[554]. Il s'inspire des mêmes sources que *La Chute de l'Empire romain* (Anthony Mann, 1964) : *L'Histoire romaine* de Dion Cassius, *L'Histoire des empereurs romains de Marc Aurèle à Gordien III* d'Hérodien, *Le Livre des Césars* d'Aurélius Victor et la *Vie de Commode* dans *L'Histoire Auguste*[555].

Néanmoins, Ridley Scott privilégie la dimension spectaculaire : « je crée de la fiction, je ne pratique pas l'archéologie »[556]. Pour David Franzoni « le film parle de notre culture, de notre société »[557]. Si bien que « la conseillère en chef, Kathleen Coleman, professeur de latin à Harvard, pourvue de toutes les certifications académiques imaginables, exaspérée du peu de considération accordé à son travail, a expressément demandé que son nom ne figure pas dans les crédits. Si elle y est toutefois remerciée, mention n'y est pas faite du rôle qui aurait dû être le sien et qu'elle s'était imaginé tout autre, comme en témoigne sa contribution vengeresse au volume collectif coordonné par Martin Winkler »[558].

Le film transpose donc des personnages historiques : « en sollicitant les véritables noms de code que sont Gracchus et Cicéron, quitte à faire du Gracchus filmique le porte-parole du Sénat, en contradiction avec le trajet historique des deux frères Gracques, morts pour avoir défendu les intérêts de la plèbe, tout aristocrates qu'ils étaient. Gracchus n'est-il ici qu'un sésame qui parle presque universellement, ou faut-il penser que subsistent en lui des lambeaux d'une documentation plus savante, comme autant d'épaves du travail préparatoire des experts ? Toujours est-il qu'au IVe siècle, *L'Histoire Auguste* fait état d'aristocrates, les

---

[551] Laure Levêque, « Sources antiques et lectures cinématographiques. Le cas de Gladiator », Babel n°24, 2011, mis en ligne le 01/07/2012, consulté le 12/08/2018. URL : https://journals.openedition.org/babel/182, p.165-180

[552] Martin M. Winkler, *Gladiator. Film and History*, Oxford, Blackwell Publishing, 2005, p. 45-52

[553] Laurent Aknin, *Le péplum,* Armand Colin, 2009, p.111

[554] David Franzoni, entretien avec John Soriano pour la *Writers Guild of America* (2001), publication initiale : http://www.wga. org/craft/interviews/franzoni2001.html, consulté le 13/06/2015. Archive URL : http://www.arlt.co.uk/ss2003/gladiator.pdf

[555] Laure Levêque, « Sources antiques et lectures cinématographiques. Le cas de Gladiator », Babel n°24, 2011, mis en ligne le 01/07/2012, consulté le 12/08/2018. URL : https://journals.openedition.org/babel/182, p.165-180

[556] Laure Levêque : « Depuis les *Duellistes* (1977) qui ont lancé sa carrière, Scott, désormais fort d'une bonne pratique du film historique, tranche nettement en faveur de la suprématie de la narration sur l'histoire : « la priorité était de rester vrai par rapport à l'esprit de la période, mais pas nécessairement d'adhérer aux faits. Après tout, nous créions de la fiction, nous ne faisions pas d'archéologie », *Gladiator: The Making of the Ridley Scott Epic*, Diana Landau (ed.), New York, New Market Press, 2000, p. 64 », *ibid.,* p. 165-180

[557] David Franzoni, *ibid.*

[558] Laure Levêque, précise les références de la contribution de Kathleen M. Coleman, « The Pedant Goes to Hollywood : The Role of the Academic Consultant », in Martin M. Winkler (ed), *Gladiator. Film and History*, Oxford, Blackwell Publishing, 2005, p. 45-52, *ibid.,* p.165-180

Mæcii, qui prétendent descendre des Gracques, dont un Mæcius Furius Gracchus, préfet de la ville en 376-377. Et il n'est jusqu'à Cicéron – quand bien même le film en fait un serviteur – qui ne vienne cristalliser l'épineuse question»[559].

« Les flottements onomastiques qui ont entouré le choix de l'anthroponyme du héros témoignent de la complexité du rapport aux sources puisque celui qui n'était encore dans le premier état du scénario que Narcissus – rappel obvie au lutteur qui a étranglé Commode, à valeur proleptique pour qui est destiné à le tuer – se mue en Maximus dans la seconde version. Si s'attachaient à Narcissus des connotations clairement serviles, de devenir Maximus confère une autre envergure au personnage, plus conforme à sa proximité avec les princes comme à son commandement militaire, qui suppose le rang sénatorial » [560].

Les options finalement arrêtées par Ridley Scott pour le *happy ending* final qu'envisageaient l'un et l'autre des scénarii préparatoires ont été revues « à l'aune d'une ambiguïsation délibérée ». « Dans le premier, « Maximus le sauveur » regagnait ses pénates ibériques et retrouvait les siens, cette version lui donnant une femme et deux filles qu'épargnait la vindicte de Commode. Dans le second, veuf, il reformait une famille en ramenant Lucius Verus dans son domaine Cette fois, le bras séculier avait frappé, immolant sa femme et son fils. Et même Lucilla, que poignardait Commode en apprenant qu'elle complotait contre lui. La relecture est patente des sources qui évoquent l'épisode dramatique, authentique mais plus ou moins romancé, qui a frappé la grande famille des Quintilii sous Commode»[561].

Le néo-péplum mêle donc sources historiques et fiction pour créer l'arc narratif du personnage Maximus Décimus Méridius, appartenant à la famille Quintilius. « Réalité documentaire et fiction se mêlent allègrement pour nouer une action dont les péripéties vont décliner les deux voies offertes au politique, jusqu'au dénouement qui sanctionne, dans une scène purement fictionnelle, l'indispensable catharsis. Est-ce pour autant consacrer la *renovatio temporum* attendue ? », demande Laure Levêque[562]. De fait, à bien des égards Maximus est un personnage-valise qui refonde un type. Il est une somme de caractéristiques des personnages fictifs : Spartacus, Ben Hur et Rocky, et une somme de personnages historiques de l'entourage de Marc Aurèle.

---

[559] Laure Levêque, *ibid.,* p.165-180
[560] Laure Levêque, « Sources antiques et lectures cinématographiques. Le cas de Gladiator », Babel n°24, 2011, mis en ligne le 01/07/2012, consulté le 12/08/2018. URL : https://journals.openedition.org/babel/182*,* p.165-180
[561] Laure Levêque, *ibid.,* p.165-180
[562] Laure Levêque, *ibid.,* p.165-180

2.1.2.3 Les conquêtes d'Alexandre le Grand (323-336 avant JC)

Le néo-péplum *Alexander* rend compte de l'édification « mythistorique » de la vie d'Alexandre le Grand, interrogeant la façon dont s'écrit l'histoire. Écrit par Oliver Stone, Christopher Kyle, Laeta Kalogridis, conseillés par Robin Lane Fox auteur d'une biographie sur Alexandre le Grand[563], la vie du conquérant pose le problème de la frontière entre historiographie et mythologie[564]. Les sources principales du réalisateur, qui dit avoir tout lu sur Alexandre (projet qu'il porte depuis 1979)[565], seraient Plutarque, *Vies des hommes illustres* et Quinte Curce[566].

L'*Anabase d'Alexandre*, d'Arrien de Nicomédie, postérieure d'un demi-millénaire aux événements qu'elle relate, est considérée depuis le XIXème siècle comme la synthèse la plus fiable en raison de ses sources, choisies parmi les contemporains d'Alexandre (Ptolémée, général d'Alexandre et satrape d'Egypte, Néarque, collaborateur et amiral de sa flotte, Aristoboulos, technicien de la cour royale). La vulgate d'Alexandre le Grand[567], l'*Histoire d'Alexandre* de Clitarque d'Alexandrie[568] est sujette à méfiance parce qu'elle mêle faits tangibles, légendes et mythes. Les histoires romancées du grec Diodore de Sicile et des romains Trogue-Pompée, Quinte-Curce et Plutarque sont contradictoires et partisanes en fonction des écoles philosophiques, sujettes à apologie ou dénigrement du roi, libérateur ou tyran. La personnalité et le sens de la politique d'Alexandre demeurent mystérieux[569].

Dès son règne, se construit le mythe du héros héritier de Zeus, Ammon ou Héraclès et émule de Dionysos. Le film d'Oliver Stone montre l'exploitation de cette image par le conquérant et ses successeurs : Olympias (Angelina Jolie) prétend avoir conçu Alexandre avec Zeus et le fait descendre d'Héraclès (lui-même fils de Zeus) par son fils Héraclide. L'allusion à Achille, dont Alexandre serait un arrière petit fils, par la dynastie maternelle

---

[563] Robin Lane Fox, *Alexandre le Grand*, Penguin, 2006

[564] Oliver Stone rend compte du problème et de sa collaboration avec Robin Lane Fox, Michel Ciment, Hubert Niogret, « Entretien avec Oliver Stone : Alexandre l'autre face du héros », *Positif* n°527, janvier 2005, p. 10

[565] Jean-Loup Bourget, « Alexandre, l'homme qui voulut être dieu », *Positif* n°527, janvier 2005, p. 6-8

[566] Jean-Loup Bourget note : « Depuis l'Antiquité abondent les récits romancés, les poèmes épiques, les tragédies (Racine), les drames musicaux (Métastase) et les peintures d'histoire (voir les récentes expositions « Primatice » au Louvre et « Dieux et mortels » aux Beaux-Arts), sans oublier les allusions semées chez Shakespeare ou Marlowe et plusieurs films indiens, telle la superproduction de Shrab Modi en langue ourdoue (1941), car Alexandre est devenu, en Pers et en Inde aussi, un personnage fabuleux sous le nom de *Sikandar* », *ibid.*, p.6-8

[567] D'autres sources plus ou moins fragmentaires ou rapportées chez Hérodote, Thucydide, Théopompe, Marsyas, Mégasthène, Trogos (gaulois latinisé dont les *Histoires de Philippe*, ont été perdues, mais citées par Justin), Phylarque (entre 200 et 250 se servant de l'art tragique de tradition populaire sensationnaliste plutôt qu'historique)

[568] Clitarque d'Alexandrie vécut, semble-t-il, sous le règne de Ptolémée I, au IVème siècle avant JC

[569] Paul Goukowsky, « Alexandre le Grand », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 17/12/2018. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/alexandre-le-grand/

des Éacides est également évoquée. Les références à Achille et Zeus justifient les conquêtes dans le film. Compagnons et historiographes contemporains du conquérant alimentent son hagiographie. Après sa mort, rois, généraux et empereurs tirent parti du mythe qui dépasse rapidement les frontières du monde grec.

Les Ptolémée instaurent un culte héroïque d'Alexandre et Hephæstion à Alexandrie pour légitimer leur dynastie. Ce culte est repris dans la République romaine pendant la deuxième guerre punique. Plaute en fait le parfait modèle du héros. Au Moyen-Age, le *Roman d'Alexandre*[570] est le livre le plus traduit après les Évangiles[571]. Les voix des auteurs se superposent depuis l'antiquité, rendant leur distinction difficile. Giovanni Borriero montre que ce mythe est un édifice bâti sur le palimpseste : « Pour analyser correctement la complexité du rapport auteur-source dans la matière alexandrine en langue d'oïl, il faut partir des manuscrits, qui présentent les traces de superpositions et palimpsestes : l'individuation des soudures montre la structure stratigraphique 'verticale' de l''édifice textuel'»[572]. La version quasi définitive du *Roman d'Alexandre* est composée en décasyllabes entre 1185 et 1190, par un poète d'origine controversée[573].

---

[570] Le *Roman d'Alexandre* du Pseudo Callisthène établit au IIIème siècle la légende d'Alexandre le Grand, faisant du roi le fils du dernier pharaon d'Égypte Nectanébo II, réfugié à Pella pour fuir l'armée perse. Le héros parcourt le monde connu et mythique dans une suite d'aventures relevant parfois du merveilleux que l'on trouve dans l'épopée de Gilgamesh. De cette version dérivent la plupart des Légendes, Vies, Romans, Histoires, Exploits d'Alexandre qui se multiplient à partir du Ve siècle. Traduite très tôt en latin, puis dans toutes les langues : éthiopien, Perse, Indienne, malaisienne, Javanaise, arménienne (la plus importante tradition), il existe des variantes de Byzance en Bulgare, serbe, Russe, Géorgien, Tchèque, Polonais et Roumain. Ce récit est repris et enjolivé dans des versions postérieures. Pseudo Callisthène, *Le Roman d'Alexandre,* Paris, Les Belles Lettres, collection « La Roue à Livres », 1992.

[571] Richard Stoneman établit qu'au Moyen Âge ont surgi des traductions danoises, islandaises, italiennes, espagnoles, suédoises, allemandes, flamandes, anglaises, provençales. Le roman est traduit en permanence au Moyen Age. Alexandre (ou Iskandar en persan) apparaît dans le *Shâh Nâmâ* (*Le Livre des Rois*) de Ferdowsi au Xème siècle et dans celui de Nizami au XIIème siècle, en Perse. Le pseudo-Callisthène s'adresse également, en narrant la rencontre d'Alexandre et du grand prêtre de Jérusalem, à la tradition Juive. Ainsi, le Talmud fait du roi un héros sémitique, défenseur et diffuseur du monothéisme juif. Il existe encore une version chrétienne orientale syriaque du pseudo-Callisthène (écrite vers 514) qui retrace une aventure au pays des ombres ainsi que la construction de la muraille vouée à réfréner les attaques de Gog et Magog, que la sourate 18 du Coran mentionne également. C'est au XIIème siècle, qu'est écrite en France, une des dernières versions de ce roman. voir également Catherine Gaullier-Bougassas, *La fascination pour Alexandre le Grand dans les littératures européennes (Xème-XVIème siècle), réinvention d'un mythe*, Belgique, Brepols Publichers, 2014, *Alexander the Great : a life in Legend,* Yale University Press, 2007, p. 18

[572] Giovanni Borriero, « Sources et auteurs dans la matière d'Alexandre : considérations préliminaires », *Medievi,* revue de littérature et de culture médiévale, Vérone, éditions Fiorini, n°2, 2016 [en ligne], consulté le 19/11/2017. URL : https://core.ac.uk/download/pdf/228778539.pdf

[573] D'autres références notables sont Jean Racine, pour la tragédie *Alexandre le Grand* en 1665, s'inspirant principalement de la version de la vie d'Alexandre relatée par Quinte-Curce. Georg Friedrich Haendel crée les opéras *Alessandro* (1726), et *Poro, re delle Indie* (1731) où Porus est le principal adversaire d'Alexandre

2.1.2.4 Crises de l'empire Romain en Britannia (IIème-Vème siècles après JC)

Un cycle de néo-péplums représente la présence romaine en Britannia avec un intérêt marqué pour l'épisode de la disparition de la *Legio IX Hispana* lors d'une défaite supposée contre les Pictes au IIème siècle (*Centurion, The Eagle*), et de la naissance de la légende arthurienne (*King Arthur*).

King Arthur est un cas limite de représentation romanisante, la légende arthurienne relevant de l'imaginaire médiéval. Le scénariste David Franzoni propose ici une relecture des sources différente de celle de la plupart des adaptations antérieures[574], pour traiter un nouveau chapitre de son récit de la chute de l'empire romain, en se concentrant sur le Vème siècle peu représenté. Ce néo-péplum initie un cycle de films situés autour du mur d'Hadrien (*The Last Légion*[575]*, The Eagle, Centurion,* ce qui constitue une originalité du néo-péplum. *King Arthur* propose en effet la version romaine d'Arthur, par combinatoire d'hypothèses historiques. Film limite, organisé autour d'un mur, il montre le passage du monde romain au monde médiéval lors de la bataille de Badon Hill, marquant la fin des invasions saxonnes suite auxquelles Lucius Artorius Castus est consacré roi celte. *King Arthur* est inspiré de l'*Historia Regum Britanniae* (*Histoire des rois de Bretagne*), composée par Geoffroy de Monmouth au XIIème siècle à partir de faits historiques et de fictions. Elle narre la naissance d'Arthur à Tintagel, la paternité d'Uther Pendragon, la magie de Merlin, le pouvoir d'Excalibur, la bataille finale de Camlann contre Mordred, la retraite à Avalon. Arthur y est le roi unificateur de l'île de Bretagne, d'Irlande, d'Islande, de Norvège, du Danemark et d'une partie de la Gaule[576].

Le néo-péplum reprend certains personnages de cette tradition : Merlin, Lancelot du Lac, les chevaliers Bors, Galahad, Gauvain, Tristan et Dagonet, sur fond de variante celte. Celle-ci est transmise par des cycles médiévaux, des poèmes et contes gallois comme *Y Gododdin* d'Aneirin (fin VIème siècle - début VIIème siècle), des annales et chroniques de la romanisation et de la christianisation de la Grande-Bretagne (*Annales Cambriae*, *Historia Brittonum* et vie des premiers saints de l'île bretonne). Dans cette variante, Arthur est un chef de guerre (et non un roi) à la tête d'un corps de cavaliers romains, ayant organisé, à la fin du Vème siècle et au début du VIème siècle, la défense des celtes contre les invasions saxonnes des îles Britanniques au nord du mur d'Hadrien. Il aurait fondé une cour à Camelot et serait un

---

[574] *Camelot* (Alan Lerner et Frederick Loewe, 1960), adaptation du cycle de Terence H. White, *The Once and Future King* (1938-1977), *Excalibur* (John Boorman, 1981) adapté du roman *La mort d'Arthur* de Thomas Malory (1485).

[575] *The Last Legion* (Doug Lefler, 2007), coproduction britannique, française, italienne, tunisienne, hors corpus

[576] Chrétien de Troyes, au XIIème siècle, intègre des nouveaux personnages et le motif de la quête du Graal. Il focalise le récit autour des aventures de Lancelot du Lac et des chevaliers. Il relance la popularité du roman arthurien, que le XIXème siècle redécouvre.

propriétaire terrien, tous faits repris par *King Arthur* où le personnage de Merlin apparaît comme un charismatique sorcier chef de tribu.

King Arthur reflète surtout l' « hypothèse romaine » défendue par des auteurs anglo-saxons. Pour Kemp Malone[577], Lucius Artorius Castus était préfet romain, commandant une légion pour repousser des peuples venant de l'actuelle Écosse, au nord du mur d'Hadrien. Pour Geoffrey Ashe[578], Artorus serait Riothamus, personnage historique devenu « roi des bretons », appelé par l'empereur romain Anthémius à coaliser ses forces aux armées romaines. Pour Covington Littleton et Linda Malcor[579], Arthur serait une synthèse de ces deux personnages. *King Arthur* dépeint une version proche de celle de Kemp Malone, en attribuant une double ascendance, picte et romaine, au personnage, créant le conflit identitaire qui sous-tend la narration[580]. Le film combine diverses variantes historiques pour recréer une base scénaristique en proposant un traitement « historique » des sources et une hybridation typique du post modernisme.

Les néo-péplums *Centurion* et *The Eagle* (auquel s'ajoute *The Last Legion,* hors corpus) célèbrent la *Legio IX Hispana* (Neuvième Légion Hispanique) créée au Ier siècle avant JC. Elle est considérée comme une des troupes les plus redoutables et loyales à Jules César dans l'ascension duquel elle joue un rôle clé : campagnes de Gaule (58 à 50 avant JC), guerre civile opposant César à Pompée et au Sénat (49 à 48 avant JC), victoire décisive de Pharsale en Thessalie (48 avant JC). Après trois siècles de services sur tous les fronts, cette légion disparaît des archives romaines. Certaines hypothèses historiques envisagent une défaite devant les Pictes effacée des archives pour préserver l'honneur de la légion et une participation à la construction du mur d'Hadrien. L'aigle de cette légion n'a jamais été retrouvée. La majorité des historiens pense que cette aigle représentait un taureau, signe de loyauté envers César[581]. Les néo-péplums représentent à six reprises la rébellion celte ou picte (du latin *picti,* « hommes peints) aux abords du mur d'Hadrien, dont l'histoire est transmise notamment par *L'Histoire ecclésiastique du peuple anglais*[582]. Ainsi, *King Arthur*, *The Last Legion, Centurion, The Eagle*, *Pompeii*, montrent des pictes, excellents guerriers, couverts de peintures bleues (maquillage repris dans *Hercules* pour les Bessi).

---

[577] Kemp Malone, « The historicity of Arthur », *Journal of English and German Philology*, 1924
[578] Geoffrey Ashe, *The discovery of King Arthur,* New York, Doubleday, 1985
[579] Covington Scott Littleton et Linda Ann Malcor, *From Scythia to Camelot* (1994) New York, Oxon, 2000
[580] Le personnage choisit l'identité picte lors de la chute de l'Empire
[581] Stephen Holden, « Two vastly different enemies share a common thirst for blood », *The New York Times*, 26/08/2010 [en ligne], consulté le 17/03/2020. URL : https://www.nytimes.com/2010/08/27/movies/27centurion.html
[582] Bède le Vénérable, *L'Histoire écclésiastique du peuple anglais* (VIIIème siècle), Gallimard, collection « L'aube des Peuples », 1995

2.1.2.5 Guerres médiques contre les Perses 490 - 479 avant JC

300 (Zack Snyder, 2007) et *300 : Rise of an Empire* (Noam Murro, 2014), scénarisés par Zack Snyder, Kurt Johnstad et Michael Gordon représentent les guerres médiques à travers deux batailles : les Thermopyles et Salamine. Les sources historiographiques principales sont Hérodote, Thucydide, Diodore de Sicile, Pausanias, Justin et Plutarque [583]. La période classique grecque est marquée par les deux guerres médiques (490 - 479 avant JC) où se situe l'action des deux néo-péplums. L'empire perse, constitué au cours de la seconde moitié du VIème siècle avant JC, sous la conduite de Cyrus, Cambyse et Darius, conquiert, à partir de l'Iran, le plateau anatolien, la Syrie, la Palestine, la Babylonie, l'Égypte, les cités grecques d'Asie. Les cités ioniennes se révoltent contre cette domination en 499 avant JC, faisant appel aux cités de la Grèce.

300 représente exclusivement la bataille des Thermopyles opposant Léonidas à Xerxès et fait référence, à la fin du film, à la bataille de Platées, dernière grande bataille terrestre de ces guerres. *300 : Rise of an Empire* couvre une plus grande période et montre des batailles navales. Il commence en 490 avant JC durant la première guerre médique, au cours de la bataille de Marathon conduite par le roi perse Darius Ier, puis les batailles de Salamine menées par le roi perse Xerxès Ier dans le golfe saronique, au cap Artémision puis dans le détroit de Salamine. La symbolique attachée aux guerres médiques et à la victoire grecque est d'autant plus forte que, selon certains historiens, la victoire perse aurait contrarié l'éclosion de la culture grecque et par extension, occidentale.

Selon Claude Mossé et Nicolas Svorono, la colonisation et la tyrannie constituent un moment essentiel de l'histoire des cités grecques, exception faite de Sparte, qui résiste, ce qui explique son prestige pour la modernité. La tyrannie, qui, à l'origine est économique, y prend des contours nets[584]. Le tyran apparaît dans un monde grec en mutation économique et géo stratégique, c'est un prince marchand s'appuyant sur une nouvelle classe d'artisans et de commerçants enrichis pour chasser l'aristocratie foncière dominante, au moment de crises agraires et de l'évolution de la tactique militaire grâce au combat hoplitique[585].

---

[583] Les sources historiques principales proviennent d'Hérodote (*Histoires*, notamment livre VII), de Thucydide (*La Guerre du Péloponnèse,* livre I), de Diodore de Sicile (*Bibliothèque historique*, livres IV, XI), de Pausanias (*Description de la Grèce*, livre III), de Justin (*Abrégé des Histoires philippiques de Trogue Pompée*, Livre II), de Plutarque (*Vies parallèles* « Thémistocle », livre IX, 1 ; « Artaxerxès », livre XXII, 3)

[584]Claude Mossé, Nicolas Svoronos, « La Grèce antique jusqu'à Constantin », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 20/12/2018. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/grece-antique-histoire-la-grece-antique-jusqu-a-constantin/

[585] Dans cette diversité d'expériences tyranniques, la communauté des citoyens soldats est devenue partout souveraine, même si elle a délégué cette souveraineté à des corps armés. Productions et échanges ont fait de

Jacqueline Christien et Yohann Le Tallec montrent que la représentation du sacrifice absolu de Léonidas est récurrente dans les sociétés occidentales, notamment dans l'Amérique contemporaine, et s'appuie sur la version d'Hérodote[586]. De fait, *300* et sa préquelle, bien que fidèles à la chronologie d'ensemble, modifient cette version et appliquent un traitement par gonflement épique centré sur les figures héroïsées de Léonidas (Gérard Butler) puis de Thémistocle (Sullivan Stapleton). *300* évacue des péripéties diplomatiques pour un recentrement sur Léonidas. Le film ne montre pas la constitution de la Ligue Hellénique et le choix de Sparte comme défenseuse, ni l'action du roi exilé Démarate[587] qui, prévenant de l'attaque imminente des perses, aurait poussé Sparte à consulter l'oracle de Delphes. La version d'Hérodote mentionne que Sparte aurait envoyé deux hérauts auprès de Xerxès pour négocier la paix que le Grand Roi aurait refusé catégoriquement[588], Sparte, ayant auparavant mis à mort l'émissaire envoyé par Darius (en 492 avant JC). Le film, à l'avantage des Spartiates, condense le temps historique. C'est Xerxès qui envoie un émissaire à Léonidas pour lui réclamer « la terre et l'eau » (formule rituelle de proposition de suzeraineté). Léonidas refuse et le tue, puis se rend chez les Ephores, prêtres monstrueux, pervertis, et corrompus par les perses, qui tentent de le dissuader de lutter pendant les fêtes des Karneia[589], conseil qu'il n'écoute pas.

De même, les forces grecques envoyées aux Thermopyles en renfort à Léonidas, représenteraient six mille soldats, selon Hérodote[590]. Or, le film ne montre que quelques centaines d'hommes, artisans et paysans, venant de villages voisins. L'armée perse aurait compté un million sept cent mille hommes selon Hérodote, chiffre improbable illustré dans le film par des plans d'une immense foule largement supérieure numériquement aux grecs.

Selon Hérodote, les perses ont envoyé d'abord une avant-garde, le reste des troupes étant arrivé à la fin des fêtes des Karneïa et des Jeux olympiques. Le film choisit de faire arriver d'emblée l'intégralité de la troupe, démultipliant ainsi l'exploit guerrier des spartiates, et caractérisant Léonidas comme un roi peu superstitieux et rebelle aux croyances religieuses.

---

rapides progrès, l'usage de la monnaie s'étant normalisé. Des systèmes d'alliance, dont le plus puissant unit les cités péloponnésiennes libérées de la tyrannie à Sparte, voient le jour.

[586] Jacqueline Christien et Yohann Le Tallec, *Léonidas. Histoire et mémoire d'un sacrifice*, Paris, éditions Ellipses, collection « Biographies et mythes historiques », 2013, p.23-33

[587] Jacqueline Christien et Yohann Le Tallec, *ibid.,* p.113

[588] Jacqueline Christien et Yohann Le Tallec, *ibid.,* p.67-74

[589] Jacqueline Christien et Yohann Le Tallec, *ibid.,* p.61-67

[590] Frederick Maurice relate que ces six mille soldats grecs sont composés de trois cents hoplites spartiates, de mille Mantinéens et Tégéates, de sept cent Thespiens, de six cent Orchoméniens, de quatre cent Corinthiens, de quatre cent Thébains, de deux cents Phliontiens, de quatre-vingt Mycéniens. Le chiffre de un million sept cent mille perses avancé par Hérodote est fantaisiste. On estime plutôt l'armée perse aux Thermopyles à deux cent dix mille hommes et soixante quinze mille animaux. « The size of the army of Xerxes in the invasion of Greece 480 B.C. », *Journal of Hellenic Studies,* n°50, 1930, p. 210-235

Du point de vue dramatique, son action est également mise en tension par le risque de colère divine annoncée par les prêtres, et par la connaissance que le spectateur a de sa mort à venir. La version d'Hérodote mentionne encore que Léonidas choisit trois cent hoplites de son corps d'élite (les *Hippeis,* comprenant essentiellement des soldats de moins de 25 ans).

Le film renforce le pathétique sacrificiel en montrant que Léonidas ne choisit que les citoyens ayant déjà des fils (et donc assuré leur descendance) c'est-à-dire des soldats ordinaires, de plus de 25 ans. Sur la route des Thermopyles, une séquence fictive renforce la peur de l'ennemi perse en montrant un village dévasté où les corps des villageois massacrés sont cloués à un arbre, et où un enfant agonisant dit avoir vu des monstres. Les différentes attaques perses, massives et affublées de monstruosités diverses, jouent sur la terreur, et montrent en contrepoint l'organisation, la discipline et la technique de guerre infaillible des spartiates, coincés dans le goulot d'étranglement du défilé. La trahison d'Éphialtès (personnage historique que le film représente comme un être difforme et vil, inapte au combat, rejeté par Sparte), donne lieu à des séquences pathétiques centrales, condamnant le traître, éclairant ses motivations, la dureté de Sparte et donnant une leçon de morale.

La bataille finale est fortement dramatisée. Hérodote[591] rapporte que certains grecs auraient abandonné la guerre et que Léonidas aurait renvoyé ses troupes, gardant auprès de lui les volontaires, estimant déshonorant d'abandonner le combat. Dans le film, le roi spartiate est unanimement abandonné des spartiates et des grecs. Seuls ses hoplites restent avec lui. Il missionne un soldat témoigner à Sparte. La fin de la bataille diffère suivant les sources[592]. Pour Hérodote l'armée de Léonidas combat jusqu'au dernier dans l'endroit le plus large des Thermopyles. Pour Justin et Diodore de Sicile, les Grecs attaquent par surprise le camp perse la nuit, et, profitant du désordre, tuent un nombre important de perses avant d'être encerclés et massacrés à coup de javelines et de flèches. Le film mélange ces deux versions. Avançant dans un passage découvert et prêts à l'ultime sacrifice, les spartiates, refusent de se rendre. Léonidas manque de peu Xerxès avec son javelot. Les soldats sont massacrés en combats singuliers avant d'être achevés par une nuée de flèches.

300 : Rise of an Empire démarre par la bataille de Marathon en 490 avant JC par un épisode fictif montrant Thémistocle décochant un trait mortel à Darius, fournissant une vision héroïsée du personnage (524 – 459 avant JC). Celui-ci est décrit par Plutarque comme doué, hardi, éloquent, avide de gloire, fougueux et ambitieux, ayant toutes les qualités d'un grand

---

[591] Jacqueline Christien et Yohann Le Tallec, *Léonidas. Histoire et mémoire d'un sacrifice*, Paris, éditions Ellipses, collection « Biographies et mythes historiques », 2013, p.99
[592] Jacqueline Christien et Yohann Le Tallec, *ibid.,* p.104

homme d'État, avec la capacité de voir à long terme, et le courage de défendre et d'imposer ses idées. L'auteur souligne également son avidité de richesses, sa vanité, l'absence totale de scrupules, le goût du luxe, un orgueil tyrannique excédant ses compatriotes. Le personnage créé par Noam Murro s'en inspire en laissant de côté ses traits les plus sombres. Lorsque le danger de l'invasion Perse se précise, Thémistocle joue un rôle décisif et réussit à convaincre les Grecs (Athéniens, Spartiates, Corinthiens, Péloponnésiens) de se regrouper dans la ligue panhellénique, ce sur quoi le film insiste peu, tout en soulignant ses qualités de combattant, de chef et de stratège. Le film fait également l'ellipse de la consultation de l'oracle de Delphes par les Athéniens, qui, devant l'imprécision des prophéties, s'en remettent à Thémistocle qui les interprète comme une obligation de bataille en mer. Le film débute par le portrait du personnage, déterminé et catégorique, qui décide d'affronter les Perses à Salamine[593]. S'en suit sa spectaculaire rivalité avec Artémisia (Eva Green), commandant des armées et Xerxès, lors de batailles en mer au cap Artémision et à Salamine (480 avant JC) [594].

2.1.2.6 *Excursus* : Studios Hollywoodiens du Maccarthysme, forgerie des mythes cinématographiques

Cas à part et pourtant révélateur, *Hail Caesar!* de Joel et Ethan Coen, ne réfère pas à l'antiquité mais est cité pour le rôle qu'il joue dans la clôture du scénario générique du néo-péplum. Film autoréférentiel s'il en est, mêlant histoire et légende, *Hail Caesar!* de Joel et Ethan Coen, célèbre l'histoire du cinéma Hollywoodien, ses stars, ses figures connues des cinéphiles, ses genres (péplum, western, ballet aquatique, comédie musicale, romance). Il ne se réfère certes pas à l'Histoire antique, mais propose l'archéologie du cinéma Hollywoodien comme fabricant de mythes. Le titre du film est symptomatiquement celui du péplum qui est tourné dedans, par mis en abyme du cinéma. Les années cinquante, leur contexte politique et l'industrie des studios sont l'âge classique du genre où se réalise la formule à succès Hollywoodienne. « On est en pleine guerre froide. Le maccarthysme n'épargne pas les studios et « Ave César ! » porte la trace de cette chasse aux sorcières. Dans le même temps, Hollywood souffre face à la concurrence de la télévision et la désertion des salles de cinéma. Mis sous pression, les studios réagissent par une avalanche de rêves en Technicolor »[595].

---

[593] Jacqueline Christien et Yohann Le Tallec, *Léonidas. Histoire et mémoire d'un sacrifice*, Paris, éditions Ellipses, collection « Biographies et mythes historiques », 2013, p.105

[594] Olivier Picard, *Les Grecs devant la menace Perse*, éditions Sedès, collection « Histoire », 1995

[595] Thierry Gandillot, « Ceux qui vont mourir (de rire) te saluent! », *Les Echos,* 17/02/2016 [en ligne], consulté le 30/06/2020. URL : https://www.lesechos.fr/2016/02/ceux-qui-vont-mourir-de-rire-te-saluent-1110162

Situation qui rappelle la concurrence d'internet[596] et la réaction d'Hollywood par une avalanche de rêves à effets visuels et 3-D. *Hail Caesar!* montre l'origine et l' « avant » du néo-péplum et du postmodernisme : le péplum et les studios Hollywoodiens conçus comme produits commerciaux.

La consultation des autorités religieuses par le *fixer* Eddie Mannix (Josh Brolin) pour ne pas offenser les spectateurs croyants, s'inspire directement de la pratique de Cecil B. DeMille pour le *Roi des rois.* Par la référence à la comédie musicale, le film rend hommage à Esther Williams dans le *Bal des sirènes* et aux chorégraphies de Busby Berkeley. « À l'évidence, Scarlett Johansson 'est' Esther Williams, mais c'est Loretta Young et la fille qu'elle eut de Clark Gable qui ont inspiré l'adoption pas sa mère biologique d'un enfant né hors mariage. Le personnage de Burt Gurney (Channing Tatum) ressemble beaucoup à Gene Kelly, mais celui-ci, s'il fut marié à Betsy Blair, compagne de route des communistes, n'a pas que je sache déserté Hollywood pour l'Union Soviétique. Hobie Doyle, le cow-boy chantant, fait penser à Gene Autry, et l'escorte que lui impose le studio, Carlotta Valdez, est modelée sur la « bombe brésilienne » Carmen Miranda, en même que son nom est un clin d'œil à *Vertigo*. Un des grands moments du film montre le cow-boy, à qui on vient d'assigner un improbable rôle d'élégant jeune premier, répéter sous la direction de Laurence Laurentz (Ralph Fiennes). Ce réalisateur au suave accent anglais combine des traits de Cukor et de Lubitsch (dialogue brillant, homosexualité, citation de *La veuve joyeuse*). Le double personnage interprété avec maestria par Tilda Swinton fait de Louella Parsons et de Hedda Hopper les deux 'commères' d'Hollywood, de rivales sœurs jumelles »[597]. Le héros est le personnage historique du producteur connu des seuls cinéphiles, Eddie Mannix.

2.1.3 FILMS À SOURCES MYTHOLOGIQUES

Les néo-péplums mythologiques renvoient tous aux mythes grecs (à l'exception de *Gods of Egypt*). *The Clash of the Titans*, *Wrath of the Titans* mettent en scène Persée, *Immortals*, Thésée, *Hercules* et *The Legend of Hercules*, le héros éponyme. *Gods of Egypt* met en scène Horus soutenu par le jeune voleur Bek. Les héros mythologiques véhiculent, comme les personnages historiques, des valeurs éthiques et guerrières, à ceci près qu'ils n'ont

[596] Cette concurrence supposée n'est pas corroborée par la fréquentation des salles de cinéma, qui, en France a augmenté depuis 1993

[597] Jean-Loup Bourget, « *Avé César!* Le Bon Dieu, avec confession », *Positif* n°661, mars 2016, p. 38-39

pas existé et sont dotés de pouvoirs surnaturels. Héros originaires, d'ascendance semi-divine, leurs univers sont « étendus » en une diversité d'histoires parallèles et de variantes qui les font se croiser, ce que l'héroïsme historique, moins plastique, ne permet pas. Cette plasticité et le merveilleux mythologique mettent à jour le fonctionnement fictionnel lui-même, la signification symbolique de la geste héroïque, repris aujourd'hui dans les choix narratifs de la geste super héroïque Marvel et DC Comics.

2.1.3.1 Le mythe de Persée

Le mythe archétypal de Persée est un des plus prolifiques dès le Vème siècle avant JC [598] notent Robert Davreu[599] et Daniel Ogden[600]. Des variantes existent chez Ovide, comme la pétrification avec la tête de Méduse, d'Atlas puis de Phinée, à qui était promise Andromède[601]. Hésiode[602] relate le mariage de Persée et d'Andromède[603]. Lucien de Samosate mentionne l'usage de la tête de Méduse pour tuer le monstre marin[604]. Plus qu'aucun autre héros, Persée affronte des forces polymorphes et morbides (Méduse, Atlas, Ouranos, Kraken), fait l'objet de la colère des dieux (Poséidon, Hadès). Andromède lui donne plusieurs enfants, dont *Wrath of the Titans* ne mentionne qu'Héléos[605]. Persée est un des héros plus représentés du néo-péplum (deux Persée de Leterrier et Liebesman, deux *Percy Jacskon* de Chris Columbus, hors corpus). Pourtant, les deux néo-péplums en font un personnage peu caractérisé psychologiquement, conçu sur un modèle de héros pour public adolescent.

2.1.3.2 Le mythe de Thésée

Immortals interprète librement le mythe de Thésée pour en faire un film de guerre fantastique. Les occurrences de ce mythe se trouvent dans l'*Odyssée* d'Homère (chant XI),

---

[598] Le mythe est attesté dans un poème de Simonide de Céos, deux tragédies d'Eschyle (*Phorcydes* et *Polydecte*), un drame satyrique du même auteur (*Les Satyres tireurs de filets*), des fragments d'une trilogie de Sophocle (*Acrisios*, *Danaé, Les Gens de Larisa*), une tragédie d'Eurpide (*Danaé*). Le mythe est présent chez Hésiode (*Théogonie*), Homère (*Iliade*), Apollonios de Rhodes (*Argonautiques*), Diodore de Sicile (*Bibliothèque historique*), Hygin (*Fables*), Pausanias (*Description de la Grèce*), Hérodote (*Histoires*), ou encore Jean- Baptiste Lully (*Persée* en 1682)

[599] Robert Davreu, « Persée », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 03/10/2018. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/persee/

[600] Daniel Ogden, *Perseus,* Routledge, Collection « Gods and Heroes of the Ancient World », 2008

[601] Ovide, *Métamorphoses*, V, 1-235

[602] Hésiode, *Catalogue des femmes*, frag. 135 MW

[603] Daniel Ogden, *ibid*. p. 67

[604] Lucien de Samosate, *Dialogues marins*

[605] Homère et le *Catalogue des femmes* citent Sthénélos. La tradition ultérieure, en particulier Apollodore, nomme Persès, Alcée, Héléos, Mestor, Électryon, et Gorgophoné (« tueuse de Gorgone »)

l'*Enéide* de Virgile (chant VI), les *Métamorphoses* d'Ovide (livre VIII), *La Thébaïde* de Stace. Le mythe de Thésée incluant les épisodes du labyrinthe de Dédale, du fil d'Ariane et du Minotaure, se stabilise dans la *Vie de Thésée* (Plutarque, 46-125 après JC). Élodie Matricon-Thomas remonte le fil des sources mythologiques depuis Phérécyde en 540 avant JC[606]. Le néo-péplum ne cite pas le personnage d'Ariane, mais se réfère à une variante du mythe mettant en scène Phèdre, autre personnage de la geste de Thésée, et le tyran Hypérion, personnage fictif, dont le film ne mentionne pas s'il est le fils de Priam ou un Titan[607].

Tarsem Singh fait du labyrinthe le temple souterrain de la baie de Kolpos recelant l'arc d'Epire. Thésée y combat lors d'un duel le Minotaure, soldat-bourreau colossal du roi Hypérion qui veut renverser l'Olympe en libérant Titans et Chaos. Le film hybride les mythes du labyrinthe et la Titanomachie[608]. La *Théogonie* d'Hésiode en est la source principale. Le mythe de Thésée est postérieur à l'épisode des Titans, c'est donc licence et signe que de ressusciter ce mythe archaïque. Ces forces chaotiques primitives que Thésée remet en ordre, en se sacrifiant et en sacrifiant une partie de l'Olympe, donnent la tonalité du film d'horreur au néo-péplum. Ni la victoire sur soi (sens symbolique de la sortie du labyrinthe), ni la victoire sur le chaos ne semblent tout à fait suffisants pour assurer la pérennité du monde.

Dominique Arnould établit la genèse du mythe de Thésée à partir du poète Bacchylide au Vème siècle avant JC jusqu'à ce qu'il devienne celui de l'archétype du héros fondateur par le sauvetage d'Athènes[609]. Les épisodes du mythe les mieux connus sont la victoire en Crète sur le Minotaure dans le labyrinthe incluant Minos, Dédale, le fil d'Ariane, puis l'abandon d'Ariane à Naxos au profit de Phèdre[610] ; le retour, la voile noire et de la mort d'Egée sont encore assez connus ; d'autres tombés dans l'oubli. Héros quasi éponyme de la cité d'Athènes, Thésée est tantôt une *dramatis persona* dans *Hippolyte* d'Euripide (428 avant JC), tantôt le héros qui, « non content d'avoir accompli de multiples exploits, est aussi le tenant de ce qui fait la valeur de la démocratie athénienne, notamment dans *les Suppliantes* d'Euripide (en 423 avant JC). De là, sa fonction d'hôte et de sauveur d'Héraclès dans *Héraclès furieux* du

---

[606] Elodie Matricon-Thomas, « Le fil d'Ariane et la traversée du Labyrinthe » dans Gaia : revue interdisciplinaire sur la Grèce Archaïque, n°17, 2014, p. 181-207 [en ligne], consulté le 12/02/2019. URL : https://www.persee.fr/doc/gaia_1287-3349_2014_num_17_1_1629

[607] *Hyperion* est également le nom donné à une maison d'édition et à une société de production, filiales des Studios Walt Disney, ainsi qu'un studio d'animation américain.

[608] La Titanomachie est la guerre des Titans, qui sont la première génération de dieux gouvernés par Cronos, contre Zeus allié aux Hécatonchires et aux Cyclopes.

[609] Dominique Arnould, « Le mythe de Thésée dans l'œuvre de Bacchylide » in *La poésie grecque antique*, actes du 13ème colloque de la Villa Kérylos à Beaulieu-sur-Mer les 18 & 19 octobre 2002, Paris, Académie des Inscriptions et Belles-Lettres, 2003, p. 117-127

[610] La tragédie *Phèdre* de Racine (1677), les opéras de Richard Strauss, *Ariane à Naxos* (1912 - 1916), de Darius Milhaud, *L'Abandon d'Ariane* (1928) interprètent ce mythe

même Euripide (414 avant JC), d'hôte et de sauveur d'un Œdipe errant, dans *Œdipe à Colone* de Sophocle (401 avant JC). Ce Thésée est la gloire d'Athènes, le héros conquérant, le sauveur, le prince éclairé, l'ordre, la force et la douceur à la fois, contre les puissances chaotiques, destructrices, impies »[611].

Le néo-péplum campe un Thésée modeste, tempérant, maître de soi, bon envers ses semblables, attaché à sa mère, irréductiblement athée (même lorsqu'il est obligé de suivre Zeus dans l'Olympe). Il n'est pas fondateur de la cité décrite plus haut, qui semble oubliée ou est gommée, mais sauveur christique de Kolpos et validation d'un ordre moral pérenne.

Le réalisateur fonde le suspense sur le réveil des forces primitives du chaos, tendance assez manifeste des néo-péplums hellénisants de 2007 à 2014. Thésée éradique le danger suprême et multiforme que le spectateur assimile aisément à la destruction par la bombe nucléaire par les spectaculaires déflagrations. L'esclavage et la barbarie (Hypérion réduit à l'animalité ceux qui l'approchent et prône une idéologie eugéniste), la violence aveugle et soudaine de la guerre (les Titans retenus depuis des millénaires dans les entrailles de la terre sont prêts à surgir à tout moment) sont les thèmes plus profonds du film. Si Thésée réussit à sauver le monde de sa destruction *in extremis,* l'ordre nouveau n'est pas tout à fait rétabli et le néo-péplum s'achève sur un *cliffhanger*[612] : la menace d'une terrible bataille des dieux dans les cieux laisse imaginer une suite. Pierre Cuvelier souligne le retour des mythes du chaos dans les années 2014 via le motif des Titans dans le cinéma Hollywoodien[613].

2.1.3.3 Le mythe d'Hercule

Le dernier mythe important représenté est celui d'Hercule (*Hercules* et *The Legend of Hercules*). Le héros d'*Hercules*, - représenté dans la veine culturiste et burlesque du *forzuto* -, fuit son passé, le meurtre de sa femme et de ses trois enfants. Il est sujet à l'hallucination récurrente du chien Cerbère. C'est lorsqu'il décide de venir en aide au roi Cotys pour vaincre Rhésus, qu'il découvre la supercherie dont il est victime à l'origine de son hallucination (c'est le souvenir refoulé de trois loups qui ont dévoré sa famille sur les ordres de Cotys qu'il voit quand il voit Cerbère). Ce néo-péplum joue avec le potentiel comique du personnage et réactive une des nombreuses variantes du mythe dont la plasticité s'illustre dans la peinture.

---

[611] Dominique Arnould, *ibid.,* p. 117-127

[612] *Cliffhanger* ou *suspens* dans la terminologie française, désigne une fin ouverte censée donner envie au spectateur de connaître la suite en créant une forte attente

[613] Pierre Cuvelier, « Le Choc des titans et ses répliques : diffusion et réappropriation ludique de nouveaux types figurés mythologiques dans les arts visuels » in *Antiquipop : La référence à l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine*, Lyon, MOM éditions, 2018 [en ligne], consulté le 14/06/2020. URL : https://books.openedition.org/momeditions/3383?lang=fr

Le néo-péplum de Renny Harlin, au contraire, *The Legend of Hercules,* brosse le portrait d'un héros désintéressé, lisse, tempérant et guidé par un amour inébranlable. Il est aux antipodes du portrait violent du héros d'*Hercules.* Cette ambivalence du personnage, comme les démultiplications de ses apparitions sont des manifestations stables du récit épique.

Florence Goyet explique le rôle d'Héraclès, « gloire d'Héra » : « De tous les héros mythologiques, Héraclès est le seul à être souvent cité dans l'*Iliade*, et avec une profusion qui étonne d'abord : douze passages, presque autant que toutes les allusions à d'autres héros mythologiques réunies »[614]. Cette profusion de la représentation d'Hercules a été constatée dans le péplum des années 1950 à 1965 par Laurent Aknin[615] et Claude Aziza[616], qui soulignent l'emploi d'acteurs culturistes. Le même phénomène apparaît, *mutatis mutandis,* dans le néo-péplum, par la présence redoublée d'Hercule sur les grands écrans la même année et une pluralité de téléfilms et dessins animés.

Florence Goyet insiste sur le choix effectué dans le mythe : « L'*Iliade* n'utilise que deux éléments, toujours les mêmes : le conflit avec Héra, le conflit avec Laomédon. Aucune description des douze travaux, rien sur les conquêtes civilisatrices, rien sur les 'pêchés' du héros, aucune allusion à sa nombreuse descendance – et c'est dans l'*Odyssée* que se situe le passage célèbre attestant la connaissance des légendes qui en font le vainqueur de la mort »[617]. Les deux néo-péplums de 2014 reprennent le conflit, central avec Héra, citent les douze travaux sans s'y étendre, ne citent par son abondante descendance ni le conflit avec Laomédon. En revanche *Hercules* fait du 'pêché' d'Hercule (le meurtre de Mégara et des enfants) son sujet. Les deux néo-péplums en font un redresseur de torts chassant le tyran et rétablissant paix et justice.

L'ambivalence et le dédoublement d'Hercule tient à son rôle de « transgresseur » souligne Florence Goyet. Dans tout récit mythologique et donc dans le genre péplum, il a fonction de signe. « Héraclès est le Transgresseur que l'action d'Héra dans le temps parvient à maîtriser, à canaliser dans les bornes de la civilisation et de ses institutions. En tant que tel, il dessine un horizon bienvenu pour le texte, un possible narratif à quoi comparer les porteurs d'*hybris* du texte lui-même – toutes les transgressions, et pas seulement celle de la démesure »[618]. En effet, Hercule est «le brutal », « qui agit avec force ou violence ; fort audacieux, terrible » (terme formé sur « *briaros* »*,* comme le géant Briarée). « L'action

[614] Florence Goyet, *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006, p.120
[615] Laurent Aknin, Laurent Aknin, *Le péplum,* Armand Colin, 2009, p.67-71
[616] Claude Aziza, *Le péplum, un mauvais genre,* éditions Klincksieck, 2009, p.126-129
[617] Florence Goyet, *ibid.*, p.120
[618] Florence Goyet, *ibid.*, p.121

d'Héraclès était terrifiante, comme peuvent l'être des tentatives de géants : Héraclès, comme eux, est une menace suffisante pour 'inquiéter' les dieux, parce qu'il n'est pas 'effrayé' par les méfaits »[619]. Cette violence d'Héraclès prend en charge dans le récit, le chaos du monde, mais indique une issue. « Au cœur même du début, dans l'incertitude et l'ouragan des premiers combats, faire appel à Héraclès signifie donc à la fois prendre acte du chaos, et au cœur même de ce chaos, pointer vers un horizon différent. Si Héraclès n'était 'utilisé' qu'une fois, on ne pourrait évidemment pas tirer ce genre de conclusions. Mais le retour de ce seul héros, le faisceau cohérent des emplois du mythe permettent de voir en lui une façon de redire l'affrontement fondamental entre hiérarchie et désir de pouvoir brut »[620]. Ce symbolisme explicite le redoublement du néo-péplum herculéen la même année, et surtout la direction de sortie du *Chaos Cinema* que prend le néo-péplum après 2014. Cette analyse permet de comprendre la fonction des répétitions du néo-péplum fait partie. La répétition est ici une figure d'insistance soulignant le danger politique et cinématographique, et une voie de sortie.

2.1.3.4 Le mythe d'Horus

Gods of Egypt propose l'unique *excursus* du néo-péplum sur la religion égyptienne antique dans une tonalité farcesque. Elle se réfère au mythe d'Horus, un des plus archaïque, qui a duré près de quatre millénaires, ce qui en fait donc « l'une des plus longues expériences religieuses de l'humanité »[621]. Ce mythe est articulé autour de la rivalité d'Horus et de son oncle Seth, meurtrier d'Osiris. Chacun des dieux blesse l'autre, ce que reprend le néo-péplum.

« Le dieu égyptien Horus est un faucon ou un dieu anthropomorphe à tête de faucon. Ses attributs (double couronne *atef*, disque solaire), ses positions (faucon aux ailes déployées, faucon couché) varient suivant la fonction qu'il occupe »[622]. Il est le fils d'Osiris et d'Isis (ou Hathor), « il a des liens avec l'héritage et l'exercice du pouvoir ; il est une figure énergique de l'unification et de la victoire, notamment celle sur Seth. Comme dieu jeune, il est associé à la naissance et à la guérison »[623]. Dans le mythe, il vainc Seth et est couronné pharaon.

Dans le néo-péplum, c'est lors d'une première tentative de couronnement qu'Horus (Nicolas Coster Waldau), est attaqué par Seth (Gérard Butler) qui tue Osiris et Isis. Les yeux

---

[619] Florence Goyet, *ibid.*, p.121
[620] Florence Goyet, *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006, p.122
[621] Jean Vercoutter, « Égypte Antique, La religion », Encyclopedia Universalis [en ligne], consulté le 18/09/2019. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/egypte-antique-civilisation-la-religion/3-la-religion-funeraire/
[622] Florence Gombert, « Horus, religion égyptienne », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 18/09/2019. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/horus-religion-egyptienne/
[623] Florence Gombert, *ibid.*

d'Horus lui sont arrachés par son oncle, qui l'enferme dans une prison au milieu du désert et prend son trône. Le néo-péplum reste globalement fidèle à la légende, aux aménagements dramaturgiques près. Horus est montré comme un être fragile, dieu-enfant qui doit affronter les difficultés avant de combattre son rival. Pour souligner sa faiblesse, le néo-péplum lui attribue deux adjuvants humains qui l'aident à retrouver ses yeux et à reprendre le trône usurpé par Seth. « Horus 'le Lointain' est un faucon qui plane haut dans le ciel. Ses yeux sont comparés à la lune et au soleil. 'L'Horus des deux Horizons', associé à Rê, Rê-Horakhty, est le puissant soleil à son zénith »[624]. Le néo-péplum conserve ce lien à Rê, grand-père du dieu-héros, qui repousse le Chaos et lui assure sa protection. Ce néo-péplum, inscrit dans le dernier cycle du néo-péplum post *Chaos Cinéma* (2007-2014), est le seul qui fasse d'un dieu le personnage principal et use d'une esthétique de science-fiction, proche de *Transformers.*

2.1.4 FILMS À SOURCES BIBLIQUES

Les films à sources bibliques, parmi les plus nombreux, confirment la tendance évangélisatrice du péplum. La volonté d'universalité de la religion chrétienne est volontiers associée à celle de l'empire Romain. Le Nouveau Testament est la source principale de *The passion of the Christ, Ben Hur, Pompeii, Exodus : Gods and Kings, Noah*, *Son of God, Risen, Mary Magdalena.* Ces néo-péplums à sujet religieux donnent systématiquement lieu, lors de leur sortie, à débats sur le traitement des Écritures.

2.1.4.1. Films issus de l'Ancien Testament

Exodus : Gods and Kings scénarisé par Bill Collage, Adam Cooper et Steven Zaillian narre l'épopée du premier prophète Moïse, connu pour sa relation privilégiée à dieu. C'est le personnage le plus cité des textes bibliques : Pentateuque (Livre de l'Exode, Lévitique, Livre des Nombres, Deutéronome en particulier) et Nouveau Testament, textes néo testamentaires (légendes autour de Moïse). Moïse apparaît également dans la littérature antique chez Philon d'Alexandrie (-20 à 45 après JC), Flavius Josèphe (37 à 100 après JC), Eusèbe de Césarée (265 à 339 après JC) et dans le Coran où il est nommé Moussa. Le néo-péplum biblique de

[624] Florence Gombert, « Horus, religion égyptienne », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 18/09/2019. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/horus-religion-egyptienne/

Ridley Scott a été mal perçu par la critique[625] qui a souligné l'athéisme du film, la vision d'un Moïse (Christian Bale) mégalomane désireux surtout de laisser son nom dans l'histoire, pris au piège de sa rivalité avec Ramsès (Joël Edgerton). La capacité à créer un grand spectacle total caractéristique du cinéma monumental Hollywoodien traditionnel a été soulignée, nuancée par la comparaison en sa défaveur au film de Cecil B. DeMille *The Ten commandments* (1956).

Le scénario de *Noah,* écrit par Darren Aronofsky et Ari Handel entre 2000 et 2006 s'inspire de la Genèse et des textes apocryphes, des commentateurs, en jouant du potentiel d'*heroic fantasy* du texte biblique. Le scénariste Ari Handel explique que le but de cette écriture était de retrouver la palette et le ton de la Bible plutôt que de se contraindre à la littéralité du texte[626]. Ainsi, pour conserver l'aspect étrange et magique d'un mythe, l'univers de *Noah* condense divers épisodes de la Genèse : Jardin d'Eden, Abel et Caïn, Jacob et Esaü, Abraham, Sarah, Babel. Pour Ari Handel cette adaptation relève davantage du récit mythologique que du film religieux. La représentation du déluge et d'un Dieu punissant et nettoyant l'humanité de sa méchanceté est à la fois un ressort dramatique actuel et un héritage culturel universel, dépassant le monde juif et chrétien. Détacher au maximum le script de la problématique religieuse était un moyen de toucher un plus vaste public mondial[627]. La difficulté principale de cette adaptation a été la création d'un arc narratif dramatisant l'évolution de Noé (Russell Crowe) et de Dieu, la Bible en contenant peu, Dieu ordonnant et Noé obéissant. La solution a été de structurer le film en deux temps. Le monde pré-apocalyptique et la construction de l'arche d'abord, où Noé apparaît comme un bon père de famille, écoutant les prémonitions et la voix de dieu. Le basculement dans un monde post-apocalyptique, pendant et après le déluge, huis clos confinant à la folie.

L'évolution de Dieu se lit dans la structure du récit, pour Ari Handel, Au début du récit biblique, Dieu décide de supprimer l'homme parce qu'il voit en lui la malice et mal. À la fin du récit, Dieu se promet de ne plus frapper l'homme pour le mal que contient son cœur, l'Homme ne pouvant changer. Dans le récit biblique qui suit le Déluge, Noé maudit sa descendance et se saoule, exposant sa nudité. La vengeance de Dieu et de Noé se transforme en pardon, Dieu étant plein d'espoir, même si sa création le déçoit. Ces indications ont permis

---

[625] Sylvestre Picard : « *Exodus : Gods and Kings* est un grand spectacle total et osé », *Première,* 28/04/2019 [en ligne], consulté le 29/04/2020.
URL : https://www.premiere.fr/node/270816?fb_comment_id=1967069153338166_3268608903184178

[626] Gaël Golhen, « Ari Handel :Noé est une histoire mythologique », *Première,* 03/04/2014 [en ligne], consulté le 17/08/2020. URL : https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Ari-Handel-Noe-est-une-histoire-mythologique

[627] Gaël Golhen, *ibid.*

d'élaborer l'arc narratif du récit. Le climax est atteint au moment où Noé, pourtant devenu fou, manque tuer les bébés jumeaux.

Le scénario joue de la connaissance de l'histoire par le public, en reliant la perte de raison aux voix qu'entend Noé. Il joue de la parabole moderne de l'industrialisation conduisant l'homme à détruire le monde et son prochain. La dimension environnementaliste est imposée dès le début du néo-péplum par la représentation de Noé sacralisant la Création. Sa psychologie de patriarche, pleine de force, de *gravitas,* de volonté, de capacité à assumer la responsabilité, en font un héros. La mise en production de ce *Bible Epic*, souligne Ari Handel, a été rendue possible grâce aux succès de *300, The Clash of the Titans,* des films de *super heroes*. Ils ont prouvé que les scripts épiques, antiques ou judéo-chrétiens produisaient des *blockbusters*. La prédilection pour les adaptations de l'Ancien Testament en 2014, propices à des représentations de catastrophes ou de chaos, que suggèrent *Exodus : Gods and Kings* et *Noah,* s'explique de façon plausible par la vogue du *Chaos Cinema* niant la possibilité d'un ordre métaphysique et relié à une situation de guerre.

2.1.4.2. Films issus du Nouveau Testament

Cinq films relatent la Passion du Christ suivant des points de vue et des modes narratifs différents : *The Passion of the Christ, Son of God, Risen, Ben Hur, Mary Magdalene*. La tradition des Passions remonte aux Mystères chrétiens, c'est un des épisodes les plus représentés au cinéma selon Claude Aziza[628].

The Passion of the Christ, scénarisé par Mel Gibson et Benedict Fitzgerald d'après les Évangiles de Saint Matthieu, Saint Marc, Saint Luc et Saint Jean, focalise sur les douze dernières heures de la vie du Christ, dans un cadrage évoquant le *close up*[629]. Un système de *flashbacks* rappelle les sermons principaux de Jésus (Jim Caviezel) et les temps forts de la doctrine en soulignant leur dimension séditieuse pour le commun. Le néo-péplum a été tourné dans les langues supposées alors parlées en Judée : araméen, hébreu, latin (or ce serait plutôt le grec que le latin). Il propose une version *gore* du supplice christique en focalisant sur le martyre du Christ : prière au Mont des Oliviers avec la tentation de Satan, arrestation, procès expéditif au Temple de Caïphe, dénonciation à Ponce Pilate puis à Hérode, qui acceptent sa condamnation, flagellation, couronne d'épine, montée au Calvaire sous les jets de pierre,

[628] Claude Aziza, *Le péplum, un mauvais genre,* éditions Klincksieck, 2009, p.111
[629] Le *close up* désigne en cinéma une prédilection pour le filmage de près

crucifixion sanguinolente. La Résurrection produit un *cliffhanger* avec la tombe et le Saint Suaire découverts abandonnés.

Les historiens Antoine de Baecque[630], Geza Vermes[631], le réalisateur Paul Verhoeven[632] soulignent la fausseté historique et l'antisémitisme latent du film. Jérôme Prieur explique que « les Évangiles racontent qu'il y a eu une première condamnation à mort prononcée par le Sanhédrin, le tribunal juif. Mais le scénario le plus plausible est celui de Jean : Jésus aurait été arrêté par la garde du Temple de Jérusalem parce qu'il avait semé le trouble en chassant 'les marchands du temple', ensuite livré aux grands prêtres. Et ceux-ci se débarrassent d'un trublion en le remettant aux autorités séculaires, les Romains. Le seul procès qui a eu lieu est un procès romain pour trouble de l'ordre public. Le procès des Juifs eux-mêmes contre Jésus n'a pas existé, il n'y a pas eu de procès à charge des Juifs qui auraient condamné Jésus. Gibson reproduit ces vieilles versions tirées des Passions moyenâgeuses »[633]. Gérard Mordillat confirme : « Jésus a été exécuté par les Romains pour un motif romain et sous un commandement romain. C'est une affaire qu'on dirait aujourd'hui politique : un jeune homme s'est dressé contre l'autorité de Rome. Il suffit de lire l'historien Flavius Josèphe pour comprendre comment Ponce Pilate et les autres procureurs frappent férocement dès que s'élève un nouveau prophète »[634]. Suite au succès de cette passion, Mel Gibson a annoncé une suite, *La Résurrection du Christ*, dont la représentation de l'enfer devait être le clou, mais dont la mise en production n'a jamais démarré[635].

Risen, écrit par Paul Aiello, Karen Janszn et Kevin Reynolds, narre la Passion comme une enquête policière du point de vue de Clavius (Joseph Fiennes), tribun romain subordonné

---

[630] Antoine de Baecque, Annette Lévy-Willard, « Gérard Mordillat et Jérôme Prieur, documentaristes, débusquent les contre-vérités du film », *Libération,* 31/03/2004 [en ligne], consulté le 11/11/2020. URL : https://www.liberation.fr/evenement/2004/03/31/gerard-mordillat-et-jerome-prieur-documentaristes-debusquent-les-contre-verites-du-film-une-betise-a_474414

[631] Geza Vermes, « Celluloïd Brutality », *The Guardian,* 27/ 02/2004 [en ligne], consulté le 12/11/2020. URL : https://www.theguardian.com/world/2004/feb/27/religion.film

[632] Paul Verhoeven, *Jésus de Nazareth*, éditions Aux Forges de Vulcain, 2015, p. 44

[633] Antoine de Baecque, Annette Lévy-Willard, « Gérard Mordillat et Jérôme Prieur, documentaristes, débusquent les contre-vérités du film : 'Une bêtise absolue du point de vue historique'», *Libération,* 31/03/2004 [en ligne], consulté le 11/11/2020. URL : https://www.liberation.fr/evenement/2004/03/31/gerard-mordillat-et-jerome-prieur-documentaristes-debusquent-les-contre-verites-du-film-une-betise-a_474414

[634] Gérard Mordillat rajoute : «Aucun chercheur aujourd'hui dans le monde ne prend les Évangiles pour de l'Histoire, ce sont des textes militants : il fallait prouver que Jésus était bien le Messie. Toutes ces accusations sur le procès fait par les Juifs du Temple à Jésus sont mises en scène au moment de la rédaction des Evangiles, entre 40 et 60 ans après les faits, car les premiers chrétiens sont en pleine lutte pour leur propre légitimité. Le film de Gibson, en posant la question «Qui a tué Jésus ?», a rouvert un espace qui, d'un seul coup, autorise à dire que, «finalement, après tout, Gibson n'a peut-être pas tout à fait tort, tout de même ce sont les Juifs qui...». Il faut dire une fois pour toutes, et sans qu'il y ait le moindre doute » Antoine de Baecque, Annette Lévy-Willard, *ibid.*

[635] Paul Bond, « Mel Gibson Planning 'Passion of the Christ' Sequel », *Hollywood Reporter,* 09/06/2016 [en ligne], consulté le 12/11/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/mel-gibson-planning-passion-christ-901299

à Ponce Pilate, qui lui ordonne de retrouver le corps de Jésus disparu après la crucifixion. La tension narrative repose sur la rencontre du rationnel tribun avec Jésus et sa conversion à la foi[636]. Ce néo-péplum a été présenté par les producteurs comme la suite de *The Passion of the Christ,* bien que les deux films n'aient stylistiquement et narrativement aucun lien. « Le dernier essai de la division confessionnelle de Sony Pictures vise clairement le charme du mélange des genres pour sa Passion du Christ. Mais manquant de l'intensité viscérale du film de Mel Gibson et n'offrant pas grand intérêt pour le public laïc, *Risen* ne devrait pas monter très haut au box-office » souligne la critique[637].

Son of God et *Mary Magdalena* mettent en scène des passions qui couvrent un temps narratif plus long, portant l'accent sur le prêche du Christ dans l'un, et sur sa relation aux apôtres dans l'autre. Le script de *Son of God* construit par contraction de la série télévisée à forte audience *The Bible* (2013)*,* produisant un effet *trailer* décout propos et psychologie du personnage. Le néo-péplum couvre la période longue de la Genèse aux Révélations (Ancien et Nouveau Testament) en proposant des morceaux choisis du prêche de Jésus (Diogo Morgado) d'après la Bible *New International Version*, à laquelle il se veut fidèle.

Mary Magdalena décrit la passion de Marie-Madeleine, citée dans l'Évangile à une douzaine d'occurrences - plus qu'aucun autre apôtre -, et ayant donné lieu à de nombreuses légendes. Sainte populaire, elle est souvent représentée portant un vase d'onguent et une abondante chevelure. Libérée de « sept démons » par le Christ, elle appartenait au groupe de femmes qui aurait suivi Jésus jusqu'à la mort. Elle aurait été témoin privilégié de la Passion, de la mise au tombeau, et premier témoin de la Résurrection, recueillant la parole : « Noli me tangere »[638]. Elle serait originaire du village de Magdala selon certaines versions (celle que retient le néo-péplum biblique)[639].

---

[636] Kevin Reynolds commente : « J'ai toujours eu envie de raconter une histoire comme celle-ci, gonflée du souffle épique des grandes productions Hollywoodiennes. Bien sûr, nous voulions que tous ceux qui ont la foi se sentent représentés de façon juste. Mais si vous ne croyez pas, toute l'action de ce film et les grandes scènes dramatiques vous procureront tout le divertissement dont vous rêvez. Il est hors de question de dire à qui que ce soit que croire. Les gens peuvent s'appuyer sur ce film pour interroger leur propre spiritualité, ou simplement l'apprécier comme un pur divertissement cinématographique », « La Résurrection du Christ de Kevin Reynolds », *AlloCiné* [en ligne], consulté le 13/11/2020. URL : https://www.allocine.fr/film/fichefilm-230703/critiques/presse/

[637] Frank Scheck, « Joseph Fiennes plays a Roman tribune investigating the mysterious disappearance of Jesus' body in this Biblical drama directed by Kevin Reynolds », *The Hollywood Reporter*, 18/02/2016 [en ligne]

[638] « Noli me tangere » : « Ne me touche pas » ou « Ne me retiens pas », Évangile de Jean, XX, 17

[639] Jacques Dubois précise : « Elle assista à la Passion, mais aucun texte ne la place au pied de la Croix. Elle était présente lors de la mise au tombeau, et, au matin de Pâques, elle fut la première à trouver le tombeau vide (Matthieu, XXVI, 6-13). Elle courut prévenir Pierre et Jean, puis revint et fut favorisée de la première apparition du Christ ressuscité », « Marie-Madeleine, Sainte (Ier siècle) », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 16/05/2020. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/marie-madeleine-sainte/

D'abord considérée comme l'« Apôtre des Apôtres»[640] par les Pères de l'Église, elle est assimilée au VIème siècle par le pape Grégoire le Grand à la prostituée que secourt Jésus (Luc, VII, 36-50) et à Marie de Béthanie, sœur de Marthe et de Lazare (Jean, XII, 1-8). Ainsi, « durant tout le Moyen Âge, en Occident, on crut qu'il n'y avait qu'une seule personne »[641]. Elle est réhabilitée par le Pape Paul VI en 1969 et passe de pénitente à disciple[642]. Diverses théories la font accoster en Provence après la Résurrection et finir sa vie dans la grotte de Saint-Maximin-de-la-Baume, troisième tombeau de la chrétienté[643]. Une autre théorie en fait l'épouse « en esprit » de Jésus, soucieux d'égalitarisme entre hommes et femmes[644] selon l'Évangile de Jean (XX, 11-16) renvoyant au *Cantique des Cantiques* (III, 1-4). Une théorie plus récente en fait l'épouse charnelle de Jésus, version choisie par Martin Scorcese (*The last Temptation of the Christ,* 1988, adaptation du roman *La Dernière Tentation*, Níkos Kazantzákis, 1954). Une autre théorie en fait la mère de Jésus[645].

Le néo-péplum *Mary Magdalena,* choisi la variante de l'épouse. Il laisse planer le doute sur la nature exacte de la foi de Marie de Magdala, entre névrose hystérique et véritable appel. L'ambiguïté règne sur la nature exacte de la relation à Jésus, soulignant l'intimité des deux personnages (réelle ou fantasmée ?) et la ferveur de la croyante (courage ou fanatisme ?), notamment quand elle s'oppose à Pierre et aux apôtres après la Résurrection.

Ben Hur entre bien dans la catégorie du néo-péplum biblique évangélisateur, mais est adapté d'un roman chrétien et non directement de la Bible. La force du roman rejoint ici celle du texte biblique comme l'ont montrés les succès de box office des précédentes versions de ce péplum[646]. *Pompeii, remake* d'une série d'adaptations du roman chrétien à succès *The Last Days of Pompeii*, inscrit dans le *Chaos Cinema,* évacue complètement la thématique chrétienne de ses prédécesseurs.

---

640 Régis Burnet, *Paroles de la Bible,* Seuil, 2011
641 Jacques Dubois, *ibid.*
642 Jean Pirot, *Trois amies de Jésus de Nazareth*, éditions du Cerf, 1986
643 Jacques de Voragine, *La légende dorée* (v. 1261-1266), édition Charles Gosselin, 1843, p.160-167
644 Xavier-Léon Dufour, *Lecture de l'Évangile selon Jean,* Seuil, collection « Parole de dieu », 1996, p. 221
645 Thierry Murcia, *Marie appelée la Magdaléenne. Entre Traditions et Histoire. Ier - VIIIe siècle*, Presses Universitaires de Provence, collection « Héritage Méditerranéen », Aix-en-Provence, 2017, p. 338
646 Jon Solomon, *Ben Hur, the original blockbuster,* Edinburg University Press, collection « Screening Antiquity », 2016

2.1.5 FILMS À SOURCES ROMANESQUES

Le néo-péplum, fondé sur une épopée originelle, genre ayant tendance à disparaître avec l'émergence du roman à partir du XVIIème siècle, est essentiellement sujet à adaptation romanesque. Du fait des coûts de production importants des péplums, les producteurs s'orientent, dès les débuts du genre, vers les romans à succès, hors des expérimentations tentées pendant l'âge d'or à Cinecittà. Le néo-péplum le plus emblématique de la tradition de l'adaptation du roman à succès est *Ben Hur.*

2.1.5.1 Films adaptés de romans chrétiens

Pompeii, scénarisé par Lee Batchler, Janet Scott Batchler, Julian Felowes et Michael Robert Johnson d'après le roman à succès *The Last Days of Pompeii* d'Edward Bulwer Lytton (1834), prend de grande libertés avec le roman, duquel il se démarque par son allègement du contexte historique et surtout religieux. Le scénario met l'accent sur la condition d'esclave du protagoniste Milo, aux antipodes de la situation de patricien de Glaucus dans le roman, pour orienter le film vers une romance sombre et catastrophiste caractéristique du *Chaos Cinema,* et des *blockbusters* de cette période.

La problématique chrétienne en est complètement évacuée. Les précédentes versions du film, comme celle de 1959, restaient fidèles au roman en y jouant du fil rouge chrétien, totalement absent de ce *remake*, qui semble destiné à un jeune public consommateur de séries, et progresse lentement vers l'explosion du volcan et la mort des amants. Les combats dans l'arène de cette version occupent une place bien plus importante que dans la version de 1959.

Le scénario de *Ben Hur* de Timur Bekmamberkov établi par Keith Clark et John Ridley est inspiré du roman *Ben-Hur : A Tale of the Christ* de Lewis Wallace (1880) et le scénario de Richard Tunberg (version de 1959). Il raconte le triomphe d'un prince juif, Judah Ben-Hur, personnage fictif, sur le romain Messala, qui marque l'assomption du peuple juif au moment où Jésus-Christ subit la passion. *Ben-Hur* est le roman le plus vendu aux États-Unis du XIXème siècle. Jon Solomon relate dans son ouvrage le cheminement du roman aux différentes adaptations de ce film[647]. Les variations au roman original sont nombreuses et l'adaptent aux préoccupations politiques contemporaines avec les motifs de l'attentat zélote contre Ponce Pilate et de l'engagement féminin d'Esther dans le collectif.

[647] Jon Solomon, *Ben Hur, the original blockbuster,* Edinburg University Press, collection « Screening Antiquity », 2016

Exodus : Gods and Kings, *remake* des *Ten Commandments* (Cecil B. DeMille, 1956) scénarisé par Æneas MacKenzie, Jesse Lasky, Jack Gariss et Fredric Frank, est adapté de la Bible et de romans sur Moïse : *Pillar of Fire* (Joseph Ingraham, 1859), *On Eagle's Wing* (Arthur Southon, 1937), *The Prince of Egypt* (Dorothy Clarke Wilson, 1949). Cecil B. DeMille avait déjà réalisé en 1923 une première version muette des *Ten Commandments,* d'après un scénario de Jeannie Macpherson qui n'intégrait pas les romans plus tardifs de 1937 et 1949. Le film d'animation *Prince of Egypt* (Brenda Chapman, Steve Hickner, Simon Wells, DreamWorks, 1998) adapte également le roman[648].

Le scénario de *Risen* est inspiré du roman chrétien à succès *The Robe* (*La Tunique,* Lloyd C. Douglas, 1942) vendu à plus de deux millions d'exemplaire, dans lequel l'auteur se défend d'avoir écrit un roman historique pour camper une histoire biblique à partir de l'interprétation de faits historiques. Le péplum *The Robe* (Henry Koster, 1953), premier film exploité en CinemaScope, adapte le roman pour la première fois.

2.1.5.2 Autres sources romanesques

Les apports romanesques, quand ils ne sont pas la source principale du film, permettent aux réalisateurs et scénaristes d'envisager la psychologie des personnages et leur monde interpersonnel. David Franzoni revendique s'être inspiré de la nouvelle de Daniel P. Mannix, *Those About to Die* (*Ceux qui vont mourir,* 1958) qui relate la vie d'un gladiateur pour caractériser Commode et concevoir Narcissus-Maximus[649]. Le personnage d'Hyperion d'*Immortals* pourrait trouver des sources dans les romans *Space Opera* de Dan Simmons, *Hyperion* (1989) et *La chute d'Hyperion* (1990) qui relatent la libération de colosses sanguinaires et des rêves d'Hégémonie d'une civilisation spatiale.

Alexander s'inspire de la trilogie de Mary Renault sur Alexandre. *Fire from Heaven* (1969) relate l'enfance et la jeunesse d'Alexandre jusqu'à la mort de Philippe. *The Persian Boy* (1972) relate du point de vue de Bagoas les conquêtes d'Alexandre. *Funeral Games* (1981) relate la mort d'Alexandre et les guerres de succession entre les diadoques[650]. Pour

---

[648] Sur une musique de Hans Zimmer et un casting de voix originales choisi parmi les acteurs phares d'Hollywood

[649] John Soriano, « Exclusive interview with David Franzoni », *Writers Guild of America* [en ligne], publication initiale : http://www.wga. org/craft/interviews/franzoni2001.html, consulté le 13/06/2015. Archive URL : http://www.arlt.co.uk/ss2003/gladiator.pdf

[650] Michel Ciment, Hubert Niogret, « Enfant, je lisais l'histoire de sa vie à travers les récits de Mary Renault qui l'a popularisé dans les années 50 », « Parmi beaucoup de livres, celui de Mary Renault est le plus réussi parce qu'elle raconte l'histoire. Le premier volume, c'est du point de vue d'Alexandre ; le deuxième, à travers les yeux de Bagoas, le troisième raconte la période après la mort d'Alexandre. Elle ne traite pas de toute la vie d'Alexandre, mais nous livre un point de vue intérieur au personnage, psychologique […] Les trois questions

King Arthur, la représentation des pictes, rare au cinéma et devenant plus fréquente, a été explorée en littérature par Rudyard Kipling et en bande dessinée[651].

Centurion et *The Eagle* adaptent *The Eagle of the Ninth* (*L'Aigle de la Neuvième Légion*, Rosemary Sutcliff, 1954) dont l'intrigue se situe au IIème siècle après JC en Grande Bretagne. « Jeune officier romain, Marcus (Tatum) est hanté par le désir de venger l'honneur de son père et de récupérer une aigle d'or perdue en Calédonie (Écosse) ; aussi s'aventure-t-il, avec un esclave breton dont il a sauvé la vie, Esca (Bell), au nord du mur d'Hadrien pour affronter les sauvages Picts, ici dénommés *Seals* »[652].

Hail Caesar! s'inspire du roman *The fixers* d'E.J. Fleming (2004) qui relate les scandales Hollywoodiens réglés ou dissimulés par Eddie Mannix et Howard Strickling. Ce dernier directeur de la publicité à la MGM avait pour mission d'enjoliver la vie des stars du studio pour la presse. L'Eddie Mannix du film est un personnage-valise synthétisant les personnages historiques Eddie Mannix et Howard Strickling.

2.1.6 FILMS ADAPTÉS DE LA BANDE-DESSINÉE ET DES JEUX VIDÉO

2.1.6.1 Bande-dessinée

Les adaptations de bandes-dessinées sont autant objet de critiques pour la pauvreté scénaristiques, que d'éloges pour les découpages inédits et les univers modernisés. Ces adaptations sont souvent des succès de box office, avec une prédilection pour les *Comics* qui touchent le public adolescent. Scout Tafoya déplore : « les adaptations de *comic books,* quel que soit le logo de milliardaire dont elles sont revêtues, ne vont malheureusement pas disparaître. Je dis « malheureusement » non parce que je voudrais qu'elles disparaissent, mais parce qu'elles ont réussi à capturer des parts d'audience qui auparavant étaient ouvertes à peu

---

que je voudrais lui poser seraient : Que sais-tu du meurtre de ton père ? Pourquoi as-tu abandonné ta mère et es-tu resté sans voir pendant onze ans ? Pourquoi as-tu épousé Roxane ? Trois questions que les livres historiques n'approchent même pas. Ils les mentionnent, tournent autour, mais ne vous donne aucun point de vue psychologique », « Entretien avec Oliver Stone. Alexandre, l'autre face du héros », *Positif* n°527, janvier 2005, p.9-10

[651] Voir les contes Pictes du recueil *Puck, lutin de la colline* (Rudyard Kipling, 1906). Plusieurs auteurs de *fantasy* et de bande dessinée se sont également inspirés des sociétés Pictes : En bande dessinée, voir Jean Van Hamme (scénario) et Ted Benoît (dessin), *L'affaire Francis Blake,* Belgique, éditions Blake et Mortimer, 1996 ; Jean-Yves Ferri (scénario) et Didier Conrad (dessin) *Astérix chez les Pictes,* France, Les Editions Albert René, 2013 ; en roman *fantasy* voir Robert Howard, *Bran Mak Morn*, éditions Néo, 1969, réédition Fleuve Noir, 1993 ; Julliet Maillier, *The Bridei Chronicles,* 3 volumes, New York, Tor books, 2004-2006

[652] Jean-Loup Bourget, « *The Eagle* », « Notes sur les films de A à Z », *Positif* n°603, mai 2011, p. 38

près à tout le reste. Comédies romantiques, épopées historiques, films indépendants, comédies vulgaires que, selon Todd Philipps, on ne peut plus réaliser »[653].

300 et *300 : Rise of an Empire*, scénarisés par Zack Snyder, Kurt Johnstad et Michael Gordon adaptent les romans graphiques documentés sur l'histoire des guerres médiques de Franck Miller. Si les protagonistes ont bien existé (Léonidas, Xerxès, Gorgô, Thémistocle, Ephialtès, Artémise), bande-dessinée et film agrémentent le récit d'un bestiaire de monstres.

Hercules s'inspire du personnage de Radical Comics, *Hercules : The Thracian Wars* scénarisé par Steve Moore et dessiné par Admira Wijaya (Radical Comics, 2008), et T*he Knives of Kush*, scénarisé par Steve Moore et dessiné par Chris Bolsin (Radical Comics, 2009). Steve Moore[654] n'a pas souhaité être associé à la promotion du film, son contrat d'édition chez Radical Comics l'ayant exclu des droits sur l'adaptation cinématographique, et son travail étant fondé sur une documentation historique et mythologique poussée (dont le scénario du film n'aurait pas tenu compte, notamment à propos d'Hylas, amant d'Héraclès, effacé du scénario[655]).

Le personnage d'Hyperion, qui apparaît dans *Immortals* est un super-héros Marvel issu des comics *Escadron Suprême, Suprême Power, Thunderbolts, Avengers*.

À l'inverse, certains *Comics* naissent des scénarios des films. Les scénaristes de *Noah,* impatients de la réponse de la production sur la faisabilité du néo-péplum biblique, ont ainsi adapté le scénario de *Noah* en *Comics*, jusqu'à ce que la Paramount se décide, suite au succès de *Black Swan* réalisé par Darren Aronofsky[656]. Jean-Loup Bourget note encore, à propos de *The Eagle,* que l'intrigue, « évoque les *Alix* de Jacques Martin »[657].

---

[653] Scout Tafoya, « Aimez-vous les films de super héros ? Défense de Scorcese, de Coppola et du cinéma d'auteur. Ou pourquoi avons-nous transformé des auteurs de légende en rouages d'un cycle d'informations en continu, et dans quel but ? », *Positif* n°708, février 2020

[654] Hannah Means Shannon, « Alan Moore calls for boycott of 'wretched film' *Hercules* on behalf of friend Steve Moore », *Bleeding Cool,* 17/07/2014 [en ligne], consulté le 17/05/2020. URL : https://bleedingcool.com/comics/recent-updates/alan-moore-calls-for-boycott-of-wretched-film-hercules-on-behalf-of-friend-steve-moore/

[655] Hannah Means Shannon, *ibid.*

[656] Gaël Golhen, Gaël Golhen, « Ari Handel : Noé est une histoire mythologique », *Première,* 03/04/2014 [en ligne], consulté le 17/08/2020. URL : https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Ari-Handel-Noe-est-une-histoire-mythologique

[657] Jean-Loup Bourget, « *The Eagle* », « Notes sur les films de A à Z », Positif n°603, mai 2011, p. 38

2.1.6.2 Jeux vidéo

Le modèle ou l'adaptation de jeux vidéo, augmente depuis les années 1990. 2005 est une année d'accélération où le nombre de films issus de jeux vidéos et le nombre de films donnant lieu à des jeux prend son envol[658] .

Les critiques sont unanimes pour reconnaître cette influence dans les deux *300* : « Ni scénario, ni contextualisation historique (pourquoi Léonidas se bat-il contre Xerxès ? Qu'est-ce que les Thermopyles ?), ni personnages : juste un prétexte qui endort très vite et des silhouettes bien lissées, comme dans un jeu vidéo […] Le succès du film ne prouve qu'une chose à mes yeux : les amateurs de jeux vidéo ont quitté pour une fois leurs consoles individuelles pour en contempler une aux proportions d'une salle de cinéma »[659].

De fait, l'esthétique jeu vidéo est souvent critiquée. *Gods of Egypt* est ainsi vilipendé : « ce n'est qu'un des nombreux problèmes de *Gods of Egypt* du Studio Summit, un film qui semble inspiré d'un jeu vidéo même s'il ne l'est pas »[660]. À propos de *Wrath of the Titans,* le critique Vincent Avenel souligne des améliorations par rapport à *Clash of the Titans* du point de vue des scènes d'action et du traitement de la 3-D. Le scénario, comme dans le premier épisode, tient davantage d'une adaptation officieuse de jeux vidéo que d'une épopée mythologique, à l'instar de « la série des *Titans* [qui était] avant tout une adaptation officieuse de la série de jeux vidéo *God of War* ». Le jeu des acteurs s'en ressent « Persée-Worthington est toujours aussi atone »[661].

Le jeu vidéo à succès *God of War,* qui présente dans un univers mythologique grec, le héros Kratos et des monstres mythologiques, est une source d'inspiration pour le néo-péplum[662]. Le site Allo Ciné annonce l'adaptation cinématographique de ce jeu vidéo dans la catégorie péplum. Le film *Assassin's* Creed (Justin Kurzel, 2016), dont certains *opus* se déroulent dans des univers à l'antique (*Origins, Odyssey*), est un des nombreux jeu adaptés. Le studio Ubisoft Motion Pictures adapte souvent les jeux qu'il produit en films[663]. Le film

---

[658] Anonyme, « Liste de 149 films adaptés d'un jeu vidéo » *Sens Critique* [en ligne], consulté le 12/06/2020. URL : https://www.senscritique.com/liste/Film_adapte_d_un_jeu_video/5996

[659] Christian Viviani, « 300 », « Notes sur les films de A à Z », *Positif* n°555, mai 2007, p.24

[660] Vincent Avenel, « Mangé aux mythes », *Critikat.com*, 03/04/2012 [en ligne], consulté le 17/06/2020. URL : https://www.critikat.com/actualite-cine/critique/la-colere-des-titans/

[661] Vincent Avenel, *ibid.*

[662] Un site non référencé explique que le scénario du jeu, antérieur au néo-péplum Wrath of the Titans, présente de curieuses analogies : God of War 2005 met en scène l'affrontement de Kratos et Arès, comme Persée. God of War 2007 annonce que Kratos est un demi-dieu fils de Zeus comme Persée. God of War 2010 lance Kratos, aidé des Titans qu'il a libérés, à l'assaut du Mont Olympe et affronte jusqu'à décimer les dieux grecs. Dans Wrath of the Titans les dieux meurent les uns après les autres pour diverses raisons excepté Hadès qui perd son pouvoir, ce n'est pas Persée qui libère les Titans mais Arès et Hadès.

[663] « Meilleurs films adaptés d'un jeu vidéo », *AlloCiné* [en ligne], consulté le 19/08/2020. URL : https://www.allocine.fr/tag-1099/films/

Troy trouve un prolongement dans les jeux *Warriors : Legends of Troy* (Koei, 2011) jeu de *beat them all*[664], et *Total War Saga : Troy,* jeu de stratégie et de tactique en temps réel (Creative Assembly, Feral Interactive, Sega, 2020)

Des sites critiques[665] proposent des sélections non exhaustives de jeux vidéo portant sur l'antiquité[666]. Laury-Nuria André en recense 222 en février 2017[667] et propose de reconnaître un *locus epicus* commun entre littérature et jeu vidéo : « Il ne s'agit pas d'une réécriture au second degré mais bien plutôt de la création d'une version *autre* »[668], dans laquelle sont mélangés des éléments empruntés au réel et des créations fictionnelles[669]. Des travaux sur les paysages dans l'épopée hellénistique tardive[670], montre que l'approche spatiale des jeux vidéos est assez proche de celle des récits épiques et « réfère directement ou indirectement à la façon dont les Anciens eux-mêmes ont perçu le paysage « guerrier » primordial, celui de la Troie homérique et des divers réécritures durant la période antique »[671].

Le modèle de la plaine devant la ville de Troie est un motif littéraire. Mais certains jeux font un effort d'identification de ce *locus epicus* pour leurs décors. Le décor du jeu *Rise of the Argonauts,* en particulier, accorde une importance aussi grande au paysage que le fait Apollonios de Rhodes, « laissant son *empreinte* antique »[672].

---

[664] Le *beat them all* est un genre de jeu de combat à progression qui oppose un ou deux joueurs en coopération (avec un choix multiples de personnages jouables) opposés à un grand nombre d'ennemis. Ces jeux se déroulent au départ en milieu urbain, et sont thématisés autour de l'auto-justice voir Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, « Glossaire », *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015, p. 155-160

[665] Jean-Luc Bideau, « Top 10 des jeux se déroulant dans un univers péplum », *Sens Critique*, 25/03/2018 [en ligne], consulté le 20/08/2020. URL : https://www.senscritique.com/liste/Top_10_des_jeux_se_deroulant_dans_un_univers_peplum/1614863

[666] Dun Slim, « Univers, Top 15 de Rome Antique », *Sens Critique*, 11/10/2018 [en ligne], consulté le 19/08/2020. URL : https://www.senscritique.com/liste/Univers_Top_15_de_Rome_antique/72223

[667] Voici quelques uns de ces jeux : *Pompei : La colère du volcan,* (2000, Arxel Tribe et Cryo Interactive), *Praetorians* (2003, Pyro Studios et Eidos Interactive), *Gladiator : Sword of Vengeance* (2003, Acclaim Entertainment), *Gladius* (2003, LucasArts et Activision), *Rome Total War* (2004, Creative Assembly, Feral Interactive, Sega), *Shadow of Rome* (2005, Capcom Production Studio 2), *God of War* (2005, 2007, 2010, SIE Santa Monica Studio et Sony Interactive Entertainment, David Jaffe), *Colosseum : Road to freedom* (2005, Goshow et Koei), *Spartan : Total Warrior* (2005, Creative Assembly et Sega), *Rise of the Argonauts* (2008, Liquid Entertainment et Codemasters), *Imperium Romanum* (2008, Haemimont Multimedia et Sega), *Europa Universalis : Rome* (2008, Paradox Development Studio, Paradox Interactive et Blue Label Entertainement), *Grand Ages : Rome* (2009, Haemimont Multimedia, Viva Media, Kalypso Media), *Ryse : Son of Rome* (2013, Crytek Studios et Microsoft Corporation), Laury-Nuria André, *Game of Rome ou L'antiquité vidéoludique,* éditions Passage(s), 2016

[668] Laury-Nuria André, *Game of Rome ou l'Antiquité Vidéoludique*, éditions Passage(s), 2016, p.27

[669] Laury-Nuria André, *ibid.*, p.68

[670] Laury-Nuria André*, Formes et fonctions du paysage dans l'épopée hellénistique et tardive,* thèse de doctorat sous la direction de Christophe Cusset - Lyon, École normale supérieure, Langues et Littératures Anciennes, soutenue le 08/12/2012

[671] Laury-Nuria André, « *Game of Rome ou L'antiquité vidéoludique »,* éditions Passage(s), 2016, p.41

[672] Laury-Nuria André, *ibid.*, p.25

Ainsi, les concepteurs de jeux vidéo reprennent à l'antiquité certains de ses tropes « pour les réinterpréter à la lumière des représentations modernes »[673]. « Le jeu vidéo présente une esthétique au carrefour des arts visuels. Il se nourrit tout à la fois de la tradition, des motifs et des grandes œuvres qui constituent notre patrimoine visuel européen mais aussi des formes artistiques et visuelles qui lui sont contemporaines ou proches »[674]. S'intéresser aux jeux vidéo par leur traitement du paysage, plutôt que par leurs scénarios, permet de dessiner la définition de l'Antiquité de ce début de XXIème siècle. S'il ne révèle qu'une empreinte partielle de l'Antiquité, elle est « suffisante pour être signifiante aux yeux du joueur du fait de sa dimension stéréotypée »[675]. Le jeu vidéo s'inscrit dans la tradition de la réception de l'Antiquité. « Le contemporain se regarde au miroir de l'Antique. L'Antiquité est le tain du miroir contemporain »[676].

2.1.7 LE *REMAKE*, FORMULE GÉNÉRALE DU NÉO-PÉPLUM

Relevant de l'*epos,* le néo-péplum est par essence sujet à être repris, les variations d'un même texte étant caractéristiques de la résolution de la crise. La tendance moderne soulignée par Laurent Jullier au *remake* est, dans le cas du néo-péplum, une nécessité. L'hybridation serait la condition *sine qua non* de sa modernisation, dont il serait impossible de recenser toutes les sources filmiques aussi vastes que la culture cinéphilique de ses scénaristes.

Raphaëlle Moine constate le flou qui entoure la notion de *remake*. Le rapport d'un film à un film antérieur est très variable. La plupart du temps, ce sont des textes qui donnent lieu à adaptations. Le statut du *remake* interroge : la nouvelle version produite d'un film doit-elle être considérée comme adaptation d'un film existant, ou comme adaptation d'une œuvre (littéraire, théâtrale, dessinée, voire numérique) déjà adaptée antérieurement au cinéma ? [677].

À l'inverse de cette complexité définitoire, David Roche constate l'homogénéisation du style du *remake* Hollywoodien à gros budget dans les années 2000, à propos du *slasher*[678], mais qui s'applique à tout genre ou sous-genre. « Cette uniformisation relève, d'une part, d'un

---

[673] Laury-Nuria André, *ibid.*, p.92
[674] Laury-Nuria André, *ibid.*, p.78
[675] Laury-Nuria André, *ibid.*, p.17
[676] Laury-Nuria André, *ibid.*, p.17
[677] Raphaëlle Moine, *Remakes. Les films français à Hollywood,* CNRS éditions, 2007, p.10-11
[678] Le *slasher* est un sous genre du film d'horreur apparu dans les années 1970 mettant en scène un tueur psychopathe tuant à l'arme blanche ses victimes

style commun au cinéma grand public que David Bordwell a nommé la 'continuité intensifiée', et, de l'autre, d'une tendance à prendre le *slasher*, sous-genre qui a dominé le cinéma d'horreur dans les années 1980-1990, comme modèle. Deux conséquences sont alors relevées : cette homogénéisation donne lieu à (1) une esthétique qui n'est pas toujours en cohérence avec la figure de l'horreur représentée ; et (2) à un épuisement formel à l'intérieur même des films, les *remakes* proposant moins de variations que les originaux. Les déficiences de ces films n'ont pas tant à voir avec leur statut de *remake*, mais avec leur tendance à recycler des conventions bien en place »[679]. Ce ne serait donc pas la pratique du *remake* qui serait cause de l'homogénéisation du style, constatée par Laurent Jullier et maints critiques, mais les conventions du péplum lui-même.

2.1.7.1 Le *remake*, forme privilégiée de l'*epos*

La pratique du *remake* dans le néo-péplum s'apparente au travail de reprise inépuisable du conteur dont nous avons vu avec Florence Goyet qu'elle était signifiante. « L'apprenti barde mémorise non pas un texte fixe mais des formules, qui peuvent lui servir ensuite à composer n'importe quel récit à partir du matériau traditionnel »[680]. « À l'extrême, on peut dire qu'il ne fait alors qu'enfiler des perles anciennes sur un nouveau fil d'intrigue, recomposer le stock des formules en un nouvel arrangement – elles sont assez nombreuses pour éviter l'impression de ressassement » [681].

Ce retour constant du même, prend un autre sens pour Florence Goyet. Il fait déjà beaucoup pour « apprivoiser » le désordre : « toute guerre, toute crise sera décrite avec les outils bien connus des épopées précédentes »[682]. Il est donc tautologique de constater que le néo-péplum, en tant qu'*epos* soit sujet à *remake.*

L'évaluation de la qualité du *remake* par la réception critique s'apparente à l'auralité du texte épique. Les épopées antiques, s'adressant à des auditeurs présents physiquement, sont obligées de tenir compte d'eux. Il n'en va pas autrement des recettes au *Box Office* des films qui déterminent les productions ultérieures. Bruno Bettelheim montre que le récitant de

---

[679] David Roche, « Les *remakes* comme témoins de la poétique du cinéma d'horreur Hollywoodien contemporain », *Mise au point* n°11, 2018 [En ligne], consulté le 01/08/2020. URL : https://journals.openedition.org/map/3205

[680] Florence Goyet, « Ce sont des blocs, en général d'un demi-vers, qu'il stocke dans sa mémoire. Pour réciter les épopées traditionnelles, elles représentent un précieux outil mnémotechnique ; pour inventer d'autres textes, elles fournissent l'appui nécessaire au récitant qui improvise », *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006, p.26

[681] Florence Goyet, *ibid.*, p.26

[682] Florence Goyet, *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006, p.26

contes de fée ne peut s'abstraire des attentes de son public (les auditeurs réagissent, se lèvent, s'en vont quand on les ennuie, sont accrochés aux lèvres du conteur quand il les passionne). L'*epos* du néo-péplum est donc « façonné par le public » et correspond « à ce dont il a *besoin* »[683]. Succès et insuccès des *remakes* informent sur leur capacité à répondre à cette attente.

2.1.7.2 Le spectre du Western

Le Western, et sa structure duelle ou *biplex* se maintient dans le fond conventionnel du néo-péplum, constituant son plus petit dénominateur commun cinématographique.

Laure Levêque souligne à propos de *Gladiator* : « *All Quiet on the Western Front*[684], et quand bien même le *limes* germano-danubien est *orienté*, qui nous entraîne plutôt vers les marches de l'Est, parce que, précisément, c'est le front du *western* qu'on ne quitte pas et, avec lui, sa typologie éprouvée qui se décline en une gamme de codes imprescriptibles, immédiatement reconnaissables. Par où le *Ben-Hur* de Wyler (1959) peut revenir sans qu'il y ait pour autant contradiction, chargé de tous ses *impedimenta*, tourner inlassablement autour du même axe, qui fait défiler, avec le double retournement de fortune du héros, du pinacle à l'esclavage et retour, une spécularité qui éclaire, comme préventivement, le destin de Maximus. Judah n'est pas loin (l'oint ?). Et, avec lui, une lecture messianique qui emporte une interprétation du film en forme de révélation »[685]. Ces codes éprouvés du péplum fondés sur une révélation et une libération de l'esclavage, lié à la conquête de l'Ouest, font revivre les fondements du souffle épique de la fondation des États-Unis.

Jean-Loup Bourget souligne que *The Eagle* « greffe les codes du Western sur le film antique : frontière entre civilisation et barbarie, loyautés indéfectibles, amitié virile excluant la femme, éclaireurs qui pénètrent en territoire ennemi, traversée de la montagne à cheval, mépris des soldats pour les politiciens…Au XIXème siècle, Fenimore Cooper avait transposé en Amérique les intrigues de Walter Scott ; la boucle est désormais bouclée, le western revenant ici à l'une de ses sources lointaines, les farouches guerriers des Highlands»[686].

Le critique relève encore la présence du Western, film-dans-le-film de *Hail Caesar!*

---

[683] Florence Goyet, *ibid.*, p.15

[684] Laure Levêque explique cette assertion : « Dès lors, prévaut un référent qui tient du plus petit commun multiple où le signe prolifère et, atteignant à l'autonomie, mène sa vie propre selon un sémantisme pulsionnel qui fonctionne à la pratique citationnelle généralisée. C'est en ce sens qu'il faut entendre l'étrange pétition de principe que David Franzoni projette à l'horizon de *Gladiator* : 'Mon point de vue a toujours été : ce n'est pas *Ben-Hur*, c'est *À l'ouest rien de nouveau*' », « Sources antiques et lectures cinématographiques. Le cas de Gladiator », Babel n°24, 2011, mis en ligne le 01/07/2012, consulté le 12/08/2018. URL : https://journals.openedition.org/babel/182, p.165-180

[685] Laure Levêque, *ibid.,* p.165-180

[686] Jean-Loup Bourget, « *The Eagle* », *Positif* n°603, mai 2011, p. 38

qui « figure plutôt comme faire-valoir sympathique, avec acrobaties et chansons », mais dont Hobie Doyle, le personnage de Texan, *a priori* assez niais, résout l'énigme du film (l'enlèvement de la Star Baird Whitlock par un groupe communiste). « Il met Mannix sur la piste des kidnappeurs et, loin de se laisser convertir par eux, devine très vite leur identité »[687]. La présence plus ou moins visible du Western, création américaine, issue des genres épiques traditionnels, infuse à rebours le néo-péplum pour marquer son origine américaine.

2.1.7.3 Autoréférentialité des sources

Le phénomène le plus marquant est celui de autoréférentialité du néo-péplum. Ainsi, de *Gladiator* où « les référents sollicités sont à l'évidence pluriels, à la fois contemporains et antiques, qui plongent leurs racines tant dans la mode du péplum qui traverse les années 1950-60 que dans la documentation, textuelle et archéologique, voire épigraphique. Un précédent, et non des moindres, dont s'inspire directement *Gladiator* au point que l'on est fondé à parler de *remake*, s'était déjà construit sur cette combinaison de sources : *La Chute de l'Empire romain*, d'Anthony Mann (1964) »[688].

Le néo-péplum « fidèle en cela à toute une lignée de productions à grand spectacle », fait le choix « d'une intertextualité qui ignore le dialogue avec les données anciennes pour imposer une forme d'échange qui ne reconnaît guère comme interlocuteurs valides que des sources secondaires modernes, voire contemporaines : tableaux pompiers et, surtout, péplums de la grande époque Hollywoodienne des années 1950-60 qui lui fournissent, avec les éléments d'un code, un protocole de lecture éprouvé »[689]. Cette autoréférentialité est fondée sur le cliché : « Par là, il vaut aussi par son caractère formulaire : la devise convoque une imagerie et *Pollice Verso* entérine toute une rhétorique de l'image qui ne peut que véhiculer son lot de clichés : *ave, Cæsar, morituri te salutant* ; *væ victis* ; S.*P.Q.R... Et cætera* »[690]. Le

---

[687] Jean-Loup Bourget, « *Avé César!* Le Bon Dieu, avec confession », *Positif* n°661, mars 2016, p. 38-39

[688] Laure Levêque complète : « Dans un cas comme dans l'autre, un même corpus de textes […] sert une même interrogation, existentielle, et habille de toges des acteurs mus par des problématiques profondément ancrées dans le monde d'aujourd'hui et, partant, posées comme universelles, qu'il s'agisse de la liberté et des conditions de son exercice, du fonctionnement des institutions et de leurs limites, des contacts de cultures, de la nature de la domination, de la vie et de la mort des empires », « Sources antiques et lectures cinématographiques. Le cas de Gladiator », Babel n°24, 2011, mis en ligne le 01/07/2012, consulté le 12/08/2018. URL : https://journals.openedition.org/babel/182, p.165-180

[689] Laure Levêque, *ibid.,* p.165-180

[690] Laure Levêque complète : « Ce faisant, Franzoni est pleinement en phase avec son réalisateur, qui avoue pour source de son inspiration le célèbre *Pollice verso* de Jean- Léon Gérôme (1872) qui cristallise pour lui, dans l'arène sanglante, symbole de toute une civilisation, la violence faite aux hommes et, finalement, aux peuples », « dans l'échange ritualisé qu'encadre le pouvoir. Véritable concaténation iconique, le tableau de Gérôme atteint à un rare de degré de concentration sémiotique et peut prétendre incarner, sinon l'Empire romain, du moins l'empire des signes », « Sources antiques et lectures cinématographiques. Le cas de Gladiator », Babel

tableau de Jean-Léon Gérôme incarne « l'empire des signes » à l'œuvre comme fond référentiel historique.

Antoine de Baecque souligne que « *Gladiator*, *Troy* ou *Alexander* multiplient les signes de l'Hollywood classique : acteurs vedettes, recours aux effets spéciaux spectaculaires et aux techniques de pointe, acmé de la tension et de l'action réservées aux grandes batailles, concentrant elles-mêmes les efforts de mise en scène et les gigantesques moyens mis au service du film, narration psychologique permettant de faire se mouvoir les principaux héros sur fond de contexte historique, certes fantaisiste et convenu, mais crédible, voire vraisemblable, pour les spectateurs mondialisés »[691].

Cette auto-citation du néo-péplum, construisant son propre mythe en réaffirmant un système de codes, s'inscrit dans un « discours du cliché ». « Avec le *Cléopâtre* de Mankiewicz (1963), *Gladiator* est loin de seulement partager une maximalisation budgétaire qui les établit l'un et l'autre, à quarante ans de distance, parmi les films les plus chers de l'histoire du cinéma : du triomphe dans une Rome qui vaut par sa monumentalité à l'étalage des techniques de combat – la fameuse tortue, qui signe la supériorité de Rome –, Ridley Scott reprend une série de motifs dont la valeur emblématique construit par avance son propre propos. Tous les chemins, dès lors, mènent à la Rome de Scott, celui du *Spartacus* de Kubrick (1966), qui aborde aussi l'esclavage et la légitimité de la révolte et met en scène une paire héroïque constituée d'un blanc et d'un noir ; du *Satyricon* de Fellini (1969), qui lui communique son atmosphère trouble de fin de règne ; voire, sanction de la lecture à la fois décalée et bousculée de l'Histoire que retient Scott, de l'*Hercule à New-York* d'Arthur Allan Seidelman (1970), où Schwarzenegger fait étalage de son impressionnante musculature en même temps que l'apologie de la force. Comme, déjà, Victor Mature dans *Demetrius et les Gladiateurs* de Delmer Daves (1954) où il affrontait, avant Russell Crowe, des tigres bondissants qui s'imposent en emblèmes incontournables des jeux du cirque »[692].

Laure Levêque conclut que l'*elocutio* scottienne procède d'un fonctionnement stéréotypique relevant de l'autorité et de l'usage du cliché. Le consensus et le lieu commun ainsi définis tiennent du trope et du tropisme, constituent une figure d'inclusion faisant se rejoindre singulier et universel, citation et Cité dans la *res publica* de façon tautologique.

---

n°24, 2011, mis en ligne le 01/07/2012, consulté le 12/08/2018. URL : https://journals.openedition.org/babel/182, p.165-180

[691] Antoine de Baecque, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013 [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

[692] Laure Levêque, *ibid.,* p.165-180

Ainsi, ce discours du cliché fondé sur la cohérence rhétorique et ontologique devient un mode privilégié d'expression et un opérateur de lisibilité.

L'autoréférentialité est le thème d'*Hail Caesar!,* « chronique d'une journée de la vie du consciencieux 'directeur de la production physique' (ou *fixer*) Eddie Mannix (Josh Brolin, interprétant un directeur historique de la MGM) dans un studio des années 1940 »[693].

Le tournage lui-même a plongé ses techniciens dans l'histoire du film Hollywoodien : « La conception de cette comédie, confiée à Jess Gonchor, collaboratrice des Coen, s'inspire du travail du légendaire directeur artistique Cedric Gibbons, qui a produit plus de mille films au cours de ses 32 ans de mandat chez MGM. Pour créer des films dans le film, Jess Gonchor et la décoratrice Nancy Haigh ont référencé des scènes de genre emblématiques : un numéro de comédie musicale à la Gene Kelly dans un bar de marins, un cowboy à la Roy Rogers chantant dans un paysage de western, un peu d'horreur à la Frankenstein. Pour recréer les images classiques d'arches romaines sur la voie Appienne et de temples à colonnes corinthiennes de l'épopée *Sword-and-Sandal* homonyme du film, Jess Gonchor s'est inspirée des classiques des années 50, *Quo Vadis ?* et *Ben-Hur*. Une grande partie du tournage de trois mois a eu lieu sur les *backlots*[694] des studios de Los Angeles (principalement Warner Bros) et à l'Union Station[695] pour créer les images fictives du Studio Capitol »[696].

Jean-Loup Bourget relève cette mise en abyme du péplum : « *Ave César!* est une comédie qui pastiche au passage, avec brio, plusieurs genres Hollywoodiens classiques, à la manière de *Movie Movie* de Stanley Donen ou (dans le registre dramatique) des *Ensorcelés* de Minelli. *Hail Caesar!* est d'ailleurs le titre original non seulement du présent film, mais d'abord d'un film dans le film, « épopée biblique », récit de conversions rappelant tant le *Ben Hur* de Wyler avec Charlton Heston que *La Tunique,* premier long métrage en Cinémascope »[697]. Il s'agit de revisiter les classiques Hollywoodiens, *Ben Hur* en tête.

2.1.7.4 Classiques Hollywoodiens revisités

Ben Hur de William Wyler est donc emblématique du péplum Hollywoodien du XXème siècle, ce qui est loin d'être le cas de sont successeur réalisé par Timur Bekmambetov

---

[693] Jean-Loup Bourget, « *Avé César!* Le Bon Dieu, avec confession », *Positif* n°661, mars 2016, p. 38-39

[694] Un *Backlot* est un espace extérieur d'un studio de cinéma où de grands décors sont réalisés et des scènes d'extérieur filmées

[695] La *Los Angeles Union Station* est la principale gare ferroviaire de Los Angeles

[696] Cathy Whitlock, « The auteur brothers revisit the golden age in their new movie with George Clooney as a matinee idol and Channing Tatum channeling Gene Kelly », The Hollywood Reporter, 05/02/2016 [en ligne], consulté le 03/06/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/hail-caesar-how-coens-remade-861252

[697] Jean-Loup Bourget, « *Avé César!* Le Bon Dieu, avec confession », Positif n°661, mars 2016, p. 38-39

en 2016. De fait, *Ben Hur* représente le péplum américain au sens où le roman de Lew Wallace, et toutes ses adaptations cinématographiques, sont américains. Les versions se succèdent par cycle de vingt ans, puis de soixante ans : 1907 (*Ben-Hur*, Sidney Olcott, court-métrage muet, interprété par Herman Rottger), 1925 (*Ben-Hur*, Fred Niblo, interprété par Ramon Novarro), 1959 (William Wyler, interprété par Charlton Eston), 2016 (*Ben Hur,* Timour Bekmambetov). La version de 2016 marque la fin du cycle du néo-péplum et le retour de la thématique religieuse et l'esthétique télévisuelle ou multi format des médias numériques développés par le même Timour Bekmambetov.

Le roman anglais *The Last Days of Pompeii* (Edward Bulwer-Lytton, 1834) a donné lieu à des adaptations internationales : 1900 (*The Last Days of Pompeii*, Walter R. Booth, court-métrage muet, Angleterre), 1913 (*Gli Ultimi giorni di Pompei*, Mario Caserini, Italie), 1926 (*Gli Ultimi giorni di Pompei*, Carmine Gallone, Italie), 1935 (*The Last Days of Pompeii*, Ernest B. Schoedsack et Merian C. Cooper, États-Unis), 1950 (*Les Derniers Jours de Pompéi*, Marcel L'Herbier et Paolo Moffa, France-Italie), 1959 (*Gli Ultimi giorni di Pompei*, Mario Bonnard et Sergio Leone, Italie), puis *Pompeii* (2014)

Gladiator est le *remake* quasiment assumé de *Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960) et *The Fall of the roman Empire* (Anthony Mann, 1963)[698]. *Exodus : Gods and Kings*, que la critique qualifie de fade *remake* des *Ten Commandments* de Cecil B. DeMille[699] reprend le sujet porté à l'écran deux fois par DeMille : en 1923 (version muette), puis en 1959 (Charlton Eston y interprète Moïse). Péplum au coût de production le plus élevé de l'histoire du cinéma, un de ses nombreux prix récompense ses effets spéciaux.

Pour *Noah,* Ari Handel, ne cite pas *Noah's Ark* (Michael Curtiz, 1928) qui avait marqué les esprits pour le grandiose de la scène du déluge et la mort de plusieurs figurants. Le scénariste revendique l'inspiration de *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980) pour la structure en deux temps du néo-péplum. Le huis clos de la seconde partie, qui conduit Noé à la folie, reproduit le scénario du film d'horreur. La famille, enfermée sur l'arche, vit un drame : Noé doute de la parole de dieu, n'entend plus sa voix, ou n'est plus sûr de l'entendre correctement, et devient fou, au point de menacer sa famille, et de devenir l'antagoniste du film[700].

---

[698] Spartacus devait être initialement réalisé par Anthony Mann, mais Kirk Douglas le licencia au bout de deux semaines

[699] Phallène de la Vallette et Olivier Pérou, « *Exodus* : Terre promise ou plaie cinématographique », *Le Point*, 23/12/2014 [en ligne], consulté le 20/05/2020. URL : https://www.lepoint.fr/cinema/exodus-gods-and-kings-terre-promise-ou-plaie-cinematographique-23-12-2014-1891901_35.php

[700] Gaël Golhen, « Ari Handel : Noé est une histoire mythologique », *Première,* 03/04/2014 [en ligne], consulté le 17/08/2020. URL : https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Ari-Handel-Noe-est-une-histoire-mythologique

Risen s'inspire de « *Barabbas* (Fleisher, 1962) et surtout de *La Tunique* (Koster, 1953) ayant déjà montré la conversion de personnages impliqués dans la mort de Jésus »[701]. Certains y voient une « surprenante combinaison d'épopée biblique Hollywoodienne d'autrefois comme *The Robe* (récemment reprise par les frères Coen dans *Hail, Caesar!*) et de procédure pénale du style CSI »[702]. D'autres, une réussite : « avec ses décors géométriques, ses paysages désertiques filmés en Espagne, ses images fortes (Christ couronné d'épine à la Grünewald, Saint Suaire) et son recours minimal aux effets spéciaux, *Risen* s'inscrit avec tact et même un certain bonheur dans la longue tradition Hollywoodienne du péplum biblique, caractérisée par le synchrétisme judéo-chrétien (le personnage de Joseph d'Arimathie fait contrepoids à celui de Caïphe) »[703].

Alexandre s'inspire d'*Alexander the Great* (Robert Rossen, 1956) pour les principaux épisodes, qu'il épure toutefois (l'épisode du nœud gordien, les batailles aux côtés de Philippe). Oliver Stone revendique l'influence d'*Intolerance* (D.W. Griffith, 1916) pour la représentation des décors de Babylone[704] et de *Cleopatra* (Joseph Mankiewicz, 1963) avec l'apport des effets visuels vus dans *Braveheart* (Mel Gibson, 1995), *Troy* et *Gladiator*[705].

Hail Cæsar ! « multiplie les hommages : hommage aux films de Donen et Kelly comme *Un jour à New York.* Eddie Mannix (Josh Brolin) apparaît ici comme « une variante de Marlowe dans *Le Privé* d'Altman, un homme ordinaire, faillible, courageux et juste, dont les valeurs éthiques et familiales sont celles d'un autre âge »[706]. La star Baird Whitlock (George Clooney) incarne un personnage peu fiable et peu perspicace qui clôt la « trilogie des imbéciles » (*Numbskill Trilogy* comprenant *O'Brother* et *Intolerable Cruelty*)[707].

Tous les néo-péplums sont, de près ou de loin, des *remakes* de péplums américains existants, plus rarement italiens, ils reprennent la « formule classique » d'Hollywood des années 1950 à 1965 dont les critiques sont à l'affût des variations. De façon générale, les

---

[701] Jean-Loup Bourget, « *Risen* », *Positif* n°664, juin 2016

[702] Frank Scheck, « Joseph Fiennes plays a Roman tribune investigating the mysterious disappearance of Jesus' body in this Biblical drama directed by Kevin Reynolds », The Hollywood Reporter, 18/02/2016 [en ligne], consulté le 17/06/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/risen-film-review-866689

[703] Jean-Loup Bourget, « *Risen* », *Positif* n°664, juin 2016

[704] Michel Ciment, Hubert Niogret, « Il y a assez peu de documents d'époque pour les danses, les costumes, les couleurs…On sait beaucoup de choses sur la Macédoines et les Grecs, même sur Babylone. *Intolerance* de D. W. Griffith est un bon exemple, qui est allé assez loin dans la précision. C'était une Babylone qui annonce Cecil B. DeMille, un rêve incarné. Nous mêmes, nous avons pu utiliser l'image de synthèse aussi loin que possible, prévisualiser, élaborer, fignoler, en partant d'un *storyboard* », « Entretien avec Oliver Stone », *ibid.*, p. 12

[705] Michel Ciment, Hubert Niogret, « Quelle est votre familiarité avec les péplums italiens, les épopées antiques ? Enfant, c'est ce qui me plaisait le plus. *Cleopatra* a été le dernier film intelligent du genre, qui a ensuite disparu. Il a été remis au goût du jour par *Braveheart, Troy* et *Gladiator* qui a bien bénéficié de la technologie numérique », « Entretien avec Oliver Stone », *ibid.*, p. 9

[706] Jean-Loup Bourget, « *Avé César!* Le Bon Dieu, avec confession », *Positif* n°661, mars 2016, p. 38-39

[707] Jean-Loup Bourget, « *Avé César!* Le Bon Dieu, avec confession », *Positif* n°661, mars 2016, p. 38-39

remakes restent mal perçus et la comparaison est le plus souvent au détriment du nouveau film, toujours perçu comme moins inventif que ses prédécesseurs, pour les raisons décrites d'une inscription dans le stéréotype générique et par effet de nostalgie (« c'était mieux avant »). Pourtant, ces films proposent des relectures et des hybridations, parfois même des nouveautés comme le néo-péplum *Agora* (Alejandro Amenábar, 2007, hors corpus) *biopic* sur la philosophe, astronome et mathématicienne Hypatie d'Alexandrie, et sont aux confluents de savoirs faire importants.

2.1.7.5 *Remakes* de séries

Certaines pratiques de reprises de séries relèvent du *remake. Son of God* réassemble des scènes de la série à succès sur le câble, *The Bible* de Roma Downey et Mark Burnett. La scène d'ouverture résume en montage hyperkinétique des épisodes de la Création, Adam et Eve, Noé, Abraham, Moïse, David et Goliath, préparant l'entrée en scène de Jésus[708]. La critique américaine le compare cependant à la *Passion du Christ* : « ce film qui prétend couvrir la durée du ministère de Jésus, soit au moins deux ans, atteint vite son point culminant. Jésus et ses disciples arrivent à Jérusalem pour la Pâque à la cinquantième minute, laissant encore 87 minutes pour couvrir le même épisode que *La Passion du Christ*, de l'arrestation de Jésus au temple, du complot de Caïphe, la Dernière Cène (tournée entièrement en gros plan, sans tentative de rendu "artistique"), l'arrestation de Jésus, l'interrogatoire, la flagellation (assez graphique selon les normes de tout autre que Mel Gibson), le procès, l'ascension agonisante sur le chemin du Golgotha (prolongé par l'utilisation libérale d'un ralenti très extrême), la crucifixion (accompagnée d'une profusion de plans de coupe du producteur Downey, comme ceux de la même expression angoissée de Marie), l'enterrement et la résurrection »[709].

Pompeii joue de la référence à la série à succès *Game of Thrones.* Le héros du néo-péplum, Milo (Kit Harington), interprète également le personnage de Jon Snow, héros emblématique pour une génération. Les caractéristiques de Jon Snow, personnage au physique svelte et musclé, complexe, réfléchi, silencieux, fidèle à sa cause, tourné vers la nature, courageux, sont reprises dans le néo-péplum.

---

[708] Todd McCarthy, « The Christian film, based on Mark Burnett and Roma Downey's 10-hour miniseries, is directed by Christopher Spencer and zooms in on "The Bible" lead, Diogo Morgado », *The Hollywood Reporter,* 27/02/2014 [en ligne], consulté le 22/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/son-god-film-review-684046

[709] Todd McCarthy, *ibid.*

Par ailleurs, le néo-péplum s'inspire du *storytelling* des séries à l'antique pour écrire des narrations mêlant temps de l'histoire fictive et temps de l'Histoire, certaines séries à succès ayant trouvé des formules plébiscitées par le public. Jean Pierre Esquenazi[710] souligne à propos de deux séries néo-péplum populaires, *Rome* (création John Milius, William McDonald, Bruno Heller, réalisation Michael Apted, Allen Coulter, Julian Farino, 2005-2007, États-Unis, Angleterre, Italie) et *Spartacus : Blood and Sand* (Steven S. DeKnight, 2010, États-Unis), les principes du *storytelling* des séries à l'antique.

De façon générale, les séries transforment le temps chronique en le divisant selon un calendrier, élément essentiel de la production et de la diffusion sérielle. Le temps des séries se divise en grandes catégories comme les « saisons », elles-mêmes sous-divisées en épisodes. Chaque série est programmée en épisodes et en saisons réguliers. Le calendrier propose ainsi une temporalité originale et une chronique du temps originale, les chroniques du temps sériel n'étant pas contraintes par une fin. Le quotidien de l'épisode est ainsi transmuté par le montage doublement articulé : montage image interne à l'épisode et montage des épisodes entre eux[711]. Le montage détermine le sens et la temporalité de la série, mais également les croyances clichéiques sur le passé réécrit et enjolivé par la légende. La série à l'antique est constituée d'un double récit : le fond légendaire, le temps cyclique et fermé de l'Histoire, et le temps narratif, obstacle majeur de tout projet de mise en série. Le cercle fermé de la narration historique doit maintenir une fin haletante, par exemple, tout en abordant des passages obligés et péripéties inévitables et prévisibles comme la révolte menée par Spartacus, le passage du Rubicond par César.

Pour contourner les difficultés du *storytelling* historique, la série *Rome* raconte l'histoire des maîtres et des serviteurs, la macro et la micro histoire, dans une représentation politique détaillée et réaliste de la vie romaine. *Rome* est un véritable projet sériel parce que la série condense et articule deux temporalités : le temps évènementiel de l'histoire et celui répétitif du quotidien. Dans cette série, le personnage Titus Pullo tue son adversaire et est gravement blessé. L'inconséquence de Titus Pullo a une incidence sur l'Histoire. La contingence et le hasard entrent alors dans la pensée du temps historique et de la théorie des catastrophes historiques selon laquelle ces évènements mineurs créent l'Histoire. Les personnages principaux, Titus Pullo, un plébéien misérable et rusé et Lucius Voreno, un

[710] Jean Pierre Esquenazi (Université Lyon 3), communication « Rome, sous et sur l'histoire », journée d'étude *Antiquité 2.0. Inventions antiques à l'ère numérique* du 11 décembre 2014, Université Paris Nanterre, Institut National d'Histoire de l'art.
[711] Gilles Deleuze, *Cinéma I, l'image-mouvement,* éditions de Minuit, 1983

centurion, incarnent les deux lignes temporelles : le présent hasardeux des circonstances du peuple et le temps historique des hauts personnages, souvent caricaturaux.

La série *Spartacus, Blood and Sand* (2010) tend au contraire vers l'esthétique de *300* de Zack Snyder, les jeux vidéo et la *fantasy*. Cette série abat quelques stéréotypes sur le personnage de Spartacus, ce en quoi elle constitue elle aussi un véritable projet sériel sur le temps historique en remaniant la temporalité du mythe. Dans la première saison, le héros exhorte les esclaves à s'émanciper. Mais assez vite, le héros se montre assez naïf et peu libérateur, bon combattant mais pas le meilleur. Les étapes de la révolution sont souvent suivies de déceptions, ce en quoi la série défait le mythe, en l'entrecoupant de scènes de « décharge », c'est à dire des scènes de sexe et de combat. Les esclaves quant à eux sont méthodiquement trompés et humiliés, observant les romains qui les exploitent, ce qui induit qu'un autre temps, celui, marxiste, de la lutte des classes est à l'œuvre dans la série.

Rome et *Spartacus* en ayant pris au sérieux le travail sur le temps, temps contingent dans *Rome,* et temps de la lutte des classes dans *Spartacus* montrent la potentialité des séries à produire de la réflexion par delà le seul divertissement et la rupture de la monotonie qu'elles agrémentent. Ces séries font appel au numérique dans une moindre mesure que les superproductions cinématographiques américaines, mais les utilisent, cette pratique étant devenue courante, comme le note Réjane Hamus-Vallée[712]. Le péplum-spectacle repose sur l'utilisation du numérique pour dépeindre des paysages ou héros extraordinaires. Cette course au spectaculaire est interrompue dans *Rome* qui montre le quotidien, et non des héros paroxystiques. Les premières productions des années 2000, jusqu'à *300,* montre une bataille des nanopixels que la série *Rome* efface au contraire, au bénéfice du réalisme du plateau.

La scène de combat des gladiateurs (épisode 11 saison 1) repose sur l'effacement numérique. Le combat est le point culminant véhiculant le cliché du héros. Or, les combattants sont filmés ici à hauteur d'homme. Ce parti pris souligne l'intérêt de la scène, qui scelle l'amitié des deux hommes. Les réalisateurs se sont passés de doublures et ont créé des effets spéciaux mécaniques, plutôt que des trucages numériques, utilisés seulement pour rajouter du sang. La série n'a pas manqué d'exploiter le fait que la vie du soldat est scandée par des batailles, mais fait l'ellipse de celles-ci, pour montrer surtout une vie de débauche à Alexandrie. Même si le film épique a des attentes, *Rome* prend ses distances avec l'imagerie américaine numérique, favorisant une approche naturaliste à l'écran définie par André Bazin, selon Bruno Heller, un des créateurs de la série.

[712] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015, p. 34

La série a été filmée à Cinecittà en décors naturels, même si le superviseur des effets visuels James Madigan a été mandaté. Le recours au numérique n'a été choisi que lorsque la production a manqué d'argent. Cependant, alors que le réalisateur de *Troy* a choisi de reconstituer numériquement Troie en inventant une ville plus grande que nature, *Rome* au contraire, a mis en scène la vie telle qu'elle est. *Rome* montre que la place donnée à la petite histoire par le *storytelling* avec un minimum d'effets visuels, fonctionne auprès spectateurs et contribue au vraisemblable que la nouvelle esthétique numérique met forcément à mal par la torsion entre la volonté de faire vrai et celle de plaire.

2.1.8 Conclusion : *storytelling*, Histoire et réception

Le modèle épique de l'*Iliade* est opératoire pour penser le texte générique du néo-péplum comme texte unique. Caractérisant la *geste* grecque, il laisse son empreinte dans la *geste* romaine et biblique. Ce modèle permet de penser le genre comme écriture sérielle, ensemble apparent d'unitaires, constituant en fait une série organisée relevant du *storytelling* des séries télévisées ou internet. Le genre néo-péplum est la continuation d'un *epos,* chant guerrier de circonstance qui permet de repenser la valeur du *remake* comme mode poétique spécifique d'un cinéma à visée politique tentant de négocier une sortie de crise. La surexploitation du motif du souffle épique dans le néo-péplum indique cette référentialité à l'*Iliade* qui est à l'origine de cette métaphore, et cela d'autant plus que le néo-péplum hellénisant prend une importance significative par rapport aux représentations de la romanité.

Le motif du souffle épique est essentiel pour penser la réussite économique, esthétique et idéologique des néo-péplums. Il permet d'évaluer la référentialité à la poétique des textes fondateurs, la conformité de leur esthétique et de leur picturalité à ce modèle grec. Les effets visuels facilitent la représentation de ce motif (souffles d'airs, feux, explosions, déplacements de particules, travellings aériens, mouvements de caméra vertigineux, représentations d'oiseaux en vol, d'espaces immenses, de mêlées spectaculaires, de combats hyper rapides). La dimension auditive le représente dans les bandes sons (souffles blancs, saturations, respirations, tendance à l'usage de voix lyriques). Ce motif qualifie la réception du spectateur qui évalue la réussite d'un néo-péplum par son souffle épique qui témoigne de sa capacité à transmettre l'émotion épique haletante). Du point de vue du scénario, l'abandon progressif de structures classiques, comme nous le verrons, pour tendre vers des pratiques de *storytelling* multipliant rebondissements, *cliffhangers,* échos à d'autres films du cycle, témoigne d'une prédilection du scénario à s'inscrire dans un nouveau rythme et de nouveaux formats. Du

point de vue de la production et de la diffusion, il caractérise les conditions de production des néo-péplums (capacité à utiliser les nouvelles technologie dans des chaînes de production repensées et les efforts effectués par les équipes pour produire des *blockbusters,* leur budget et leur recette mondialisés et non plus seulement sur le territoire américain). La métaphore du souffle représente aussi l'horizon idéologique du néo-péplum : penser en acte le politique, indiquer une voie de sortie par le haut, grâce à la figure tutélaire de Marc Aurèle (*Gladiator*), qui suggère un néo stoïcisme de circonstance[713]. Il souligne enfin la volonté d'établir une nouvelle cosmologie des médias et une pensée méta-critique du genre.

Les néo-péplums bibliques, latinisants plus ou moins historiques conservent une place importante, mais l'éclosion des péplums hellénisants qui offrent une grande plasticité du fait de sources plus variées (mythologie, histoire, épopée) est un enjeu pour la modernité qui semble vouloir la réhabiliter comme modèle. Le travail constant d'adaptation, puisant dans des sources filmiques variées à des degrés variés, témoigne de la prédilection de ce genre pour le *remake,* tendance générale du cinéma américain, mais qui acquiert un statut d'autant plus important dans un genre historique fondé sur un répertoire qui alimente le folklore international moderne. La notion de *remake* n'est pas très différente de la notion de *matière,* attachée aux modes de production des cycles épiques médiévaux. Ceux-ci faisaient fi de la notion d'auteur, et croisaient les récits, étant avant tout l'occasion de performances de conteurs garants d'un lien avec le public que ce cinéma régénère. Laure Levêque montre comment la vraisemblance du *storytelling* rejoint celle de l'histoire qui n'offre souvent pas plus de prise sur le passé que les formes littéraires et réécrit l'histoire dans le même mouvement. La réflexion sur le *storytelling,* développée notamment à travers la série télévisée *Rome* montre qu'il est possible d'articuler temps de l'histoire et temps Historique en limitant le recours aux effets visuels et en assurant une bonne réception des films, et propose une alternative au néo-péplum numérique ou 3-D.

Le paradoxe du néo-péplum est lié à une grande stabilité qui rejoue l'idée de sa propre mort avec la disparition progressive des humanités, représentée par la mort des héros. Cinéma réactionnaire et nostalgique qui se réactualise en se fossoyant, il est une expérience quasi psychanalytique de retour aux origines des sociétés occidentales, mais plus encore du cinéma lui-même. Genre matriciel et hybride il possède une faculté d'intégration et débouche sur la création de nouveaux genres populaires : Univers Etendus DC comics et Marvel, jeux vidéo, vidéo You Tube ou Internet, films de sport, voire dispositifs *Screen Life* ou *Live Cinema.*

---

[713] La doctrine stoïcienne s'appuie sur le concept de souffle (*pneuma* en grec) pour qualifier l'action adaptative du sage relié aux instances divines et à l'unité du cosmos

2.2 *BEN HUR* : *EPOS* ET *REMAKE*

L'autoréférentialité du spectacle néo-péplum, se trouve dans l'étymologie du latin « harena », « terrain sablonneux », devenu « arena » en anglais, synonyme courant aujourd'hui de « show » et plus encore de « spectacle sportif ». Daniel P. Mannix établit le parallèle entre arène et spectacle de sport qui rend le modèle de *Ben Hur* particulièrement représentatif de la formule classique à partir de laquelle se déduit le néo-péplum[714].

> In the vast marble Colosseum—greater than Yankee Stadium—the death struggles of the gladiators, the mangled bodies of the charioteers, whetted the people's appetite for excitement and thrills. The empire was dying, and the Roman Games—ruthless, brutal, and perverse—were the emotional outlet for the discontented mob. Feats of strength and skill no longer pleased.

2.2.1 BEN HUR : DÉPLACEMENTS D'UN RÉCIT CYCLIQUE

L'étude d'un cas prototypique du péplum Hollywoodien tel *Ben Hur*, implique le découpage et le séquençage du montage des deux péplums de 1959 et 2016. Cela permet de se rendre compte des permanences et des variations de cette épopée. Le tableau synoptique[715] révèle des modifications importantes entre le péplum de 1959 et le néo-péplum de 2016 en début et fin des films, dont la morale est opposée. La trame narrative du roman est conservée (péripéties principales et scènes clés), mais des réaménagements internes, disparitions de personnages, modifient le propos, pour rendre la dimension liturgique moins prégnante au profit d'une esthétique issue de l'*actioner.*

2.2.1.1 Un récit emblématique du cinéma Hollywoodien

Le choix de *Ben Hur* peut surprendre du fait de la mauvaise réception critique et publique de la version 2016, fondée sur une esthétique télévisuelle, issue de *You Tube*, ou encore des captations de manifestations sportives, qui laissent peu de place à la direction d'acteurs et à la virtuosité du filmage qui avaient fait le prestige de la version de 1959[716].

---

[714] Daniel P. Mannix, « Dans le vaste Colisée de marbre - plus grand que le Yankee Stadium - les combats à mort des gladiateurs, les corps mutilés des cochers, aiguisaient l'appétit du peuple pour l'excitation des sensations fortes. L'empire était en train de mourir et les Jeux romains - impitoyables, brutaux et pervers - étaient le débouché émotionnel de la foule mécontente. Des exploits de force et d'habileté qui ne plaisent plus », *Those About to Die*, Ballantine Books, New York, 1960, préface

[715] Voir Annexes, « Structures séquentielles », tableau synoptique des séquences des deux *Ben Hur,* p. 464

[716] *Pompeii,* évacuant totalement la thématique chrétienne du roman d'Edward Bulwer-Lytton et objet de reprises continues depuis 1900, et bon exemple du *Chaos Cinema* (dont *300* a été un des sommets) aurait pu être privilégié. De même, *Exodus : Gods and Kings*, *remake* des *Ten Commandments,* aurait pu être un objet d'étude, si ce n'est qu'il est moins caractéristique du péplum américain de par ses sources mixtes (récit biblique, romans anglo-saxons), marqué par la personnalité de Cecil B. De Mille, et totalement inscrit dans l'imaginaire chrétien

Ben Hur met en scène sans fard la rivalité fratricide latente des sociétés occidentales individualistes et compétitives dans une alternative au combat, la course de char encadrée dans l'arène. La structure duelle est influencée par le Western, dont les deux frères incarnent chacun un camp. De même, le duel Maximus-Commode, Milo-Procurus dans *Pompeii* et Ramsès-Moïse dans *Exodus* sont nettement accentués par rapport aux versions antérieures, preuve de la forte valeur dramaturgique de ces structures *biplex* aujourd'hui.

Ben Hur 2016, fort de son héritage prestigieux exclusivement américain, a pu apparaître comme le héraut du *Trump Entertainment* à venir, fondé sur les réseaux sociaux, tout comme les néo-péplums de 2000 à 2007 ont pu être qualifiés de néo-péplums « bushistes »[717], (les néo-péplums de 2007 à 2014 procèderaient alors de l'*Obama Entertainment*). Venant en fin de cycle, il dessine le nouveau pacte de l'*American Way of life.* L'*epos* qu'il actualise tente d'exprimer enjeux et conflits de la société américaine actuelle : le spectacle sportif est conçu comme alternative acceptable à la parole christique revivifiée par les derniers néo-péplums du cycle (*Risen* et *Mary Magdalene*), Ben Hur étant considéré par Ponce Pilate comme « dieu des juifs » après sa victoire dans l'arène au moment où le Christ se fait arrêter.

Réalisé par Timur Bekmambetov en 2016, le néo-péplum a été scénarisé par Keith Clarke et John Ridley, d'après *Ben-Hur : A Tale of the Christ*. Les studios Metro-Goldwyn-Mayer (producteurs de la version de 1959), et Paramount Pictures ont coproduit ce néo-péplum de 125 minutes moyennant au budget de 100 millions de dollars. La production exécutive confiée aux sociétés Bazelevs Company (société de Timur Bekmambetov), Lightworkers Media et Sean Daniel, s'inscrit dans une logique de montages de coproduction complexes pour minimiser les risques financiers. Le format de tournage en Digital Cinéma couleur comporte une version 3-D, quelques copies en 35 mm. Le format de projection est le standard américain 2,35/1, le son Dolby Stereo. La classification USA est PG-13.

Ben Hur de William Wyler (1959) dure 214 minutes, et a été scénarisé par Karl Tunberg d'après le roman de Lewis Wallace. Il a été coproduit majoritairement par Metro Goldwyn Mayer et Loew's Incorporated pour un budget estimé de 15 millions de dollars. Les

---

et juif issu de l'ancien testament. Or, l'illustration du Nouveau Testament infiltre davantage des mythes fondateurs de l'Amérique et est un enjeu pour le cinéma Hollywoodien. Ces deux néo-péplums ne prennent pas suffisamment en compte la dimension belliqueuse propre à l'épopée (à défaut d'avoir une variété paysagiste comparable à celle de *Ben Hur*) et surtout ne se résolvent pas dans une compétition sportive (bien que *Pompeii* finisse par une course de char dans les décombres de la ville).

[717] Antoine de Baecque, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013 [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

recettes s'élèvent à 74 millions de dollars lors de la première diffusion et 90 millions de dollars en 1989[718], ce qui en fait un immense succès public (et critique avec 11 nominations aux Oscars). Son format de tournage, le 2,76/1, a surtout été projeté en 2,55/1, format devenu courant depuis le premier film CinemaScope, *The Robe* (1953), avec des projecteurs 35 mm à lentilles anamorphiques[719] et écrans à format adaptable (tissu noir sur rails métalliques horizontaux et verticaux). Les lentilles anamorphiques créant des flous et des déformations, les salles les mieux équipées projetaient en 70 mm[720] sur écrans incurvés Cinérama[721] ou Kinopanorama[722].

La MGM, ne pouvant créer un nouveau format pour son *Ben Hur,* du fait de difficultés financières, crée la MGM Camera 65 mm à objectif anamorphique[723] Ultra Panavision 70[724] adaptable à la majorité des salles (35mm, 70mm, Cinérama). Ainsi, en 1960, la plupart des projections de *Ben-Hur* se fait en 35 mm[725], plutôt qu'en format plat 70 mm[726] mais permet une image large. Quelques salles acquièrent des écrans 2,76/1 et des lentilles anamorphiques adaptées. En 1969, le film est ré-exploité dans des formats similaires, avec des copies « sphériques » en plus[727].

Remake assumé du film de 1959 (lui même *remake* des versions de 1925 et 1907), dont il reprend le lieu de tournage (Cinecittà et l'Italie), *Ben Hur* 2016 livre sa version numérique raccourcie. La critique déplore les compositions imprécises, le montage trop chargé (pratiquement aucun plan de la course de chars ne dure plus de deux ou trois secondes, si bien qu'aucune des performances ne se détache particulièrement). La partition de Marco

---

[718] *Ben Hur* (1959), « Business », *IMDB* archive [en ligne], consulté le 16/08/2020. URL : https://www.imdb.com/title/tt0052618/

[719] Lentilles Hypergonar pour format 35mm (format 2,66/1, puis 2,55/1 avec les pistes son, 2,35/1 avec piste optique monophonique), la projection est alternée entre deux projecteurs pour permettre d'enchaîner les bobines.

[720] Format 70mm très étendu 2,20/1

[721] Le Cinérama est un procédé de projection à trois projecteurs sur écran extra large courbe, réalisé par prise de vues à la caméra 35 mm à triple focale (27 mm) et triple bande inventé en 1952

[722] Le Kinopanorama est un procédé concurrent russe du Cinérama, reprenant les mêmes caractéristiques de triple projection sur écran courbe d'une surface de 24mx10m, mais comprenant 9 pistes magnétiques au lieu de 7 pour le Cinérama, pour la reproduction du son, inventé en 1959

[723] La MGM Camera 65 offre un rapport de compression de l'image de 1,25/1 et un ratio de projection de 2,76/1, Martin Hart, « Solving The Mysteries of MGM Camera 65 and Ultra Panavision 70 », *WidescreenMuseum.com*, 01/09/2002 [en ligne], consulté le 02/07/2020. URL : http://www.widescreenmuseum.com/widescreen/c65story.htm

[724] L'Ultra Panavision 70 permet de produire des copies de plusieurs formats: 2,59/1 (quasi Cinérama), 2.55/1 ou 2.35/1 (*soft matte* ou 35 mm anamorphosé recadré), 2,20/1 (70 mm), Martin Hart, « Solving The Mysteries of MGM Camera 65 and Ultra Panavision 70 », *WidescreenMuseum.com*, 01/09/2002 [en ligne]

[725] Ce format 35 mm se fait dans divers ratio selon les équipements : 2,55/1 (quatre pistes stéréo), 2,35/1 (rajout d'une piste optique de secours), 35 mm anamorphosé (une seule piste optique monophonique)

[726] Ce format 70 mm se fait avec le ratio 2,20/1, avec dans les salles de luxe, 6 pistes stéréo, c'est-à-dire deux pistes sonores magnétiques autour des deux perforations, soit quatre voies en plus des deux autres à droite et à gauche du photogramme

[727] Copies 35 mm anamorphosé (2,55/1), copies 70 mm « plates » (2,20/1), copies 70 mm « sphériques » pour écrans incurvés

Beltrami fait regretter celle de Miklós Rózsa. Parmi les critiques récurrentes viennent celles portant sur la déficience de la réalisation des scènes dramatiques dans lesquelles les émotions ne se construisent pas progressivement et ne nuancent pas la caractérisation des personnages[728].

2.2.1.2 *Ben Hur* 1959-2016 : réécriture des scènes liminaires. Autoréférentialité et individualisation

Le roman de Lew Wallace débute par six chapitres dédiés au voyage des rois mages jusqu'au roi Hérode, à la présentation de Joseph et Marie, à la naissance du Christ à Bethléem, à l'adoration des rois mages et des bergers. Le récit de *Ben Hur* ne débute qu'au chapitre VII, vingt ans plus tard, par une longue description de la situation politique en Judée. Le péplum de 1959 condense cette introduction biblique dans un long prologue de 9 mn [00:00:18-00:09:11]. Le néo-péplum de 2016 la supprime pour débuter *in media res* par la course de char en prolepse (ou *flashforward*), le désignant d'emblée comme *actioner.*

Les pré-génériques établissent la continuité des productions : MGM pour *Ben Hur* 1959 (durée 18 s), MGM et Paramount pour *Ben Hur* 2016 (durée 47 s). Le titre de 1959 est situé à 5 mn 10 s du début (durée 1 mn 50s incluant un générique sur la fresque *Ecce Homo* imitant la taille de pierre en lettrage romain). Le titre de 2016 est situé à 3mn 09s (durée 10 s, sans générique, en imitation de lettrage romain enflammé sur fond noir).

Les deux introductions se font en deux scènes. *Ben Hur* 2016 commence par un *flash forward* autoréférentiel situé en 33 après JC : le départ de la course de char dans le cirque de Jérusalem (durée 41 secondes, DMP : 3,23s/p). La scène présente Ponce Pilate, Cheik Ilderim, le zélote[729] Dismas qui trahit Judah, Ben Hur et Messala. La seconde scène effectue un retour en arrière, huit ans auparavant : Ben Hur et Messala font une course de cheval qui se conclut par l'accident de Judah (durée 91 secondes, DMP de 2,16s/p), puis le départ de Messala. Les deux scènes liminaires sont filmées à l'épaule et au drone, avec travellings, mouvements de caméra à chaque plan, montage hyperkinétique (59 plans en 132 secondes), bonds dans le temps. La tension dramatique repose sur la rivalité fraternelle qui s'exprime dans le souffle

[728] Todd McCarthy, « The Christian film, based on Mark Burnett and Roma Downey's 10-hour miniseries, is directed by Christopher Spencer and zooms in on "The Bible" lead, Diogo Morgado », *The Hollywood Reporter,* 27/02/2014 [en ligne], consulté le 22/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/son-god-film-review-684046

[729] Un zélote est, au Ier siècle après JC, un juif appartenant à une secte fanatisée résistant jusqu'à la mort (ou au meurtre) à toute domination étrangère. Aujourd'hui ce terme désigne un excès de zèle activiste ou idéologique.

épique de la course, à grand renfort de mouvements de caméra. L'accent est porté sur l'enfance et la jeunesse commune, l'injustice de Naomi qui accuse Messala de l'accident de son fils, ce qui précipite son départ de la maison Hur qui l'a adopté.

Le péplum de 1959 est construit avec un récit cadre biblique et un récit enchâssé. En effet, le film débute par la naissance du Christ, le recensement des Hébreux (notamment à Jérusalem) oppressés par l'occupant romain Il présente la forteresse romaine, l'*Antonia*, *locus epicus* récurrent, le Grand Temple, l'arrivée de Joseph et Marie à Jérusalem, et leur renvoi par les soldats à Bethléem (durée 102 secondes, DMP : 9,27 s/p), le trajet de l'étoile du Sud guidant bergers et rois mages vers l'étable de la Nativité, le dépôt des présents devant l'Enfant (durée 190 secondes, DMP : 9,94s/p). Ces éléments liturgiques sont absents de la version de 2016. La jeunesse commune, l'accident, sont évoqués seulement lors des retrouvailles de Ben Hur et Messala, avec un implicite homo-érotisme, pouvant passer pour la véritable raison de la séparation (Miriam, la mère de Ben Hur dans la version de 1959, ne rejetant à aucun moment Messala). Le rythme plus lent (28 plans en 292 secondes) les rares et amples travellings effectués à la grue posent d'emblée le cadre de la fresque chrétienne et placent Jésus au centre de l'histoire. La tension dramatique est d'emblée liée à la situation politique de la Judée. La version 2016, plus puritaine, se recentre sur la dimension individuelle de la lutte fratricide pour le pouvoir.

Les voix off des deux films, portées par des personnages intradiégétiques, s'opposent sur le contenu : Cheik Ilderim (Morgan Freeman, 2016) dispense mélodramatiquement un discours dépréciatif et manichéen sur des romains (pillant les états conquis et créant la misère pour remplir les stades). Il distingue Messala, « un romain », de Judah, « un juif », dont le père souhaitait qu'ils deviennent « un exemple d'unité dans un pays divisé » [00:47-02:19]. Dans *Ben Hur* 1959, c'est la voix off du mage Balthazar (Finlay Currie) qui commente sommairement l'occupation romaine subie depuis un siècle, le recensement obligeant les hébreux à transiter vers Jérusalem pour s'inscrire sur les listes romaines, les monuments de Jérusalem, la soumission feinte à Rome, la croyance des Hébreux en la venue d'un prophète libérateur [00:18-01:28].

La version 2016 retravaille ainsi le début et la fin du film[730]. Ce travail de *remake* fondé sur une logique de production confinant à la série B, est caractéristique du travail de Timur Bekmambetov, dont les productions sont considérées par la critique comme peu

[730] De la même manière, les musiques des néo-péplums ne sont orchestrales qu'au début et à la fin des films et sont réalisées au synthétiseur au milieu du film.

cohérentes, produites pour des médias parallèles au cinéma, et très rentables, suivant un modèle économique développé par le réalisateur[731].

2.2.1.3 *Ben Hur* 1959-2016. Péripéties : réécriture des scènes clés et maintien de l'ordre du récit

Les scènes intermédiaires, à partir des retrouvailles de Ben Hur et Messala jusqu'au triomphe de Ben Hur dans l'arène sont reprises dans le même ordre et articulées autour de scènes clés, traitées massivement par effets visuels.

2.2.1.3.1 Retrouvailles de Ben Hur et Messala

La version 2016 réécrit la scène culte des retrouvailles de 1959. Ici, Ben Hur (Jack Houston) et Messala (Toby Kebbell) sont déjà longuement apparus à l'écran [19:20-26:28] : dans l'arène en *flashforward*, sur une piste d'entraînement en *flashback,* durant les années de séparation (un clip avec la voix off de Ben Hur résume les nouvelles qu'il adresse à Messala), et juste avant leur retrouvailles (il chevauche avec Esther qu'il vient d'épouser et lui demande des enfants). Arrêté par des romains, il est emmené dans la forteresse où l'attend Messala, encore armé, entouré de son état major. L'émotion des retrouvailles joue sur leur caractère inattendu après une absence largement signifiée.

S'ensuit un *flashback* où Messala narre son parcours dans l'armée (clip des combats de Messala en Perse, Sarmatie[732], Afrique, Judée [21:17-23:30]) et évoque sa dette morale à Ponce Pilate, demande des nouvelles de Tirzah (la sœur toujours pas mariée de Ben Hur), justifie son silence par son impossibilité de rembourser sa dette à sa famille adoptive. La garde romaine revient avec des soldats blessés par des Zélotes au cimetière. Messala constate que les romains sont mal perçus par les Hiérosolymitains, offre son glaive à Ben Hur et lui demande son appui princier pour assurer l'arrivée sans encombre de Ponce Pilate. Ben Hur promet de parler en sa faveur et le convie à dîner.

La scène de retrouvailles de la version de William Wyler, dans la forteresse *Antonia* [14:23-21:17], est fondée sur un long plan de 20 secondes, à grande profondeur de champ, où Ben Hur (Charlton Heston, que l'on voit pour la première fois dans la pénombre) et Messala (Stephen Boyd, en amorce) s'observent d'un bout à l'autre de la galerie qui fait fonction

[731] Tatiana Siegel, « *Screen Life* Films May Be the Next (Cheap) Genre Craze », *Hollywood Reporter,* 8/23/2018 [en ligne], consulté le 07/06/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/screen-life-films-may-be-next-cheap-genre-craze-1136510

[732] La Sarmatie dans l'antiquité est le territoire d'un peuple cavalier nomade scythe de la steppe polono-biélorusse

d'arsenal, avant de tomber dans les bras l'un de l'autre [14:23-14:43]. Le dialogue qui suit en champ contre champ serré, souligne ce retour promis par Messala, son ascension sociale, leur belle allure respective [14:50-15:46]. Les deux hommes se mesurent au javelot (« Eros est mort, vive Mars! » dit Ben Hur) et constatent leur égale précision au tir [15:46-16:57].

L'affrontement politique, qui est le véritable enjeu, débute alors : Ben Hur rappelle qu'il a été sauvé jadis par Messala, qui lui demande en retour son aide auprès des Hiérosolymitains. Ben Hur demande à Messala de retirer ses troupes, mais celui-ci annonce l'arrivée des renforts de Valérius Gratus pour écraser la révolution dans l'œuf. Ben Hur est médusé, Messala lui rappelle qu'il est plus proche des romains que de la « racaille de Judée ». Ben Hur se révolte, Messala apaise l'échange en rappelant leur amitié. Ils trinquent en s'enserrant par le bras, avant un fondu au noir de fermeture [16:58-21:17].

2.2.1.3.2 Retrouvailles et conflit de Messala et de la famille Hur

La scène de retrouvailles de Messala et de la famille Hur, qui se conclut par une brouille est scénarisée de façon parallèle dans les deux versions, avec des variantes sur les modalités de la réception. Dans *Ben Hur* 1959, les retrouvailles Messala et de la famille Hur [21:17-28:44] débutent *in media res,* Messala et les Hur traversant le palais. Tirzah (Cathy O'Donnell), émue, flatte Messala (il n'a pas changé). Miriam (Martha Scott) surenchérit (Il est maintenant haut placé), Ben Hur est gêné. La dissonance politique apparaît quand Messala revendique son attachement à Rome « l'empereur construit et change la brique en marbre », et offre un bijou Libyen à Tirzah en lui racontant ses victoires romaines. Judah entraîne Messala vers l'écurie pour lui offrir un pur sang arabe blanc qu'il a élevé. Messala promet que tout sera « comme autrefois », mais demande à Ben Hur de lui donner le nom des opposants, César ayant les yeux sur la Judée. Ben Hur sera associé à son succès. Ben Hur refuse de trahir son peuple et Messala part. Attristé, il annonce à sa famille le motif du départ de Messala qu'ils ne reverront pas. La famille Hur accuse le coup.

Dans *Ben Hur* 2016 [00:27:28-00: 28:44], Tirzah (Sofia Black D'Elia) attend dans la salle de réception. Ben Hur conseille aux membres de la famille de se « comporter normalement ». L'intendant Simonides (Haluk Bilginer) introduit Messala, accompagné du commandant Drusus (Marwan Kenzari). Il offre une soie à Naomi (Ayelet Zurer), et se promène en conversant avec émotion avec Tirzah dans la maison : elle n'est pas mariée parce que Messala est inégalable. Celui-ci évoque ses blessures de guerre, ses pensées pour elle quand il a cru mourir. Ben Hur interrompt cette intimité pour montrer un cheval à Messala (lequel plaisante sur la mort qu'il donnera à Ben Hur pour le déranger à ce moment). Dans les

écuries, Ben Hur admire cuirasse et écussons de Messala, raille le nombre d'hommes qui l'aident à se vêtir le matin et montre le cheval blanc qu'il a acheté. La joute politique commence : Messala demande si Ben Hur a parlé à ses amis et demande les noms des radicaux opposés aux romains. Ben Hur refuse, rappelle l'oppression des juifs, Messala rappelle la promesse de l'aider et le somme de se positionner. Ben Hur refuse la traîtrise. Messala quitte le palais.

Le traitement narratif évacue tout sous-entendu sur les relations de Ben Hur et Messala, consacre la normalité du mariage (Ben Hur et Esther sont mariés dès les premières scènes) et une virilité rivalitaire : Messala enrage de l'interruption de son tête à tête avec Tirzah, Ben Hur n'offre pas de cheval à Messala, les rapports d'opposition sont frontaux, la famille est reléguée au second plan (elle a une valeur déterminante en 1959). Le rôle de Simonides est réduit à celui d'intendant.

2.2.1.3.3 Tuile et zélote, arrestation de la famille Hur

Construites de façon parallèle, les séquences d'arrestation des Hur, reposent sur un argument modifié. Le célèbre épisode de la « tuile » qui tombe sur le procureur Valérius Gratus (Mino Doro) dans la version de 1959[733] est transformé en attentat zélote contre Ponce Pilate. Dans les deux versions, Gratus et Pilate sont avertis de l'hostilité hiérosolomytaine, l'enjeu de Messala étant de traverser dans le calme de la ville pour faire bonne impression.

La version de *Ben Hur* 1959 [37:05-43:22] est caractérisée par les plongées et contre plongées vertigineuses sur la terrasse des Hur d'où tombera la tuile sous laquelle passe la colonne romaine. Le déplacement du point de vue traduit la méfiance et l'émotion des camps adverses qui s'observent : plans rapprochés d'hébreux qui regardent passer les renforts avec haine (que reprend *Gladiator*), plan d'ensemble en forte plongée sur la terrasse des Hur, où Tirzah accoudée sur la droite du cadre, scrute l'avancée de la colonne (Ben Hur entre dans le plan par la gauche, le traverse et s'accoude à côté de Tirzah), jeu de champ contre-champ entre la rue (point de vue de Messala qui passe à cheval) et de Tirzah et Ben Hur qui l'observent. Les tuiles sont en amorce en contre-plongée, et lors d'un des mouvements de Tirzah, le spectateur a pu déjà les voir bouger [39:00-39:50]. Une fois Messala passé, l'action est recentrée sur le procureur Gratus qui arrive sous le palais Hur. Tirzah se penche pour le voir, des tuiles tombent, le cheval de Gratus se cabre, il est désarçonné [39:50-40:00].

Il s'ensuit dans la rue un mouvement de panique, les hébreux hurlent, les romains se précipitent au secours de Gratus et tentent d'ouvrir les portes du palais, envahissant

[733] Cette scène, dès le roman, a consacré l'expression « tuile » comme événement imprévu et désagréable

progressivement le cadre des capes rouges de la légion. Ben Hur cache sa sœur aux regards sur la terrasse, puis redescend dans le palais exposer à sa mère la situation, avant d'ordonner à Simonides (Sam Jaffe) d'ouvrir les portes [40:00-40:53]. L'arrestation des Hur est le dernier moment de cette séquence [40:53-43:22]. Ben Hur s'avançant vers les romains, est constitué prisonnier, avec Miriam et Tirzah. Il explique à Sextus (André Morell) l'accident, et demande grâce pour sa mère et sa sœur. Messala, qui passe du hors champ au champ par un panoramique gauche droite qui le met face à Ben Hur, garde le silence [41:29]. La famille Hur est emportée, les serviteurs relâchés. Messala, resté seul dans le palais, monte sur la terrasse, touche les tuiles déchaussées qui tombent sur un soldat dont le cheval se cabre également.

La version de 2016 reprend cette scénarisation en trois temps avec des symétries parfois inversées, la contreplongée marquant davantage le début de la séquence [33:07-41:09]. Dans le palais Hur, la famille écoute les tambours et clameurs au dehors qui augmentent. Ben Hur et Tirzah montent sur la terrasse et observent la colonne romaine. Messala sourit à Tirzah. Mais, le Zélote Dismas (Moisés Arias) recueilli par Judah, surgit d'une terrasse avec l'ancien arc de Messala et tire sur Ponce Pilate (Pilou Asbæk). Messala sauve *in extremis* le préfet, un soldat est touché. La garde se met en tortue et tire. Les Hur ont tout juste le temps de s'abriter. Ponce Pilate ordonne l'arrestation, les soldats défoncent la porte du palais.

Le Zélote Dismas fuit, Ben Hur l'arrête et le relâche. Les soldats entrent et tuent Simonides. Les Hur sont emmenés dans la cour et ligotés. Esther, cachée dans une pièce, fuit. Le soldat veut forcer Ben Hur à avouer le meurtre, qui implore Messala qui arrive sur ces entrefaites. Messala monte dans sa chambre et voit son arc utilisé. Les soldats rapportent que les Hur ont abrité des Zélotes. Ben Hur ment pour sauver sa mère et sa sœur, en s'imputant l'attentat. Messala fait amener toute la famille.

Ainsi, la « tuile » motif du hasard tragique qui s'abat sur les Hur, est remplacé en 2016 par celui du Zélote, figure résistante de la guerre d'attentat contre l'occupation Romaine en Judée, que Ben Hur aide par bonté. Le rôle des Hur est donc plus ambigu (c'est en effet Tirzah qui introduit le zélote dans le palais et Judah qui décide de l'héberger dans l'ancienne chambre de Messala).

2.2.1.3.4 Rencontre avec Jésus sur la route de Tyr

Les deux versions montrent des scénarisations internes comparables, en trois temps : une tentative de négociation qui avorte avec Messala, la route de Tyr avec la rencontre de Jésus, l'arrivée dans la galère. La version de *Ben Hur* 1959, insiste sur la traversée de la Judée

et la rencontre avec Jésus [51:01-58:32]. La version 2016, sur le mélodrame personnel [00:41:09-00:46:05].

Enfermé dans une geôle de la forteresse Antonia, Ben Hur est emmené, informé de son transfert à Tyr pour embarquer sur une galère. Clamant l'innocence de sa famille et l'absence de jugement, il s'échappe, retrouve et menace Messala d'un javelot, lequel promet la grâce partielle de Miriam et Tirzah. Ben Hur plaide l'accident et implore la libération de sa famille. Messala reconnaît les faits, mais lui rappelle son refus de l'aider. La condamnation de Ben Hur dissuadera toute trahison, et sa famille mourra s'il le tue. Ben Hur se laisse emmener. Simonides et Esther (Haya Harareet) tentent de le faire libérer, Simonides est incarcéré.

La rencontre avec Jésus (Claude Heater, dont le visage n'est jamais montré) [51:01-56:32] est introduite par des plans de la longue marche de Ben Hur et de la caravane des condamnés, tombant un à un, à travers la Judée asséchée par le soleil. La caravane arrive à Nazareth, à mi-chemin de Jérusalem et de Tyr, et passe devant la fenêtre d'un charpentier dont le visage n'est pas montré [52:26]. Les romains font boire leurs bêtes, puis les prisonniers assoiffés. Venu le tour de Ben Hur, un centurion confisque son récipient (« pas d'eau pour lui »), boit et recrache l'eau dont Ben Hur essaie d'attraper quelques gouttes et s'effondre, murmurant « Seigneur, aidez-moi ». Jésus approche de Judah (dos caméra), fait couler de l'eau sur son visage, ouvre sa main, redresse sa tête et le fait boire en caressant ses cheveux. Ben Hur le regarde avec gratitude [55:00]. Le centurion s'approche, et ordonne d'arrêter. Jésus se redresse (dos caméra), le centurion impressionné, baisse les yeux et recule, interloqué, puis donne l'ordre de repartir. Ben Hur rend le récipient, regarde Jésus, touche ses bras, se relève rasséréné. Un soldat le frappe, il rentre dans le rang et repart avec la caravane en se retournant vers Jésus. Un fondu enchaîné sur la mer avec une flotte au loin effectue une transition et une ellipse temporelle de plusieurs années, enchaînant sur un plan de la flotte romaine navigant au loin sur une musique tragique (plans que *Troy* reprend) [56:32]. Dans les cales du vaisseau de guerre, l'hortator bat le rythme. Un centurion entre et observe les rameurs, parmi lesquels Ben Hur. L'embarquement imminent du consul Quintus Arrius (Jack Hawkins) est annoncé. L'hortator commande l'arrêt du navire.

Dans *Ben Hur* 2016 [00:40:00-00:46:05], la famille Hur est emmenée au fort romain, les femmes séparées des hommes et frappées. Ben Hur, fou de colère, saisit l'épée de Drusus et le prend en otage. Messala amadoue Ben Hur, le frappe et l'accuse de trahison et du sacrifice de sa famille en aidant les zélotes. Ben Hur marche dans une rue de Jérusalem avec un joug. Esther (Nazanin Boniadi) lui apporte de l'eau. Repoussée par un soldat, elle apprend

qu'il est envoyé aux galères. Jésus approche, prend l'eau au romain sidéré, qui se laisse faire et la donne à Judah qui le remercie. Jésus (Rodrigo Santoro, visible) répond qu'il ferait pareil pour lui et le relève. Au Port de Tyr, Ben Hur prend la place dans la cale du numéro 61 mort d'épuisement [00:43:20] et clame en vain son innocence. L'hortator répond qu'il ne reverra pas sa famille et donne le signal du départ. Le tambour se met à battre. Un *Flashback* fait une ellipse de cinq ans en montrant les souvenirs heureux des Hur. La version 2016 par rapport à celle de 1959 supprime l'épisode dans la geôle, le face à face avec Messala, la traversée de la Judée et le passage par Nazareth.

2.2.1.3.5 Bataille navale

La séquence à effets spéciaux de bataille navale en 1959 [01:07:50-01:20:38], suit un dialogue intime dans la chambre d'Arius où Ben Hur refuse d'être libéré pour le servir à Rome. Les pirates macédoniens approchant, les soldats arment les catapultes avec des charges enflammées. Arrius se fait armer. Dans la cale, les rameurs sont attachés par les pieds à une chaîne les reliant au navire. Arrius demande à ce qu'on enlève les fers de « 41 » (Ben Hur dans cette version). Le rameur voisin de Judah l'interroge. Ben Hur confesse son ignorance, et évoque l'inconnu qui l'a secouru sur la route de Tyr. Les rameurs atteignent la vitesse d'éperonnage [01:09:51]. Quintus observe Ben Hur depuis le pont et donne l'ordre de tirer. Les bateaux s'éperonnent à vitesse maximale. La coque de la galère est défoncée, les rameurs périssent. Ben Hur étrangle l'hortator, prend ses clés et délivre les galériens enchaînés et enfermés dans les cales. La galère prend feu. Quintus Arrius se bat sur le pont. Ben Hur le sauve à temps d'un tir de javelot. Arrius tombe à la mer, Ben Hur plonge et le tire sur une épave flottante. Quand Arrius, voyant sa galère couler, tente de se suicider. Ben Hur l'en empêche. Ils voguent devant les galères en feu.

Ben Hur 2016, reprend le plan d'ensemble des navires romains en amorce faisant face à la flotte grecque et use d'effets visuels pour la recomposition de la bataille [00:46:05-00:55:22]. L'hortator donne la cadence de combat, puis d'éperonnage. Des bateaux coulent. L'hortator donne l'ordre de rentrer les rames, le bateau est percuté. Les hommes se remettent à ramer en sens inverse. Les pirates grecs sont à bord. Ben Hur les voit à travers les claies du pont. Le commandant, projeté hors du bateau, est suspendu à une rame, Ben Hur lui donne un coup avec la sienne pour le faire tomber. D'un navire proche, il voit arriver un boulet qui tombe du pont dans la cale et son voisin est tué par une flèche enflammée. La panique croît. L'hortator ordonne de continuer à ramer. Un galérien enflammé met le feu au goudron suintant du pont et à l'hortator. D'autres rameurs sont touchés par des projectiles. Ben Hur

ordonne aux galériens de continuer à ramer. Tournant la tête vers les sabords de nage, il voit une trière foncer vers eux, un romain enchaîné à la proue par les pirates macédoniens hurlant. Il éclate dans une gerbe de sang au moment du choc. La coque percée prend l'eau. Les rameurs enchaînés paniquent. Le bateau se brise en deux et les rameurs, entraînés par leur chaîne hors du bateau, sont tirés vers le fond. Ben Hur réussit à refaire surface, puis à retirer sa chaîne sous l'eau, avant de flotter au milieu des épaves. La version de 2016, supprime toute la rencontre avec Quintus Arrius et le passage à Rome, accélère le rythme de la bataille, et ne reprend pas le thème du sauvetage des rameurs et du commandant romain (qu'au contraire, Ben Hur tue).

2.2.1.3.6 Rencontre du Cheik Ilderim

La rencontre avec le Cheik Ilderim, personnage clé qui permet à Ben Hur d'affronter Messala, dans la version 2016 se déroule après que Ben Hur, dérivant endormi sur une épave, entendant un char passer sur la plage, nage vers la rive et s'évanouit [55:22-01:01:12]. Il ouvre les yeux sur les naseaux d'un cheval blanc penché sur lui. Couché dans une tente au milieu de chevaux blancs, il boit dans une écuelle placée à côté de lui sans voir Ilderim qui l'observe dans l'ombre. Ben Hur approche d'un cheval malade, lui donne à boire et le caresse. Ilderim lui parle, Ben Hur, effrayé, tente de fuir, mais est retenu par une chaîne. Le Cheik souligne la dangerosité du lieu : pirates, maraudeurs. Ben Hur se présente comme condamné aux galères pour sédition. Ilderim estime, voyageant vers Jérusalem, que Ben Hur le met en danger vis-à-vis des romains. Comprenant que le Cheik vit des chevaux, il lui propose de guérir son cheval en échange du convoyage à Jérusalem pour retrouver sa famille.

La rencontre de 1959 est bien différente [01:30:45-01:43:02] : Ben Hur arrive de Rome en chameau dans une oasis où il s'abreuve, observé par Balthazar. Il se couche au pied d'un arbre, regardant les frondaisons des palmiers, quand Balthazar se penche vers lui (comme le cheval dans la version 2016), pour lui demander s'il est de Nazareth. Balthazar lui présente son hôte, le Cheik Ilderim (Hugh Griffith) qui dirige un aurige sur un char à quatre chevaux blancs. Ben Hur et Balthazar rient de la scène et Ben Hur prédit que les chevaux ne tiendront pas le virage, ce qui advient, provoquant la panique dans le camp. Balthazar informe Ilderim que Ben Hur avait prévu l'accident. Ce dernier explique qu'il a appris à conduire les chevaux à Rome et qu'il va à Jérusalem. Ilderim lui demande d'entraîner ses chevaux et l'invite à dîner dans sa tente [01:35:29-01:43:02]. Le soir venu, au cours d'un fastueux repas, Ilderim présente ses chevaux (Antares, Rigel, Altaïr, Aldébaran) qui concourront contre ceux

de Messala. Il propose à Ben Hur d'être son conducteur, qui décline. Ilderim fait valoir l'impact politique d'une victoire juive sur un romain et la possibilité de la vengeance.

Le personnage de Balthazar est supprimé de la version moderne. Le pittoresque et le comique du rôle du Cheik Ilderim en 1959, véhiculant des clichés culturels, sont remplacés par un jeu et des situations plus sobres, le visage peint de l'acteur Hugh Griffith par l'acteur populaire noir Morgan Freeman.

2.2.1.3.7 Retrouvailles avec Esther

La séquence de retrouvailles de Ben Hur et Esther en 2016 se déroule dans les rues gelées de Jérusalem, où Esther distribue de la nourriture aux pauvres [01:06:57-01:10:29]. Elle reconnaît Ben Hur, qui l'observe et fuit. Elle le suit dans une ruelle où il l'attire sous une porte. L'émotion et à la joie se mêlent aux regrets d'Esther de s'être enfuie du palais. Elle explique sa conversion au message de Jésus. Judah cherchant la sépulture de sa sœur et de sa mère évoque Messala, qu'Esther lui déconseille d'approcher (il fait la fierté de la garnison). Des voix romaines approchant, Ben Hur propose de la revoir au campement hors de la ville.

Dans la version de 1959 [01:43:02-01:54:54], Ben Hur revenu en pleine nuit à Jérusalem, retrouve son palais à l'abandon. Entendant un bruit, il se cache. Esther, descendant l'escalier de leur première rencontre, manque s'évanouir en le reconnaissant : Simonides, arrêté et torturé et leurs biens confisqués, ils vivent cachés au palais. Ben Hur demande où sont sa mère et sa sœur. Elle annonce Ben Hur à Simonides, qui retrouve Ben Hur avec émotion : il est sans nouvelles de Miriam et Tirzah et a caché l'or des Hur. Amoindri, il est secondé par Maluch. Ben Hur le porte jusqu'à sa chambre. Esther rejoint ensuite Ben Hur sur la terrasse du palais, ils évoquent leur rencontre. Elle n'a pu se fiancer, Ben Hur l'embrasse, il porte toujours l'anneau d'Esther, qui le prie d'éviter Messala [01:51:04-01:54:54].

La disposition de ces scènes, dont le contenu est proche, est revue du fait de la disparition du personnage de Simonides. Pour renouveler la scène, les retrouvailles se déroulent en 2016 hors du palais puis au campement berbère (le mariage étant consommé). Le rôle d'Esther, prend une dimension engagée et religieuse au lieu du dévouement à la famille.

2.2.1.3.8 Retrouvailles avec Messala

Dans *Ben Hur* 2016 [01:10:29-01:15:13], Messala donne des conseils à ses hommes pour appréhender les zélotes, un soldat lui apporte un glaive remis par un inconnu (celui donné par Messala à Ben Hur). La nuit tombée, Messala se rend seul à cheval au palais Hur, à l'abandon, dans lequel le vent souffle. Ben Hur apparaît et lui demande où sont les sépultures de sa mère et sa sœur. Messala lui reproche d'avoir forcé son geste. Ben Hur nie et frappe

Messala. Des soldats arrivent en renfort. Ben Hur fuit. Au campement Berbère, alors que Ben Hur est à côté du feu, une ombre passe. Il a peur. C'est Esther, venue le rejoindre.

Les retrouvailles dans *Ben Hur* 1959 [01:54:54-02:00:55] se déroulent au contraire, de jour, dans la villa de Messala, qui joue avec son fouet en présence de Drusus. Un serviteur apporte un coffret de la part de Quintus Arrius le Jeune contenant un couteau précieux. Messala s'étonne et demande à le faire entrer. Ben Hur entre, disant qu'il est revenu, comme promis, et explique son nom romain. S'enquérant de sa sœur et sa mère, dont Messala ignore le sort, il lui ordonne de les retrouver. Messala feint d'avoir besoin de l'accord du consul. Ben Hur le somme de l'obtenir. Celui-ci parti, Messala charge Drusus de retrouver les femmes.

2.2.1.3.9 Défi d'Ilderim à Messala

Dans *Ben Hur* 2016, Ilderim se présente un soir à Messala et Ponce Pilate assis dans l'arène et buvant du vin avec quelques hommes, après l'entraînement [01:19:48-01:22:28]. Il demande à concourir pour trois mille pièces d'or et un pari à trois contre en faveur de son cocher. Piquant l'orgueil de Messala, il fait valoir le gain pour les citoyens si Messala bat son homme « qui n'est qu'un juif » (« les romains ont écrasé tout un peuple, écraser un seul homme ne devrait pas être trop difficile »). Messala trouvant qu'il va trop loin, Ilderim monte le pari à six contre un. Les romains vivement intéressés acceptent que toutes les charges retenues contre son conducteur soient annulées en cas de victoire. Ilderim laisse son butin et prévient Messala qu'il connaît le cocher.

En 1959, cette même séquence se déroule la journée dans les thermes où Messala se fait masser, entouré de romains [02:09:17-02:13:48]. Drusus introduit Ilderim qui dépose mille talents au tribun pour la course, proposant un pari ouvert. Les romains parient à 2 contre 1, puis 3 contre 1. Ilderim les raille. Un romain demande qui conduira les bêtes, Ilderim annonce Judah Ben Hur à la stupéfaction de Messala et le convainc de parier à 4 contre 1.

2.2.1.3.10 Entraînement à la course

Le néo-péplum de Timur Bekmambetov [01:22:28-01:25:23] double les scènes d'entraînement à la course et les met en parallèle avec l'entraînement de Messala dont la voix off d'Ilderim raconte la rage de vaincre [01:24:04-01:24:20] (pas montrées dans la version de 1959). Ben Hur s'entraîne au campement arabe (son costume évoquant le Western), sous la férule d'Ilderim qui explique comment tenir en équilibre sur une roue pour dépasser l'adversaire ou prendre un virage serré, et la nécessité de rester dans un premier temps à l'arrière. Cette séquence est alternée avec une scène avec Esther qui conteste la course dans une rue de Jérusalem. Ben Hur lui demande de l'enterrer avec sa famille s'il meurt et lui

donne de l'argent [01:23:28-01:24:04]. Cette scène fait écho à celle de la version de William Wyler où Esther dissimule la situation de Miriam et Tirzah, vivantes mais lépreuses [02:00:55-02:09:17], car dans les deux cas, c'est la croyance en la mort de sa famille qui détermine Ben Hur à concourir.

C'est Ilderim qui forme Ben Hur dans la version 2016, alors que Ben Hur pilote seul le char sur la piste dans la version de 1959, ayant appris à Rome [02:13:48-02:15:55]. Ilderim lui prédit qu'il renversera le monde romain et que Ponce Pilate entre en fonction [02:15:55]. Le néo-péplum met l'accent sur les séquences d'entraînement intensif, conformément au code des *actioners* et des films d'initiation, pour appuyer sur la rivalité des compétiteurs. Le personnage d'Ilderim est valorisé dans la version 2016 : d'abord commerçant achetant un savoir faire, il devient formateur et mentor. La relation aux chevaux, aussi importante dans la version de 1959 que 2016, est articulée différemment.

2.2.1.3.11 La course de char

La course de char réalisée en 1959, avec des chevaux dressés dans une arène pleine de figurants est réalisée avec effets visuels en 2016, en grande partie avec des chevaux et chars numériques. La séquence dure 12'47'' dans la version 2016 [01:31:48-01:44:35] contre 26'24'' en 1959 [02:15:55-02:42:19]. La structure est la même : préparation des chars, présentation et discours de Ponce Pilate, départ, péripéties de la course, victoire finale de Judah sur Messala. Pour renouveler la scène, Timur Bekmambetov introduit variantes et effets projectifs destinés à la 3-D et réduit la durée. La course de char de 1959 [02:15:55-02:42:19] est nettement structurée en trois temps : préparation de la course, course de char, triomphe de Ben Hur, qui est traité à part.

Préparation de la course. Une plongée latérale montre le désordre des chars des différents coureurs. Ben Hur, dans sa cellule, se fait armer et prie. Ilderim entre et lui agrafe une étoile juive sur le justaucorps. Les chevaux sont mis en place près des portes de l'arène, prêts à y entrer. Le char de Ben Hur attend devant sa porte. Messala arrive, son char a des pointes de métal aux roues. Les deux hommes se défient du regard. Les chars entrent et paradent dans l'arène, au son des trompettes. Les chars se mettent en place devant la ligne de départ (musique triomphale et cris des spectateurs, foule immense). Ilderim se place dans les gradins. Ben Hur avance. Une contre plongée latérale montre les trompettes qui sonnent, et à l'arrière plan, les poissons plein d'eau qui marquent les tours. Ponce Pilate entre avec sa cour et prend place, les chevaux passent devant sa loge. Les chars effectuent un spectaculaire tour autour de la *spina* et s'arrêtent devant Ponce Pilate sur la ligne de départ [02:22:08-02:23:23].

Les arbitres prennent place en hauteur. Les palefreniers retiennent les chevaux et les compétiteurs leur tendent leurs toges. Un cocher peine avec des chevaux qui se cabrent, la roue d'un char monte sur un autre. D'autres chevaux se cabrent. Ilderim regarde l'action dans les gradins. La ferveur populaire est à son comble. Les palefreniers calment les chevaux, les trompettes sonnent, les cavaliers d'apparat quittent l'arène. Ponce Pilate se lève et entame un discours en l'honneur de Tibère. Un serviteur lui tend une plaquette, il lit les provenances des coureurs, présentés un à un en gros plan : « Ils nous viennent d'Alexandrie, de Messine, de Carthage, de Chypre, de Rome, de Corinthe, d'Athènes, de Phrygie, et de Judée » [02:24:41-02:24:52]. Ilderim se lève et acclame, ainsi que tous les hébreux. Ponce Pilate tourne la tête devant l'engouement pour la Judée et agite la plaquette, avant de souhaiter au meilleur coureur la victoire et saluer en tendant la main pour le salut. Le silence se fait subitement dans les gradins hébreux. Ponce Pilate les regarde, l'air mécontent. Ben Hur et Messala se défient du regard. Les arbitres lèvent les drapeaux, Ponce Pilate est prêt à lâcher son mouchoir quand deux chars font un faux départ, dont celui de Messala. Pilate sourit. Les chars se remettent en place. Ilderim observe dans la foule. Messala tire ses rennes. Les arbitres relèvent les drapeaux. Pilate lâche le mouchoir.

Course de char [02:25:58-02:34:14]. Les arbitres abattent les drapeaux du départ. Les chars s'élancent (panoramique d'accompagnement). Messala fouette ses chevaux. Ben Hur conduit et jette un coup d'œil à Messala, qui infléchit la course vers la gauche et passe devant le char de Ben Hur, qui tire ses rênes. Messala regarde en arrière, sourit et fouette ses chevaux. Ilderim se lève, encourage Ben Hur avec ferveur, la foule est en liesse autour de lui. Le char de Ben Hur est au milieu des autres chars, qui font le premier demi tour au bout de l'épine, Messala en tête derrière le char de Chypre. Un premier char rate le virage, la voiture se retourne. Le cocher à terre se redresse et retombe, un char passe devant. Les infirmiers s'élancent à cheval et à pied pour le secourir.

Le char de Chypre est suivi par celui de Messala. Les autres chars suivent, un char se rabat sur un autre, l'aurige d'Alexandrie tombe en arrière pour freiner à temps. Messala fouette ses chevaux. Ben Hur conduit devant une partie du peloton. Le char de Messala rattrape le char en tête de Chypre et le double. Ses roues armées se rapprochent de celles du char de Chypre. La roue du char chypriote heurte le mur et se relève. L'aurige chypriote glisse du char, mais remonte dessus. Messala passe en tête. Judah maintient sa position au milieu du peloton. Le premier des 9 poissons d'or s'abaisse. Messala fouette ses chevaux, Ben Hur conduit. Messala double encore une fois le chypriote et le serre dans le virage. Des chevaux restés dans le cirque sont retirés *in extremis*. Messala double le char chypriote. Ponce Pilate

regarde la course : les chars tournent au bout de la *spina.* La course se poursuit avec le char chypriote [02:27:34-02:27:56] Ponce Pilate est de plus en plus passionné par la course. La course avec le chypriote continue jusqu'à ce que la roue dentée de Messala fasse exploser celle du cocher de Chypre, tiré par ses chevaux à même le sol [02:27:59-02:28:15], jusqu'à ce qu'il lâche les rênes, se redresse, saute sur le côté pour éviter un premier char, se redresse encore, mais soit renversé par un second char [02:28:21]. Dans les gradins la foule se lève en hurlant. Ponce Pilate est saisi, Ben Hur poursuit sa course.

Le duel s'engage entre Ben Hur et Messala [02:28:25-02:34:14]. Les chars apparaissent au tournant de la *spina.* Messala fouettant ses chevaux, regarde en arrière le char de Ben Hur qui approche. Chacun redouble d'efforts. Une plongée sur le sable de l'arène montre le char de Messala fonçant sur les infirmiers qui ramassent le chypriote et partent en courant tandis que tous les chars passent. La voiture de Messala tourne à l'épine, puis celle de Ben Hur. Son char se rapproche de celui de Messala, qui fouette furieusement et se retourne. Ben Hur le rattrape (série de plans sur l'un et l'autre). Ponce Pilate regarde la course avec intensité. Le char de Messala rattrapé par celui de Ben Hur passe devant le préfet. Il accélère encore, Messala fouette toujours ses chevaux. Ilderim se redresse en criant dans les gradins. Ben Hur et Messala sont au même niveau, puis Ben Hur le dépasse (série de plans sur l'un et l'autre, ou ensemble, ou sur les sabots des chevaux).

Les voitures de Ben Hur, Messala et de l'aurige de Messine sont côte à côte, Ben Hur est obligé de s'écarter. Le char de Messine, poussé contre la paroi extérieure, se renverse. Ilderim crie, la foule est en liesse. Les portes de l'infirmerie s'ouvrent depuis l'intérieur, les brancardiers sortent en courant. Ben Hur tente de revenir dans la course pendant que le char messinien roule sans conducteur. Le troisième poisson est baissé [02:29:36]. Ben Hur regagne du terrain sur les chars qui l'ont devancé (long travelling avant de 18 s avec Ben Hur et les têtes des chevaux blancs en amorce, les chars qu'il rattrape à quelques mètres devant [02:29:57]). Messala se retourne pour voir Ben Hur, qui passe entre les chars. Nouveau virage, le char de Messala est suivi du char d'Alexandrie et de Ben Hur [02:30:19].

Les plans sur les têtes des chevaux noirs et blancs se multiplient à partir de ce moment, tandis que Messala se retourne toujours sur Judah et fouette ses chevaux [02:30:20]. Ben Hur repasse en tête [02:30:29]. Deux autres chars rivalisent, dont l'un porte aussi des roues dentées, qui se percutent et s'effondrent [02:30:45]. Ben Hur double encore Messala [02:30:47]. Une forte plongée sur le sable de l'arène, statue en amorce, montre le char de Messala suivi de celui de Ben Hur, puis des autres chars. Un panoramique droite gauche suit le virage des chars autour de la statue [02:30:51]. Les deux voitures se talonnant, Messala

observe Ben Hur. Les palefreniers débarrassent chars et chevaux de la piste. L'un d'entre eux se retourne, entendant arriver les chevaux, les hommes accélèrent [02:31:05]. Une série de plans diagonaux montrent les chevaux noirs et blancs à la même hauteur, une plongée montre les cinq chars restant, avançant jusqu'à l'épine. Le point de vue subjectif de Ben Hur sur la piste montre le char non dégagé devant lui [02:31:20]. Messala regarde Ben Hur.

Les pattes des chevaux noirs et blancs galopent. La roue de Ben Hur touche le mur. Deux soldats remontent sur la bordure pour ne pas être emporté par son char, mais un troisième se fait happer et piétiner. Le point de vue subjectif de Ben Hur montre le char non dégagé devant lui se rapprochant. Un travelling latéral large, montre les chevaux de Ben Hur sautant l'obstacle, le char décolle, Ben Hur s'y accroche et retombe dessus coté chevaux. Il parvient à rentrer dans la nacelle et reprendre les rennes. Les deux chars noir et blanc sont à nouveau côte à côte. Ilderim crie. Le 6ème poisson d'or est baissé [02:31:50].

Des travellings montrent les têtes des chevaux noirs et blancs, puis des pattes. La roue dentée de Messala rate de peu celle de Ben Hur qui commence à agiter ses rennes. Messala fait de même et le rattrape, et se retourne pour regarder ses roues. Les pattes des chevaux noirs et blancs sont montrées. La roue dentée de Messala attaque celle de Ben Hur, qui voit la manœuvre et cravache. Pattes des chevaux noirs blancs. Une plongée sur la statue de l'épine en amorce, montre les deux chars serrés. Messala fouette, les deux chars sont côte à côte, un char est dégagé à quelques mètres d'eux. Messala et Ben Hur sont montrés dans le même plan. Les roues de Messala s'approchent du char de Ben Hur et l'entaillent. Ben Hur regarde son char. Plans sur les pattes et les têtes des chevaux, plongée sur la statue de l'épine en amorce, les deux chars serrés qui tournent. Une contreplongée montre le 7ème poisson d'or s'abaissant [02:32:47]. Têtes des chevaux noirs et blancs, Ben Hur et Messala en plan taille, pattes des chevaux noirs blancs, roues dentées de Messala. Ben Hur et Messala se regardent, puis regardent la piste (travelling latéral des deux coureurs).

Messala donne des coups de fouet sur le bras de son rival. Ben Hur se protège [02:33:07]. Les roues dentées se rapprochent du char de Ben Hur. Un travelling avant effectue une plongée sur les jambes de Messala et Ben Hur montrant les roues qui se touchent, et dans le même plan, un panoramique vers le haut, montre Messala fouettant Ben Hur [02:33:13], qui attrape le fouet. Les roues dentées se rapprochent du char qui font un virage. Ben Hur tire le fouet de Messala. Les roues dentées se rapprochent toujours. Têtes des chevaux noirs et blancs. Ben Hur arrache le fouet de Messala [02:33:28]. Les roues dentées se rapprochent toujours, mais c'est la roue de Messala qui explose. Il est projeté hors de son char [02:33:33]. Ben Hur se retourne, atterré. Ponce Pilate se redresse, ainsi que Drusus et les romains de la

loge. Messala est tiré par ses chevaux, son char lui passe sur le corps. Il se remet à plat ventre, tenant toujours les rennes. L'aurige d'Alexandrie qui arrive à toute allure, freine, mais son char lui roule dessus. Ponce Pilate se relève catastrophé, Drusus se précipite au devant de la loge. Messala est tiré sous le char d'Alexandrie au galop, auquel il s'accroche. Drusus quitte la loge. Messala toujours agrippé se fait à nouveau piétiner par les chevaux puis roule derrière le char. Ben Hur, retourné pour voir l'action, jette le fouet. La clameur monte, il tend ses rennes. Ponce Pilate debout est catastrophé. Messala, sanguinolent au sol, se retourne. Ben Hur suivi de deux chars, tourne à l'épine. Le peuple en liesse descend sur la piste en l'acclamant. Messala tente de se relever. Ben Hur passe en tête devant les arbitres qui baissent les drapeaux. Les hébreux se répandent sur la piste.

Dans la version 2016, dans l'arène pleine, Ponce Pilate discourt sur la gloire de Rome et des auriges. Dans les écuries, Ben Hur passe en char devant Messala, qui prie. Ilderim encourage Ben Hur. Ponce Pilate poursuit son discours depuis sa loge. Messala prend place et défie Ben Hur. Ponce Pilate jette le mouchoir du départ [01:34:15]. Ilderim, depuis la *spina*, crie à Ben Hur de rester à l'arrière. Un aurige menace de le tuer au prochain tour et plaque son char contre les gradins. Messala, en tête, rivalise avec un perse qui est éjecté de son char et roule sur le sable. Le public acclame (plan subjectif du sable vu par l'aurige puis du char qui l'écrase [01:35:58]). Le char perse continue à rouler à l'envers, traîné par les chevaux. Des cavaliers le sortent de la piste. Ben Hur passe, regarde le mort, et entame son troisième tour (poisson à balancier qui se vide). Messala, toujours en tête, est roue à roue, avec un germain qu'il éjecte et qui percute un autre char dont le cocher est éjecté à son tour. Ben Hur, à l'arrière, protégé de la lutte, rattrape deux chars qui se resserrent pour le bloquer. Se déportant, il les dépasse par la gauche. Un des auriges lui repasse devant. Ben Hur roule sur le germain qui reste accroché sous son char en hurlant, puis est éjecté. Les infirmiers sortent de la *spina* pour ramasser le corps, un des ambulanciers est fauché. C'est le quatrième tour. Ben Hur, toujours parmi les derniers, reçoit des coups de fouet d'un aurige. Le char de Messala, en tête, écrase un char contre la *spina,* dont les chevaux affolés partent en sens inverse. Ben Hur évite les chevaux en se rabattant sur la droite, envoyant à son tour un char contre les gradins. Un cheval emballé saute dans la foule et rue, à la grande satisfaction de Ponce Pilate.

Ben Hur voit passer à travers les arcades de la *spina* le char de Messala, à un demi tour d'avance. Il lance ses chevaux et rattrape Messala, lui criant qu'il n'y a pas de honte à finir deuxième. Son char évite *in extremis* un romain et roule sur un débris de char. Il est éjecté mais reste accroché aux rennes. Ilderim le croit perdu. Toujours traîné, il passe néanmoins devant Messala, qui le talonne (et lui demande s'il s'amuse bien), passe sous les chevaux de

Messala, parvient à remonter sur son char, galvanisé par le souvenir de coups de fouet sur la galère et de Jésus (*flashback*). Messala le rattrape. Ilderim lui conseille de raccourcir les rênes. Leurs roues se touchent. Le public acclame Ben Hur. Messala fait un crochet pour pousser le char de Ben Hur contre la *spina.* Les deux chars s'accrochent et se soulèvent sur le côté. Messala fouette Ben Hur, qui le blesse au visage. Un soldat marque la ligne d'arrivée. Messala pousse Ben Hur qui tombe en arrière mais tient ses rênes. Ponce Pilate hurle à son champion de tuer Ben Hur. Messala donne un coup de pied à Ben Hur, mais se faisant désolidarise les deux chars, et, est éjecté du sien. Ben Hur parvient à remonter sur son char et franchir la ligne d'arrivée en équilibre sur une seule roue. Il est éjecté du char, qui manque lui tomber dessus face caméra par effet projectif, lorsqu'il repose le moyeu à pleine vitesse. Le public l'acclame. Ponce Pilate rageur, renverse tout ce qui est devant lui. Ben Hur se relève, les hébreux se précipitent dans l'arène.

Ainsi, la comparaison montre que la séquence de William Wyler et Andrew Marton (réalisateur de la seconde équipe dédiée à la course de char), extrêmement scénarisée, prépare longuement la course, joue d'une montée progressive du suspense à grand renfort de répétition de plans (roue dentée, tentative de coincer Ben Hur, coups de fouet, champs contre champs sur Ben-Hur, Messala, Ilderim, Ponce Pilate, chevaux noirs et blancs). Le grand nombre de plans poitrine de Ben Hur et de Messala, de prises de vue des chars (par devant, derrière, latéralement) toujours en travelling instaurent un dialogue saisissant entre les protagonistes. L'introduction progressive de motifs : têtes, puis pattes des chevaux, constants travellings avant/arrières/latéraux/du point de vue de Ben Hur, plongées, démultiplient le point de vue et concourent au suspense. Les faux raccords sont rendus invisibles par le rythme[734]. Le jeu des travellings et des plongées-contreplongées dans la version 1959 est beaucoup plus complexe que dans la version 2016 qui favorise les plans à hauteur d'homme, les regards subjectifs, les effets projectifs de la 3-D[735]qui justifie cette scène. Cette version suggère une course automobile, aucun plan ne dure plus de 3 secondes, la psychologie des personnages est gommée, ainsi que la préparation de la course présentant peu d'intérêt visuel.

Dans la version de 1959, la cruauté de Messala s'exprime par l'usage incessant de son fouet, et son char aux roues armées de lames. Dans la version 2016, son agressivité à l'égard des autres coureurs, éliminés un à un, est accrue, mais les lames ont disparu. Les auriges y

[734] Les chars d'Athènes et de Messine s'effondrent plusieurs fois, Ben Hur double plusieurs fois Messala, alors qu'il l'a déjà doublé quelques plans plus tôt. Beaucoup de reprises, la course finit avec cinq chars alors qu'il ne devrait en rester que quatre

[735] Les effets projectifs s'appliquent notamment à un aurige qui voit en plan subjectif un char lui foncer dessus et l'écraser, aux projections de sable et à la projection du char de Ben Hur face caméra.

sont globalement plus agressifs entre eux, y compris Ben Hur, plus provocateur. L'origine des coureurs est plutôt occidentale dans la version 2016, moyen orientale dans la version de 1959. Ben Hur lutte contre Rome en 2016, et pour les hébreux en 1959. L'attitude de Ponce Pilate est plus expressive et partisane en faveur de Messala dans la version 2016.

Les plans repris dans la version 2016 sont les panoramiques en fortes plongées au dessus de la *spina*, qui permettent de voir les virages ([02:27:29] et [02:30:51]). Ces plans imprègnent également des films comme *Gladiator* (notamment le plan moyen des chevaux chypriotes passant devant le cadre et masquant le compétiteur [02:28:17], les contrejours des portes de l'infirmerie rappellent ceux de *Gladiator* [02:29:05], la façon de filmer les gradins et la liesse populaire.

2.2.1.3.12 Triomphe de Ben Hur dans le cirque de Jérusalem

La version 2016 [01:44:35-01:46:32] montre l'arrestation, dans les gradins, du zélote Dismas, qui avait tenté de tuer Ponce Pilate cinq ans auparavant. Il se défend au couteau, tue des soldats, fuit, mais est arrêté plus loin. Ben Hur approche de son cheval agonisant. Les hébreux le portent en ovation et se saisissent du corps de Messala évanoui. L'arène est soulevée par la clameur (ressemblant à des cris de supporters dans un stade). Ilderim s'approche de Ponce Pilate, dépité [01:45:33] qui le félicite néanmoins et lui rend son argent. Aux politesses du Cheik, Ponce Pilate rétorque que les Juifs voulant désormais du sang, sont devenus romains. Le corps de Messala est exhibé comme un trophée, Ben Hur, transporté aussi, voit la scène [01:46:02].

La version de 1959 [02:34:14-02:36:53] montre Messala gisant au milieu des hébreux acclamant Ben Hur dont le char entre dans le champ, coupé par des plans du public en liesse. Les chevaux blancs passent à côté de Messala qui se retourne pour voir triompher Ben Hur, tandis que les infirmiers viennent le chercher. Ben Hur se retourne pour voir Messala mis sur une civière et emporté. Un hébreu ramasse le casque du romain [02:34:51]. Les hébreux suivent le char devant le préfet, assis et peu enthousiaste et s'amassent, retenus par la garde romaine. Ben Hur monte dans la loge, fait le salut romain à Ponce Pilate qui le félicite de sa victoire et de sa popularité (temporaire, précise-t-il). Il le couronne de laurier, disant : « Je te couronne leur dieu ». Le peuple acclame, secoue des mouchoirs de couleur. Ponce Pilate fait un signe aux hébreux. Il annonce qu'il a un message de Rome pour Ben Hur, souhaite longue vie au « Jeune Arrius », qu'il tourne vers la foule qui acclame. Ben Hur pleure.

La scène de triomphe scelle (par les plans diagonaux sur les gradins où les hommes d'Ilderim acclament [02:35:21]) l'alliance judéo-arabe contre Rome, l'objet de haine et de

désir, soudain réduite à néant. Les difficiles relations de Ben Hur à Rome dans la version 1959, sont montrées en 2016 par l'aide aux Zélotes, qui fait de Ben Hur un potentiel terroriste. Proclamer Ben Hur, « dieu des juif » [02:36:18] en fait un *alter ego* de Jésus, réussissant par la compétition à donner au peuple ce dont il a besoin.

2.2.1.3.13 Passion et crucifixion

La passion et la crucifixion clôturent le péplum de 1959 [03:05:19-03:15:33] en encadrant l'histoire de Ben Hur, et résolvent le néo-péplum de 2016 [01:49:05-01:53:12]. Dans les deux films cet épisode montre la conversion et l'ultime évolution du héros.

Le néo-péplum de 2016 représente Jésus marchant dans les rues de Jérusalem par une série de gros plans. Ben Hur dort à même le sol dans le palais Hur, et entend à l'extérieur la voix d'Esther sollicitant la pitié pour Jésus. Rejoignant la foule il tombe en arrêt devant le charpentier, couronné d'épines, écrasé par la croix, qui s'affaisse. Le reconnaissant, Ben Hur lui apporte de l'eau et se fait fouetter. Prenant une pierre pour frapper le romain, Jésus l'arrête (« Ma vie, je la donne de mon plein gré »). Ben Hur suit la foule sur le Mont Golgotha. Les opposants réclament la mort et les croyants l'abrégement des souffrances. Jésus est crucifié entre deux hommes, dont le zélote Dismas, il murmure (« Père pardonne leur car ils ne savent pas ce qu'ils font »). Ben Hur revoit en *flashback* [01:51:50] des souvenirs de Messala. Jésus murmure en regardant Ben Hur (« Tout est accompli »), et rend son dernier souffle, le vent se lève, le ciel noircit. Un soldat perce son flanc. Ben Hur pleure et tombe à genou sous la pluie battante. La foule se dissémine.

En 1959, Ben Hur revient à Jérusalem de la Vallée de la Mort avec Esther, Tirzah et Miriam pour écouter le prêche de Jésus. Un aveugle les informe du procès de Jésus à la préfecture. Des habitants jettent des pierres aux lépreuses. Sur le parvis de la forteresse où le peuple est amassé, Jésus attend de dos, ensanglanté. Ponce Pilate se lave les mains. La foule proteste. La famille Hur se rapproche de la foule. La croix est mise sur le dos de Jésus qui commence son chemin. Les Hur suivent Jésus, jusqu'à ce que les hébreux chassent les lépreuses, qui fuient. Ben Hur reconnaît Jésus et se précipite à son secours pour lui donner de l'eau, tandis que Simon prend la croix. Sur le Golgotha, Jésus est cloué, la croix relevée, les croyants rassemblés, dont Balthazar à qui Ben Hur demande la raison du supplice (il meurt pour prendre sur lui tous les péchés du monde). Ils pleurent.

Une des différences entre les deux versions réside dans le silence et l'anonymat de Jésus en 1959. Une autre est que la conversion de Ben Hur est plus affirmée en 2016, et le pardon clairement indiqué comme solution.

2.2.1.3.14 Guérison des lépreuses

La séquence de guérison de Naomi et Tirzah de 2016 [01:53:12-01:54:55] est construite en montage alterné sans respect de la temporalité. Ilderim et ses hommes plient le camp sous la pluie battante. Sur le Golgotha, le sang du Christ coule du pied de la croix à la terre. Au monastère de Timnat-Cera, Naomi et Tirzah, sous le puits d'air de leur cellule contemplent leurs membres guéris, dans la pluie et une lumière tombante directionnelle. Sur le Golgotha, le visage de Jésus, bras lacérés en croix, apparaît en plan rapproché. Ben Hur prie, agenouillé à ses pieds sous la pluie. Esther, avançant derrière lui, pose sa main sur son épaule, ils s'enlacent. Au monastère de Timnat-Cera, Naomi et Tirzah sont assises, souriantes, dans le halo de lumière. Ilderim entre dans leur geôle, paie, et les emmène. Sur le Golgotha, Esther s'assoit à côté de Ben Hur, qui pleure la mort de Messala. Un travelling descend des trois croix vers le cirque.

Dans le péplum de 1959 [03:15:33-03:19:48], Tirzah, Miriam et Esther ayant fui Jérusalem pour retourner dans la Vallée de la Mort, marchent dans la forêt d'oliviers. Tirzah, fatiguée, s'arrête. L'orage se met à gronder. Les trois femmes, surprises par l'obscurité soudaine et la force de l'orage, se mettent à l'abri dans une grotte. Miriam comprend que le Christ est mort. Alors que des éclairs tonnent, les plaies des deux lépreuses disparaissent. Pleines de gratitude, elles sortent prier sous la pluie. Sur le Golgotha, le sang du Christ coule de la croix aux eaux de pluie. Cette séquence alternée en 2016, est détachée en 1959 pour souligner le miracle. Dans les deux cas, elle résout le problème familial de Ben Hur.

2.2.1.3.15 Réécriture des scènes de fin. Réunion du clan, de la vengeance au pardon

Les scènes de fin de *Ben Hur* 2016 [01:46:32 à 01:57:45] tout en proposant le même contenu narratif, infléchissent le sens de la fable chrétienne en liquidant l'ambiguïté et la polysémie de la version de 1959 [02:42:19 à 03:22:20] au bénéfice d'une morale du pardon univoque. Dans la version 2016, immédiatement après le triomphe de Ben Hur dans l'arène, Messala est emporté à l'infirmerie, Ben Hur le croit mort. L'ultime dialogue est situé en toute fin du néo-péplum qui réunit les deux hommes. Dans la version de 1959, cet ultime dialogue, arrive immédiatement après la course de char. Messala meurt dans les bras de Ben Hur révélant la lèpre de sa mère et sa sœur. La fin du film est ainsi noircie par la tristesse indicible de Ben Hur. Dans les deux films, la crucifixion fait office de résolution.

Dans la version 2016, l'arrestation de Jésus au Jardin des Oliviers (non représentée) est simultanée au triomphe de Ben Hur, qui participe le lendemain matin au chemin de croix. La série de changements et de miracles se produit après la crucifixion : tempête, guérison et libération des lépreuses, préparation du départ d'Ilderim, pardon de Ben Hur à Messala (*flash back* [01:51:50-01:52:30]). La scène finale montre la réconciliation et le nouveau départ du clan Hur [01:54:55-01:57:45]. Ben Hur entrant dans la chambre de Messala amputé, lui propose de le prendre en charge. Les deux frères adoptifs se pardonnent mutuellement. Chevauchant dans Jérusalem, ils voient venir à eux Naomi et Tirzah guéries, Esther et la caravane d'Ilderim. Tandis que le clan s'enlace et se réconcilie, la voix off d'Ilderim évoque le nouveau départ du clan, sur les routes, loin de Jérusalem et du passé. Ben Hur et Messala s'élancent dans une course, sur une chanson pop d'Andra Day « The Only Way Out » et un fondu final au blanc. La temporalité est très floue.

Dans la version de 1959, immédiatement après son triomphe et la mort de Messala, Ben Hur multiplie les échecs et les rendez-vous manqués, signe probable de la tristesse, de l'échec de la relation avec Messala, de la difficulté à vaincre. Dans la Vallée de la Mort, il ne peut approcher Tirzah et Miriam. Sa violente rancœur éclate à l'égard d'Esther. Il refuse l'aide de Balthazar, qu'il croise, et refuse d'écouter le sermon du Nazaréen. Se rendant à la forteresse Antonia, il refuse sa citoyenneté romaine à Ponce Pilate (émanant de Quintus Arrius) pour motif d'injustice faite à son clan, ce qui lui vaut l'exil de Judée. Revenu au palais, amer, Esther, animée par la parole christique, l'incite à renoncer à la vengeance, mais constate tristement qu'il est « devenu Messala » et qu'ils n'ont plus rien à partager [02:58:30-02:59:55]. À ce point du récit, juste après son triomphe, Ben Hur semble avoir tout perdu.

La résolution de l'intrigue s'effectue le lendemain, quand Ben Hur retourne dans la Vallée des Lépreux et emmène, sur les conseils d'Esther, Miriam et Tirzah, écouter le sermon du Christ. Ils arrivent trop tard à Jérusalem : le procès se termine. Mais le spectacle de la Crucifixion métamorphose son amertume en amour [03:12:31-03:15:33].

Le finale montre, en deux scènes, la guérison de Tirzah et Miriam [03:15:33-03:19:48]. Ben Hur revenu au palais, mouillé, remet la pierre de la *mezouzah* qu'il avait cassée dans un accès de colère[736]. Il implore le pardon d'Esther pour la haine qu'il a exprimée, et cite les dernières paroles du Christ (« Pardonne leur car ils ne savent pas ce qu'ils font »). Découvrant la guérison de Miriam et Tirzah, il les enlace avec Esther. Un fondu enchaîne sur le plan d'un berger passant sous les croix et un noir final [03:19:48-03:22:20].

[736] La *mezouzah* est un objet rituel hébraïque apposé ou incrusté dans le chambranle des portes d'entrée, portant des inscriptions saintes et contenant des passages de la Bible, que les entrants doivent saluer

Le *happy ending* de 2016 prend la place de l'ambiguïté de 1959. Le peu de cohérence temporelle et psychologique, et les bons sentiments remplacent la rigueur tragique de l'évolution du personnage de 1959 qui laisse une fin assombrie. Le spectateur ne sait pas s'il épousera Esther, s'il quittera la Judée. Le clan Hur est reformé, mais sur des ruines. Le *happy ending* de 2016, est caricatural à défaut d'être parodique : Messala ne meurt pas, mais est amputé et est pardonné, le clan est reformé, Judah est marié avec Esther, Dismas, le zélote est crucifié, un nouveau départ est promis.

2.2.1.4 Variations du scénario et des histoires parallèles

Les histoires parallèles ou secondaires permettent d'actualiser le scénario. L'accent y est porté en 2016 sur la jeunesse, la formation de Ben Hur et Messala (course de char du début, course à cheval, parcours guerrier de Messala, parcours d'esclave résistant du prince Ben Hur, scènes d'entraînement). Le péplum de 1959 insiste au contraire sur l'aristocratie de Ben Hur et Messala, mieux formés, par naissance, que les autres, et sur la protection des figures paternelles de Quintus Arrius et de Simonides. Le motif de la tuile est remplacé par celui du zélote, figure du fanatisme. Les allusions à l'homosexualité sont supprimées au bénéfice de relations maritales conventionnelles. Le pardon final et les bons sentiments remplacent la fin plus ouverte et plus amère de 1959.

2.2.1.4.1 De l'homo-érotisme à la relation conjugale

La relation de Ben Hur et Messala dans la version de William Wyler est connue pour ses allusions à l'homosexualité des deux amis[737]. Les relations ambiguës de Ben Hur et Messala et la raison du départ de la famille Hur restent floues dans le péplum de 1959, et clarifiées dès le début du néo-péplum de 2016 par le mariage d'Esther et Ben Hur, alors qu'il n'est jamais célébré ni consommé dans la version de William Wyler. Dans la version de Timur Bekmambetov, la relation de Ben Hur et Messala est fondée sur un complexe fraternel rivalitaire, déséquilibré au début en faveur de Ben Hur, ce qui pousse Messala à quitter sa famille adoptive [00:03:19-00:11:25].

[737] Christophe Carrière relate que dans la version de 1959, le scénariste Gore Vidal, consulté par William Wyler pour collaborer au script du péplum, imagine une relation amoureuse entre Ben-Hur et Messala adolescents. Gore Vidal explique dans une interview du documentaire sur l'homosexualité à Hollywood, *The Celluloid Closet* (Rob Epstein, Jeffrey Friedman, 1995) que "Quand ils se retrouvent, Messala veut redevenir l'amant de Ben-Hur". Charlton Heston n'avait pas été mis dans la confidence, contrairement à Stephen Boyd, qui avait pour indication de jeu de lui faire les yeux doux. Gore Vidal n'est pas crédité au générique, en raison de ses mauvaises relations avec Hollywood, étant connu les messages homosexuels de ses scripts, « Ben-Hur est-il toujours homosexuel? », *L'express*, 07/09/2016 [en ligne], consulté le 10/06/2020. URL : https://www.lexpress.fr/culture/cinema/ben-hur-est-il-toujours-homosexuel_1827727.html

Lors des retrouvailles avec Esther au retour de galère, les époux se retrouvent maritalement sous la tente de Ben Hur [01:10:29-01:15:13]. Cette même relation est réduite à deux baisers dans le péplum de 1959 lors de l'arrivée d'Esther d'Antioche [00:32:46-00:37:05] et lors du retour de Ben Hur des galères [01:51:04-01:54:54]. Le doute plane sur la possibilité du mariage même si Ben Hur ne quitte pas l'anneau d'Esther, et déclare prophétiquement après l'avoir libérée du servage : « Un échange équitable. À toi la liberté, à moi l'anneau » [00:34:05-00:37:05]. La vindicte de Ben Hur à l'égard d'Esther suite à la mort de Messala, ne semble pas uniquement liée à la dissimulation de la maladie des lépreuses [02:42:19-02:48:34]. Esther rend compte de la pérennité du lien Ben Hur-Messala au-delà la mort, comme l'avait promis le romain (« Tu es devenu Messala », « Nous n'avons plus rien à partager »). Elle se retire [02:57:55-02:59:55]. La réunion finale dans le palais Hur semble plus sororale qu'amoureuse.

La modification de cette relation est l'un des changement majeurs du script de 2016, qui retire au personnage de Ben Hur 1959 sa complexité, et explique la disparition de l'épisode dépressif que traverse Ben Hur après sa victoire, si bien qu'il doit s'y reprendre à deux fois, pour restaurer le clan familial et une relative paix intérieure. L'incarcération de Miriam et Tirzah par Messala (cette dernière étant amoureuse de Messala depuis toujours), perd également son sens en 2016. L'« oubli » de Tirzah et Miriam au fond d'un cachot par Messala en 1959, traduit son indifférence à Tirzah et le rejet des lois familiales juives. Dans la version de 2016, Messala se dit amoureux de Tirzah. En 1959, Messala et Ben Hur s'affrontent à défaut de pouvoir s'aimer, en 2016, ils s'affrontent par rivalité fratricide.

2.2.1.4.2 Vengeance transformée en pardon

La mort de Messala est particulièrement dramatisée en 1959 [02:36:53-02:42:19]. Le médecin au chevet de Messala agonisant et sanguinolant, insiste pour l'amputer rapidement. Messala refuse, attendant Ben Hur à qui il ne veut pas se montrer comme « une moitié d'homme » [02:37:43]. Le médecin attache de force Messala qui se débat, quand l'ombre de Ben Hur apparaît à contre jour. Ben Hur pose sa couronne et approche. Un dialogue fielleux commence en champ-contrechamp et plongée-contreplongée. Messala félicite Ben Hur de son triomphe complet sur son ennemi, Ben Hur répond « Je ne vois pas d'ennemi » [02:38:58]. Messala interroge « Que vois tu alors ? […] Un homme brisé mais digne de haine ? ». Ben Hur gardant le silence, Messala rajoute, tordu de douleur, « Je vais l'aider, ta haine » et annonce que Miriam et Tirzah sont lépreuses et la course jamais finie [02:39:44]. Ben Hur, fébrile, demande où elles sont. Messala sourit et regarde Drusus. Ben Hur répète sa question

en saisissant Messala, qui lui dit de les chercher dans la vallée des lépreux, s'il « arrive à les reconnaître ». Ben Hur hurle de douleur. Messala agonisant dans des spasmes, s'accroche au plastron de Ben Hur et répète que la course n'est pas finie. Son dernier souffle est signifié par un fort bruit d'air [02:41:03]. Ben Hur regarde Drusus et détache la main du mort avec difficulté, le visage tremblant de peine et de haine. Sorti dans le cirque, il pleure [02:42:19].

Le dialogue de la version de 2016 [01:54:55-01:56:30] se produit avec Messala, amputé, mais vivace, qui promet de se venger. Ben Hur, inspiré par la parole christique, propose la paix et le pardon. Les retrouvailles de Ben Hur, Tirzah et Naomi guéries sont montrées en 35s, et départ de Jérusalem avec la caravane d'Ilderim en 40s.

2.2.1.4.3 Tuile transformée en fanatisme Zélote

Le personnage de Dismas, que Ben Hur recueille et qui décoche une flèche à Ponce Pilate, peu conforme à la version de 1959 (qui conserve le motif de la tuile) renoue avec la violence des séditions hébraïques et de la vindicte zélote, que le roman dépeint (chapitre IV). Dans le roman en effet, c'est Ben Hur qui fait tomber la première tuile par accident, tuant net Valérius, et est relayé par le peuple qui lance des tuiles aux romains. Cet épisode n'est conservé par aucune des deux versions.

Le thème zélote est développé comme un fil rouge à travers le néo-péplum dès la scène d'introduction dans le public [00:01:03-00:01:07]. Dismas est introduit chez Ben Hur par Tirzah [00:15:43-00:19:20], avant le retour de Messala. Ben Hur le soigne et lui propose de dormir dans l'écurie. Pendant les retrouvailles de Messala et Ben Hur [00:24:00-00:26:28] des soldats reviennent blessés par des zélotes du cimetière juif, Messala mentionne son inquiétude à leur égard, puis se rend au cimetière recenser les morts [00:26:28-00:27:28]. Juste avant l'arrivée de Messala au palais Hur, Judah panse Dismas dans l'ancienne chambre de Messala et lui montre l'arc du romain [00:27:28-00:28:45]. L'arrestation des Hur est provoquée par Dismas qui tire depuis le toit du palais sur Ponce Pilate avec l'arc de Messala. Il fuit par une porte arrière, relâché par Ben Hur [00:33:07-00:41:09]. Dismas est arrêté lors du triomphe de Ben Hur dans le cirque [01:44:35-01:45:33]. Sur le Golgotha, il est crucifié à côté du Christ [01:50:30-01:51:50]. Le péplum de 1959, au contraire, déresponsabilisait Ben Hur : non seulement la tuile tombe par un hasard malheureux, mais en outre c'est Tirzah qui la fait tomber et il se dénonce à sa place [37:05-40:11]. En 2016 au contraire, le message incite à se défier de la pitié dangereuse pour les fanatismes ou souligne l'ambiguïté politique de Ben Hur.

2.2.1.4.4 Le modèle du self made man

La suppression de Quintus Arrius [00:56:32-01:30:46], père adoptif de Ben Hur en 1959 qui lui donne la légitimité d'un aristocrate romain et la mort précoce de Simonides dans la version de 2016 [00:07:05-00:09:25] et [00:33:07-00:41:09] ôte à Ben Hur 2016 tout protecteur. Sa revanche n'est plus rendue possible par la protection de son père romain adoptif ni par la compétence acquise au cirque de Rome. Le trésor du prince n'est plus gardé par son fidèle intendant. Dans la version 2016, l'accent est mis sur la formation quasi militaire de Ben Hur dans la galère, l'entraînement à la course de char et à sa connaissance des chevaux. De façon significative, ces séquences sont redoublées par rapport à la version de 1959. Ce modèle typique du film d'apprentissage, où le héros se sort des pires situations par son travail, innerve le néo-péplum, alors que la version précédente promouvait une vision aristocratique, même si le personnage connaît plusieurs descentes aux enfers. La relation de Ben Hur et d'Esther subit le même réaménagement. Le néo-péplum oblitère les rapports de maître à esclave paternalistes de Ben Hur à Esther. Le personnage féminin paraît plus émancipé qu'en 1959, la relation conjugale plus équilibrée.

2.2.1.4.5 Déplacements du discours religieux : fabrique du héros chrétien

Les « leçons de vie » de 1959, passent beaucoup par l'action de Jésus et le discours de Balthazar. Ce dernier, présent dès le prologue est un fil rouge comparable à celui de Dismas. Il présente Ben Hur à Ilderim qui lui donne les moyens d'une vengeance *fairplay*, lui rappelle, sous la tente du Cheik, l'interdit du meurtre, l'incite à écouter le prêche de Jésus pour calmer sa colère [02:48:34-02:52:09], lui délivre le sens de la crucifixion, le libérant de son amertume et de sa culpabilité [03:12:31-03:15:33].

L'arc psychologique du personnage de Ben Hur 1959, le montre probe, de sage et modéré. Sa rencontre avec Jésus sur la route de Tyr renforce ces dispositions et lui permet de résister, ce qui séduit Quintus Arrius [00:56:32-01:30:45]. Le désir tenace de vengeance est motivé par la recherche de sa famille. L'*hybris* du personnage, son désir dysphorique de vengeance contre Rome après la mort de Messala [02:42:19-02:55:54], se tempère par les propos d'Esther, convertie à la foi (« Heureux les miséricordieux, car la miséricorde leur sera donnée ») [02:55:54-02:59:55], même s'il lutte contre la foi jusqu'à reconnaître son sauveur. Le regard s'inverse : Jésus regardait Ben-Hur marchant vers les galères, Ben-Hur regarde Jésus marcher vers son sacrifice. Les capes rouges de deux centurions referment le cadre comme un rideau, Jésus est crucifié en trois coups de marteau, comme au théâtre. La pièce

finit et une nouvelle alliance s'amorce. « Pour cette fin » se désole Judah, « Ce commencement », corrige Balthazar [03:12:31-03:15:33]. Le regard de Ben-Hur est métamorphosé au moment où Jésus meurt. Il rentre chez lui et confie à Esther sa conversion : « au son de sa voix tout esprit de haine m'a abandonné » [03:19:48-03:22:20].

Dans la version 2016, le discours religieux est véhiculé par Jésus, mais surtout par Esther, convertie et active dès le retour de Ben Hur des galères. Elle ne parvient pas à le convaincre d'abandonner son combat [01:06:57-01:10:29] et tente même de convaincre Messala d'abandonner la course [01:25:23-01:26:47]. La même métamorphose de Judah qu'en 1959 est montrée au pied de la croix, sans Balthazar, mais avec Esther qui s'assoit à côté de Ben Hur. Les pleurs purifient l'âme de Judah de la haine en même temps que les eaux de pluie mêlées au sang purifient le monde [01:53:12-01:54:55]. La nouvelle alliance de Judah et Messala est claire : la vie et le pardon, même dans un collectif itinérant, handicapé (Messala est amputé), et mélangé culturellement, sont préférables à la gloire et à la mort, la vengeance et la sédentarité. Le néo-péplum promeut la force rédemptrice de la foi dans la tradition évangélique du péplum[738].

Le néo-péplum donne visuellement l'impression d'avoir été fabriqué par découpage et réajustement de la version de 1959 dans une réalisation et une supervision hétéroclite, à en juger du style divergent des scènes à effets visuels (influence de *300,* et du *Chaos Cinema* pour la bataille navale, de *Game of Thrones* et *Prince of Persia* pour l'arène). Les récits annexes relèvent du *storytelling* de série télévisée ou internet plutôt que de la tragédie. Cette version présuppose une connaissance de la version antérieure, dans la mesure où elle demande au spectateur des efforts de recréation, le script étant raccourci.

2.2.2 BEN HUR, UN PALIMPSESTE DE L'*ILIADE*

Ben Hur s'inscrit dans l'ensemble des récits à trous, à plusieurs mains, ré-agencé et repris à partir du canevas commun du roman (qui a également été adapté en film d'animation en 2003, en spectacle en 2006, en série en 2010). Ce mode de fonctionnement typique de l'*epos* fonctionne comme signe politique. *Ben Hur* réécrit à sa façon *l'Iliade,* avec des déplacements, modifications de point de vue, symétries de motifs et de personnages.

[738] Le péplum de Fred Niblo, en 1925, colorisait les scènes où apparait Jésus. Le titre anglais *Ben Hur : a tale of the Christ*, et plus encore la traduction française du titre de 1959, *Ben-Hur : Un récit des temps évangéliques* est sans ambiguïté sur l'intention du film qui revisite le genre de la Passion

2.2.2.1 *Ben Hur*, une figure du retour.

Dans les différentes versions de *Ben Hur,* les figures du retour qui marquent l'*Iliade* et l'*Odyssée*, sont manifestes. Les premières tentatives pour mettre de l'ordre dans le chaos de Jérusalem échouent ; les héros en prennent acte et affrontent la complexité de la situation [739]. En 2016, ces échecs s'expriment par la tentative d'adoption de Messala par la famille Hur, puis de Messala pour sauver Ben Hur. La fracture va s'ouvrant, malgré les tentatives de réconciliation et se résout après la course de char et la crucifixion. Les plans en miroir (des mages, de l'armée romaine, de Messala, Judah, Jésus portant un fardeau), les séries de rencontres manquées en attestent.

En 1959, Messala se félicite de son retour à Jérusalem : « J'avais dit que je reviendrais » [14:50-14:54]. Au moment d'être envoyé aux galères, Ben Hur promet son retour pour se venger. Messala demande ironiquement « Retour ? ». Revenant effectivement sous le nom de Quintus Arrius le Jeune, il souligne : « Je suis revenu, comme je l'avais juré » [01:56:40-01:56:55]. La course de char, avec ses tours de pistes et plans redoublés, est une figure du retour [02:15:55-02:42:19]. Jésus est le retour de dieu sur terre. Quintus Arrius demande le retour de Ben Hur à Rome. Le retour distingue l'épopée du récit héroïque (le retour d'Ulysse à Ithaque) en plaquant un ordre extérieur sur le chaos *via* des actes répétitifs[740] qui concluent « souterrainement à la nécessité de l'institution »[741]. Les systèmes sociaux stables étant tautologiques, la réduplication est le signe même de la stabilité du monde, la conquête d'un univers qui a dépassé sa problématisation[742].

Cet opérateur fonctionne aussi entre deux personnages si le parallèle des situations est complet[743]. Or, c'est bien le cas de Ben Hur et de Messala qui ont les mêmes compétences, sont amoureux de deux femmes de la maison Hur, sont tour à tour vainqueurs et déclassés, trouvent des pères de substitution (Quintus Arrius pour Ben Hur en 1959 et Ponce Pilate pour Messala dans la version 2016). Les parallèles construits permettent de mieux saisir les différences et d'instaurer un ordre.

---

[739] Florence Goyet, *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière*, Honoré Champion, 2006, p.19
[740] Également *via* le style formulaire (le prologue cosmogonique de *Ben Hur* 1959 ou le prologue *d'actioner* de *Ben Hur* 2016), les scènes types (la tuile, la bataille navale, la course de char, la crucifixion), l'isolement d'un petit nombre de héros sous les projecteurs du récit
[741] Florence Goyet, *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006, p.20
[742] Florence Goyet, *ibid.*, p.204
[743] Florence Goyet, *ibid.*, p.88

2.2.2.2 Structure duelle et course de char

Les parallèles, retours, homologies font apparaître les différences, les attitudes possibles, les postures politiques que la situation engendre en mettant en scène un duel de valeurs. Le néo-péplum de 2016, en creusant le passé de Messala, justifie ses actes et induit un mouvement de balancier entre les deux héros, comme l'*Iliade* pour les troyens et achéens.

L'opposition des deux héros grecs Hector et Achille renseigne sur celle des deux héros judéo-romains. Pour Ben Hur, il ne s'agit pas de gagner ou perdre l'honneur. Le choix présenté à Messala d'une vie courte et glorieuse n'a pas de sens. Sa gloire est dans la pérennité de Jérusalem. La honte serait d'abandonner la ville et la royauté aux romains[744]. Ben Hur et Messala sont donc avant tout l'incarnation de problèmes politiques humains. Comme les héros de l'*Iliade* (alors que le culte héroïque est bien antérieur à l'*Iliade*), ils ne sont pas des demi-dieux : la naissance princière de Ben Hur ne le protège pas de l'esclavage. Son seul privilège « héroïque » est finalement de voir Jésus (comme Achille voit les dieux descendant de l'Olympe)[745]. De même qu'Hector n'a pas une grande stature au début de l'*Iliade*[746], Ben Hur, dans le roman et les versions 1959 et 2016, est un juif de noble ascendance, mais sans la superbe de Messala, revenant en triomphateur de Rome. C'est l'affrontement qui révèlera ses potentialités.

Mais l'opposition de Ben Hur et Messala passe aussi par leur indistinction. Achille en organisant des jeux pour honorer Patrocle devient le représentant des valeurs d'Hector[747]. Nous avons vu qu'Esther souligne que Ben Hur est « devenu Messala » après la mort de ce dernier (version 1959). Dans la version 2016, Messala devient Ben Hur en acceptant son aide et en se soumettant à ses valeurs. Ainsi, le duel établit un parallèle entre les deux camps[748]: ils sont également braves, se ressemblent et diffèrent, l'issue du combat n'est pas jouée d'avance.

L'*Iliade* cherche à résoudre la crise par le duel en char d'Achille et Hector, pour ramener le carnage à un affrontement au sommet[749] et réguler le duel des valeurs (« à duel codifié par la société, dénouement socialisé » [750]). De même, Ben Hur et Messala finissent par s'affronter en duel dans la course de char. Le motif sublimé du combat de char est en effet issu de l'*Iliade.* Duel par excellence pour lequel même les soldats font place, il jouit de la

---

[744] Hector répond à Polydamas : « Il n'est qu'un vrai, qu'un bon présage, c'est de défendre son pays » *Iliade,* XII, 243)
[745] Florence Goyet, *ibid.*, p.37
[746] Florence Goyet rajoute « C'est le chant VI qui va faire de lui un pôle essentiel de la narration, l'incarnation d'une vision du monde », *ibid.,* p.143
[747] Florence Goyet, *ibid.,* p.141
[748] Florence Goyet, *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière*, Honoré Champion, 2006, p.56
[749] Florence Goyet, *ibid.*, p.70
[750] Florence Goyet, *ibid.*, p.58

haute technicité et de la majesté des machines, privilégiant l'ordre alors que la mêlée est le désordre absolu[751]. Les jeux ramènent le monde tout entier « à la règle et au droit »[752]. Ces jeux ritualisés sont là pour dire la valeur de chacun *sub specie aeternitatis*. La course de char est l'évitement par le haut de la crise en gestation par « l'euphorie sociale » qui repose sur la compétence des compétiteurs : « c'est une pure épiphanie de l'*aretè* »[753], de la valeur. *Ben Hur,* quoique roman chrétien, brode sur le canevas épique du duel des champions.

Ce duel ne résout pas pour autant le problème politique, d'où les affres et atermoiements du héros que souligne particulièrement le péplum de William Wyler[754]. Il ne suffit pas en effet à Ben Hur de vouloir l'ordre pour sortir de la mêlée indistincte où il est jeté depuis cinq ans (neuf ans pour l'*Iliade*). Le duel est une fausse porte de sortie.

2.2.2.3 Rituels du combat : modèles implicites

Mettre à égalité les camps confère une vraie grandeur au héros et aux films. Reconnaître la grandeur de l'adversaire, c'est faire s'affronter réellement les options politiques par l'absence de parti pris, de telle sorte que la distinction qui émergera sera fondée par un vrai travail de comparaison des options[755]. D'où le paradoxe : « l'épopée guerrière ne cesse de montrer la guerre, et pourtant l'impression générale est loin d'être celle du désordre absolu et du carnage. L'épopée parvient à 'apprivoiser Arès', en travaillant constamment ce matériau. De ce désordre par excellence, elle parvient à faire le champ d'une offensive générale de l'ordre. Sans jamais nier la mort ou l'effroi, elle use de tous les procédés littéraires pour donner à l'auditeur une prise sur eux »[756].

Un fait notable est que *Ben Hur*, dans ses deux versions, ne montre presque que des combats singuliers qui sont déjà en eux-mêmes une épure de la mêlée. Le premier pas vers l'ordre consistant à refuser de représenter la mêlée. La seule scène de bataille est en effet la bataille navale, dans laquelle finalement, Ben Hur n'est que spectateur. « La bataille sert généralement à rendre lisible un monde sauvage dans toute son horreur, le chaos, la violence, la cruauté ou la souffrance, l'épopée n'étant ni « une fable aseptisée », ni un « simple exutoire

[751] Florence Goyet, ibid., p.30
[752] Florence Goyet, ibid., p.202
[753] Florence Goyet, ibid., p.203
[754] Florence Goyet rajoute que toutes les grandes épopées « font leur place à l'indécis, au confus, bref, au chaos », *ibid.*, p.73
[755] Florence Goyet, *ibid.*, p.53
[756] Florence Goyet, p.25

à la douleur et à l'angoisse »[757]. Au contraire, l'efficacité première de l'épopée, son tour de force, réside « dans sa capacité à donner au public les moyens de maîtriser l'inconnu »[758] à domestiquer l'horreur par l'ordre immuable des combats, comme s'il existait un modèle (toujours suivi de ralentissements : discours « *in articulo mortis »* [759] de Messala dans la version de 1959, scènes d'infirmerie, de regrets, d'enterrements dans d'autres néo-péplums).

Le code propre au combat donne au spectateur le moyen de se distancier tout en incluant le principe de variété, aucun combat n'étant identique [760]. Ainsi, c'est précisément parce que l'épopée *Ben Hur* est « archi connue » et ritualisée, qu'elle propose une grille de comparaison et de lecture intelligible du monde[761]. Dans des périodes de crise à l'issue imprévisible, son cadre coutumier désigne une sortie. Ainsi *Ben Hur* faisant suite au *Chaos Cinéma* peut-il se lire comme une injonction au retour à l'ordre.

2.2.2.4 Catabases et anabases

La descente aux enfers du héros (*catabase*) est un motif prototypique de l'épopée, tout comme l'est la montée au ciel (*anabase*). Les enfers peuvent être réellement représentés (*The Clash of the Titans, Wrath of the Titans, God of Egypt*) ou symboliques (la cale de la galère de *Ben Hur,* l'arène de Zucchabar pour Maximus). La *catabase* représente toujours un épisode douloureux mais initiatique pour le héros. D'ailleurs, en 2016, le réalisateur choisit de faire se souvenir Ben Hur de ses années de galère au moment où il doit faire preuve du plus d'endurance pendant la course. La descente aux enfers précède en général la montée au ciel héroïque ou *anabase*. Cette montée est incarnée par le triomphe de Ben Hur sur Messala dans l'arène, mais aussi par le modèle de Jésus crucifié qui devient Christ. Certains néo-péplums représentent les *anabases* : *Immortals* fait monter au ciel Thésée, *Risen* montre l'*anabase* de Jésus, *Gods of Egypt* celle d'Horus. Cette montée transforme en un dieu bienfaiteur la victime qui meurt ou réalise un exploit au péril de sa vie. Ben Hur a conquis le titre de « Dieu des juifs » par sa victoire. Cette divinisation le rend comparable à Jésus et vient du fait que le héros épique procure à la foule un soulagement intense. Grâce à lui, elle échappe à la crise et à la lutte fratricide, attitude opposée au récit héroïque qui décrit un *veni, vidi, vici*[762].

---

[757] Florence Goyet, *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006, p.28
[758] Florence Goyet, *ibid.*, p.27
[759] Florence Goyet, *ibid.*, p.29
[760] Florence Goyet, *ibid.*, p.26
[761] Florence Goyet, *ibid.*, p.31
[762] Florence Goyet*, ibid.,* p.208

2.2.2.5 *Deus ex machina* et refus de l'institution

Qu'il soit grec ou chrétien, Dieu peine constamment pour établir *a novo* sa souveraineté, conséquence de la fragilité des institutions humaines[763]. Zeus dans *l'Iliade,* use d'un classique « diviser-pour régner »[764]. Le péplum biblique use aussi de la lutte fratricide récurrente. Souvent pastichée elle est pourtant très importante, car elle est la meilleure garantie du pouvoir de Dieu[765]. Hector meurt sous les coups d'Achille, et Troie tombe sous l'envahisseur grec, car les dieux sont du côté des Achéens. Dans *Ben Hur,* la situation est diamétralement opposée, et fait advenir un ordre nouveau : Messala, l'envahisseur romain tombe, et la romanité tombera avec lui, parce que Dieu est du côté des hébreux, si bien que Jérusalem fortifiée, résiste. De même que pour son combat ultime, Achille doit la victoire à une double intervention des dieux, la victoire finale des hébreux sur l'envahisseur romain réside dans le sacrifice christique et le refus de la violence. C'est en ce point que l'épopée de Ben Hur est inverse mais symétrique à l'*Iliade.* Le héros épique refuse l'institution humaine, mais le renversement de l'ordre existant nécessite la justification religieuse.

2.2.2.6 Marques de naissance et discours de l'apaisement

Comme toutes les épopées, *Ben Hur*, jusqu'à sa version de 1959, se caractérise par des « marques de la naissance »[766]. C'est-à-dire que le récit maintient présent à la mémoire un état bien antérieur de la langue et de la civilisation actuelle[767], si bien que les héros d'aujourd'hui[768] bénéficient du poids de cet héroïsme, et de celui qui l'a précédé, comme cela apparaît dans les univers super héroïques dérivés des héroïsmes antiques[769]. Sur le canevas bien connu qui organise le monde et l'espace-temps héroïque qui est naturellement celui des récits homériques[770], les exploits des héros de néo-péplums ou de films super héroïques sont mis en lumière, dans le cadre clair et stable des exploits d'autrefois. L'épopée articule

---

[763] Florence Goyet, *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006, p.91
[764] Florence Goyet cite le chant XXI de *l'Iliade, ibid.*, p.91
[765] Florence Goyet développe ce point à propos du pouvoir de Zeus dans l'Olympe : « Tant que les dieux ne sont pas unis, en effet, ce pouvoir ne risque rien », *ibid.*, p.92
[766] Jean Michel Paquette, *Typologie des sources du Moyen Age occidental*, fascicule 49, *L'épopée*, Introduction, Turnhout, Brepols, 1988, p. 25-42
[767] Florence Goyet, *ibid.,* p.30
[768] Florence Goyet rajoute « chacun des grands héros est célébré tour à tour dans un passage qui s'attache particulièrement à ses exploits » *ibid.*, p.34
[769] Florence Goyet rajoute « Il est distingué du 'simple' héroïsme humain qui avait rempli le monde depuis lors », *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006, p.36-37
[770] Florence Goyet rajoute « Finalement, les héros de l'*Iliade* eux-mêmes reçoivent les qualificatifs des héros d'autrefois », *ibid.*, p.33

intimement le passé au présent de l'action. Les temps légendaires sont tout proches et toujours actuels[771]. Ainsi, bien au-delà du plaisir de la narration et de la facilité apparente des répétitions, « les récits et les 'recettes' concourent à donner une prise sur le monde, sur la totalité du monde »[772]. Unité face à l'ennemi, respect des lois, respect des situations acquises, refus de l'hybris sont le principe de la paix[773].

2.2.2.7 Festin, course de char, crucifixion, ordre, *hybris*

Le danger majeur pour une société est le désordre[774]. *Ben Hur* se déroule dans un contexte politique instable. Il s'agit de trouver un nouvel ordre, une maturité politique[775]. Or, l'horizon des dieux grecs et romains est le 'festin'[776], qui tient la place structurelle de l'assemblée humaine, mais sur le mode uniquement ludique ou bouffon, n'ayant aucun enjeu politique. Les jeux, la course de char, la crucifixion sont de tels festins ou spectacles. Dans la course de char comme dans le sacrifice du Christ se canalise l'*hybris* (transgression qui est le fond de l'ordre établi) et la famille humaine se rassemble. La communauté minimale de la tribu sur qui pèse le regard soupçonneux d'une Rome tyrannique y retrouve son intégrité : « les cœurs n'ont pas à se plaindre d'un repas où tous ont leur part »[777].

La paix sociale est sauvée, mais au prix d'un nouveau péril pour les institutions. Ben Hur a triomphé et est honoré de façon inouïe, ce qui risque de coûter les milliers de vie. La négociation s'impose à Ponce Pilate qui lui offre le somptueux présent de la citoyenneté romaine pour assimiler cette victoire. Mais de même que dans l'*Iliade* Achille refuse les présents d'Agamemnon, Ben Hur refuse la citoyenneté romaine, ce qui est à la fois logique, et en porte-à-faux[778]. Cependant Ben Hur (comme Achille) refuse avec raison : l'enjeu véritable est la reconnaissance de son peuple[779]. La psychologie des héros se résout dans la question politique de la tyrannie. Les anecdotes à tendance psychologique dessinent en fait les lignes de force de la crise politique. Ainsi, le retour de *Ben Hur*, sa confrontation avec les versions

---

[771] Florence Goyet, *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006, p.33
[772] Florence Goyet, *ibid.*, p.34
[773] Florence Goyet, *ibid.,* p.93
[774] Florence Goyet rajoute que « les ethnologues nous disent qu'on n'a jamais vu disparaître une communauté en raison de calamités naturelles –épidémie, famine ou sécheresse. Mais on connaît dans les annales de l'ethnologie récente deux tribus que la violence intra-ethnique a ravagées au point de les faire disparaître totalement de la surface de la terre », *ibid.*, p.96
[775] Florence Goyet, *ibid.*, p.94
[776] Homère, *Iliade,* I, 575 ; I, 602
[777] Florence Goyet, citation extraite de *l'Iliade* (I, 467), *ibid.*, p.96
[778] Florence Goyet, *ibid.,* p.169
[779] Florence Goyet, *ibid.*, p.97

antérieures, peut se lire en terme de message politique d'ordre. La spécificité de *l'epos* étant de dire l'ordre pour le faire advenir à travers les reprises cinématographiques, les phénomènes de reprise par *remakes* trouvant ainsi leur justification épique et politique.

2.2.2.8 Motif du souffle biblique : crucifixion du souffle épique

Ainsi, même si le texte d'inspiration biblique ne relève *a priori* pas de la poétique du souffle épique, caractéristique de l'épopée grecque, force est de constater qu'il s'inscrit dans l'intertexte et le temps héroïque homériques. Il relève donc de ce souffle épique.

Celui-ci s'exprime dans les deux scènes clés de la bataille navale et de la course de char, ayant toutes deux à voir avec l'épiphanie des effets spéciaux et visuels, l'immersion, le spectaculaire, le souffle, la performance, les éléments aériens, le tragique[780]. Dans la version de 2016, le souffle prend également la forme du souvenir ou « songe véridique » (dans les divers *flashbacks* concernant le passé de Messala ou de Ben Hur), ou du « songe pernicieux », comparable aux envies de revanche que souffle Zeus aux héros de l'*Iliade*[781].

Par ailleurs, le motif du souffle est loin d'être absent de l'épopée biblique. En témoignent les caractérisations de dieu comme souffle dans la Bible et dans le roman de Lew Wallace. Dans ce dernier, le souffle est assimilé à la présence divine et à la lumière intérieure guidant le croyant. Le chapitre IV décrit une lumière qui apparaît aux bergers dans le ciel « qui semblait infiniment plus rapprochée d'eux que celle des étoiles les moins éloignées ». Cette lueur « dura pendant quelques minutes, et chez ceux qui considéraient ce phénomène extraordinaire, l'étonnement se changeait en crainte. Les plus timides tremblaient, les plus braves parlaient au *souffle* ». Le motif fonctionne avec celui de l'ange ailé descendant sur terre pour annoncer la venue du Christ au chapitre V[782].

Ce souffle est représenté dans le prologue du péplum de 1959 sous forme de lumière guidant rois mages et bergers. Le compositeur Miklós Rózsa a eu d'ailleurs pour consigne d'adoucir le thème associé à Jésus et de le faire jouer sur un orgue d'église (diffusé

---

[780] Friedrich Nietzsche a démontré dans deux ouvrages (*Généalogie de la morale* et *Par delà Bien et Mal*) que le monde chrétien *inversait* valeurs du monde grec aristocratique. La contradiction du motif épique ne signifie pas qu'il n'existe pas, mais qu'il est inversé et déplacé par le cycle chrétien

[781] Florence Goyet relève une phrase de l'*Iliade* : « Arès excite sa fougue parce qu'il médite sa défaite » (V, 564) *ibid.*, p.45

[782] Un peu plus loin le motif du souffle est repris pour désigner l'ange qui vient annoncer la naissance de Jésus : « Alors, aussi loin que la vue des bergers pouvait s'étendre, ils virent aller et venir des ailes blanches et des formes radieuses, et ils entendirent des multitudes de voix qui chantaient à l'unisson : « Gloire soit à Dieu, au plus haut des cieux, paix sur la terre et bonne volonté envers les hommes ! » Après cela le héraut leva les yeux comme pour solliciter l'approbation d'un être invisible, puis il déploya ses grandes ailes, toutes blanches dans les bords, irisées comme la nacre, dans les parties ombrées, s'éleva sans effort et disparut aux regards (Chapitre V)

par haut-parleurs dans les salles) pour susciter un sentiment religieux[783]. Bien que procédant d'une esthétique diamétralement inverse à celle du souffle épique, le souffle religieux relève pourtant des mêmes enjeux.

2.2.3 Conclusion : rétro-lectures de films à revoir, méditations sur la civilisation

Les parallèles et redites qui désignent les enjeux d'une épopée comme *Ben Hur* ne suffisent pas. Les récits annexes, tirant *a priori* vers le psychologique et l'anecdotique (rivalités de Messala et Ben Hur, histoire de Jésus, tractations financières) désignent *mezza voce* les enjeux réels. Autrement dit, les néo-péplums impliquent une « rétrolecture » qui suppose une relecture des films eux-mêmes et de leurs prédécesseurs[784] . Comme l'*Iliade* et l'*Odyssée*, textes sans cesse ressassés, *Ben Hur* poursuit l'*epos* en ressassant ses structures.

Comme dans l'*Iliade* les séries de duels (dont la course de char est l'épiphanie) refondent un ordre, les héros s'égalent et s'opposent, les prologues fixent un cadre (l'*Iliade* définit dans l'invocation à la Muse son sujet : la colère d'Achille, le roman et la version 1959 de *Ben* Hur invoquent le texte biblique comme régulateur, tandis que le néo-péplum de Timur Bekmambetov invoque la régulation par la compétition sportive et l'action dans un *flashforward* de la course de char). *Ben Hur* clôt, avec deux films chrétiens, le cycle du néo-péplum renouant avec le *happy ending* et le traditionalisme, tout en réclamant un nouvel ordre. Véritable « dispositif d'ordre »[785], le rôle de Ben Hur en 2016 pourrait ne pas être esthétique, mais réactiver un rituel du combat cinématographique, d'où la communauté retire un bienfait fondamental[786]. Ainsi trois procédés caractérisent l'*epos* du néo-péplum : ritualiser les combats, multiplier les récits annexes qui fondent une généalogie du monde, représenter symboliquement l'affrontement entre carnage et guerre rationnalisée[787].

---

[783] Ce thème musical aérien apparaît notamment dans le péplum sur le chemin de Tyr, lorsque le charpentier donne à boire à Ben-Hur ; dans la galère après le retrait de ses chaînes, quand Ben Hur confie : « Une fois déjà un homme m'a aidé dans la peine, j'ignore encore pourquoi... » ; sous la tente d'Ilderim, quand Balthazar raconte qu'il a vu naître le "fils de Dieu" à Bethléem ; enfin lors du chemin de croix et de la crucifixion.
[784] Florence Goyet, *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006, p.99
[785] Florence Goyet, *ibid.*, p.23
[786] Florence Goyet, *ibid.*, p.31
[787] Florence Goyet, *ibid.*, p.25

2.3 STRUCTURES DES NÉO-PÉPLUMS

Ainsi, le principe général, à quelques exceptions près (*King Arthur, Immortals*) est le *remake*. Les déplacements ou évacuations de la thématique chrétienne ou religieuse propre au péplum classique, est variable dans le néo-péplum, mais tend à revenir en force en fin de cycle, tout comme le *happy end*. Dans son fonctionnement structurel le genre modifie évolutivement les structures classiques duelles en proposant des parcours héroïques progressivement plus complexes du point de vue de l'action (frénésie d'exploits) et plus restreints quant à la description psychologique.

2.3.1 CHRONOTOPES DU NÉO-PÉPLUM

Si les sagas modernes de *super heroes* Marvel et Comic DC sont ancrées dans les grandes villes américaines modernes, les néo-péplums s'inscrivent dans les Cités du pourtour méditerranéen. Les nombreuses représentations de cartes, voix-off, sous-titres qui émaillent les néo-péplums permettent de localiser les lieux et les époques. Ils procèdent de *l'escapism* des films en proposant une cartographie exotique du monde antique. Ils sont généralement spécifiés au début des films, au moment du prologue (des cartes sont montrées à plusieurs reprises dans *Alexander, Troy, Hercules, Pompeii, King Arthur*). Elles sont généralement animées, en surimpression, parfois apparaissent sur les murs des décors (*Alexander*).

King Arthur, The Eagle, Centurion font un détour en Britannia au mur d'Hadrien. Quelques séquences de *Gladiator* et *Ben Hur* représentent la Germanie, Quelques autres encore de *King Arthur* à *Ben Hur* montrent furtivement le pays Sarmate. Rome est montrée trois fois : en décor de théâtre dans *Titus,* en décor de studio Hollywoodien en *matte painting* dans *Hail Caesar!,* en version agrandie par effets visuels dans *Gladiator.* Sa fonction de décor est soulignée.

Gladiator débute en Germanie, se poursuit en Espagne, puis à Zucchabar (Maghreb), et finit à Rome. *King Arthur* débute en Pays Sarmate (Russie), puis se poursuit dans le nord de la Britannia et de l'autre côté du mur d'Hadrien en pays Picte (actuelle écosse), tout comme *Centurion* et *The Eagle. Pompeii* débute en Britannia (Londinium) et s'achève à Pompéi. *The Passion of the Christ, Son of God, Risen, Ben Hur, Mary Magdalene* se situent à Jérusalem et dans les environs. Dans *Ben Hur,* Messala va faire ses classes en Pays Sarmate, en Perse, en Judée. Ben Hur est envoyé aux galères à Tyr, puis vogue sur la Méditerranée avant de revenir en Judée puis à Jérusalem. *Exodus : Gods and Kings* débute à Memphis en

Égypte, puis l'action se déroule à Qadesh, Pithôm, au Pays de Mâdian au pied du Mont Horeb, à Pi-Ramsès, sur les bords de la Mer Rouge, sur le Mont Sinaï en Égypte, dans les plaines de Canaan. *Noah* se déroule probablement en Mésopotamie et s'achève sur le Mont Ararat en Arménie.

Les néo-péplums portant sur la Grèce se situent dans les cités grecques et cités des pays limitrophes. *Troy* montre la Thessalie, Sparte, Mycènes, Phthia, Troie en Troade. *Alexander* se situe à Alexandrie en Égypte. Le périple d'Alexandre débute à Pella en Macédoine - Philippe meurt à Æges-, se poursuit à Gaugamèles, à Babylone, dans le Nord-Est de la Perse, en Sogdiane, à Bactres en Bactriane[788], dans l'Himalaya, en Inde, à Hydaspe dans l'actuel Pakistan. *300* se situe à Sparte, puis dans le défilé des Thermopyles, et montre Marathon. *300 - Rise of an Empire* se déroule à Athènes et sur les côtes de Marathon et de Salamine, et montre Babylone, Sparte et les Thermopyles. *The Clash of the Titans* se déroule à Argos, dans les montagnes et zones désertiques de Grèce et dans l'Olympe (située sur le Mont Myticas dans le massif de l'Olympe). *Wrath of the Titans* n'est pas localisé : il se situe dans des villages grecs, aux environs du Tartare. *Immortals* se situe dans un fantasmatique Mont Tartare dans un désert et dans le golfe de Kolpos en Grèce. *The Legend of Hercules* se situe à Argos, Tirynthe, en Egypte près d'Héliopolis, en Sicile. *Hercules* débute en Macédoine, se poursuit à Thèbes et finit à Tirynthe avec un excursus en *flaschback* par l'Olympe. *Gods of Egypt* se situe dans une cité d'Égypte fictive et dans le désert égyptien.

Par ailleurs, les mythes et les périodes historiques que couvrent les néo-péplums s'étendent de la haute antiquité (3500 avant JC) à 452 après JC. *Noah* se déroule dans les temps reculés du début de l'écriture. *Hercules*, *Gods of Egypt, The Clash of the Titans, Wrath of the Titans* (mythe de Persée)*, Immortals* (mythe de Thésée) se déroulent dans une période héroïque non datée, antérieure au Vème siècle avant JC. *Troy* se déroule en 3200 avant JC (date mentionnée dans le film). *Exodus : Gods and Kings* se déroule en 1300 avant JC (date mentionnée dans le film), *The Legend of Hercules* se déroule en 1200 avant JC (date mentionnée dans le film). Dans *300,* la bataille des Thermopyles se déroule en 480 avant JC. *300 - Rise of an Empire* se déroule lors des batailles de Marathon et de Salamine en 490 et 480 avant JC. *Alexander* couvre 73 ans, de 356 avant JC, date de la naissance d'Alexandre, à 283 avant JC, 40 ans après sa mort (dates mentionnées dans le film : *323 avant JC* à Babylone - mort d'Alexandre le Grand- et *40 ans plus tard* – à Alexandrie). *Gladiator* se déroule en 180 avant JC (date mentionnée dans le film). *The Passion of the Christ, Son of God, Risen, Ben*

[788] Ces deux provinces couvraient les actuels Afghanistan, Tadjikistan, Ouzbékistan, montagnes de l'Hindū-Kūsh

Hur, Mary Magdalene se déroulent entre l'an 0 et 33 après JC. *Pompeii* se déroule entre 62 et 79 après JC (le début du néo-péplum qui relate l'enfance du héros mentionne « 62 après JC ») et l'explosion du Vésuve est datée en 79 après JC. *Centurion, The Eagle,* se déroulent au Vème siècle après JC (au moment de la disparition de la XIXème légion hispanique), *King Arthur* se déroule en 452 après JC (date mentionnée dans le film).

La durée que couvrent les récits s'étend d'une journée à plus de 70 ans. *Hail, Caesar!* s'étend sur 27 heures de la vie d'Eddie Mannix. *The Passion of the Christ* relate les quelques jours entre l'arrestation et la résurrection (les *flashback* mentionne le prêche des deux années précédentes). *Risen* s'étend sur quelques semaines (de la crucifixion à l'enquête sur la résurrection du Christ). *Wrath of the Titans* présente une aventure d'un mois environ, tout comme *Immortals. 300* relate moins d'un mois de la vie de Léonidas, un peu avant et pendant la bataille des Thermopyles (qui dure deux ou trois jours), mais mentionne la bataille de Platées en 379 avant JC, un an plus tard. La tragédie *Titus* se déroule approximativement en quelques mois. *The Legend of Hercules* court sur deux ou trois mois, avec des *flashbacks* quelques années en arrière. *Troy* relate quelques mois avant et pendant la guerre Troie (et fait l'ellipse de la dizaine d'années qu'elle dure dans l'*Iliade*). *Gladiator* s'étend approximativement sur deux ans. *Mary Magdalene* et *Son of God* s'étendent sur les deux ou trois ans du prêche de Jésus. *Ben Hur* s'étend sur huit ans. *300* : *Rise of an Empire* couvre une dizaine d'années de 390 à 380 avant JC, mais focalise uniquement sur les batailles de ces deux années. *The Clash of the Titans* couvre une vingtaine d'année en relatant la naissance de Persée, mais focalise sur l'épisode de quelques semaines durant lequel il tue le Kraken. *Alexander* couvre 73 ans, de l'enfance d'Alexandre à la vieillesse de Ptolémée.

Les anachronismes sont fréquents : l'arène et le combat de gladiateur dans *The Legend of Hercules* à Argos ; les inscriptions latines et Aristote enseignant dans un temple *déjà* en ruine dans *Alexander* ; les personnages de corsaires dans *Hercules* ; costumes et décors renvoyant au goût du jour, pour ne citer que quelques exemples. *Titus* et *Hail, Caesar!* proposent des regards sur l'histoire des genres. Le *péplum* est défini comme une pièce dans film, le genre venant du théâtre dans *Titus*. Il est défini par des films dans le film, le genre cinématographique Hollywoodien s'auto-citant dans *Hail Caesar!*

2.3.2 SCÈNES LIMINAIRES *IN MEDIA RES* OU COSMOGONIQUES

La majorité des néo-péplums conserve la convention du carton liminaire explicatif sous deux formes : texte explicatif (*Gladiator, King Arthur, Troy, Exodus: Gods and Kings*) ou citation (*Alexander* cite Virgile*, The Passion of the Christ* cite La Bible*, Immortals* cite Socrate*, Pompeii* cite Pline). D'autres néo-péplums usent de la voix off pour contextualiser le sujet (*300, The Clash of the Titans, Wrath of the Titans, 300 : Rise of an Empire, Son of God, The Legend of Hercules, Hercules, Risen*).

2.3.2.1 Prologues en clips introductifs

Les prologues illustrent en courts clips les voix off et cartons. *King Arthur* montre une succession de plans de bataille des romains contre les Sarmates. *The Legend of Hercules* montre en quelques plans la bataille d'Argos dans laquelle s'insère le titre. *Troy* montre la carte de la Grèce. *Alexander* propose un petit musée à la mémoire d'Alexandre par une succession d'œuvres d'art antique sur le conquérant. *Noah* montre des animations de la Genèse et de l'Ancien Testament. *Son of God, The Clash of the Titans, Wrath of the Titans, Immortals* condensent des cosmogonies. *Exodus : Gods and Kings* illustre les cartons introductifs par une série de plans stylisés sur la construction des pyramides évoquant la peinture égyptienne. *300 : Rise of an Empire* fait un *flashback* sur la bataille des Thermopyles de *300* par travelling avant sur une gravure qui s'anime progressivement (procédé repris d' *Immortals*). La plupart du temps, le titre du néo-péplum s'insère dans ces clips.

Vladimir Propp[789] met à jour trente et une fonctions narratives couvrant l'éventail des actions significatives de tout récit indépendamment de sa durée[790], dont s'imprègnent les manuels de scénario Hollywoodiens contemporains[791]. Ces fonctions s'organisent et se combinent en séquences. Tous les contes analysés par Vladimir Propp présentent ces fonctions. Ainsi, la séquence préparatoire ou exposition d'un conte, contient nécessairement une ou plusieurs des fonctions suivantes dans lesquelles les néo-péplums trouvent leur place : 1. Éloignement ou absence (*Gladiator, Centurion*), 2. Interdiction (*Hail Caesar!*) 3. Transgression de l'interdit (*Titus, Troy, Immortals, Gods of Egypt*), 4. Interrogation du méchant par le héros ou du héros par le méchant (*The Passion of the Christ* où le Diable tente le Christ dans le Jardin des Oliviers), 5. Information sur le héros ou le méchant (*Alexander,*

[789] Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, 1928, réédition Seuil, collection « Points », 1970
[790] Vladimir Propp, une action significative est « l'action d'un personnage, définie du point de vue de sa signification dans le déroulement de l'intrigue » *ibid.*, p.100
[791] John Truby, *Anatomie du scénario*, Michel Lafon, 2017

Pompeii, Son of God, Noah, Ben Hur, 300, Mary Magdalene), 6. Tentative de tromperie (*Hercules*), 7. Héros trompé (*The Clash of the Titans, The Eagle, 300 : Rise of an Empire, The Legend of Hercules, Exodus :Gods and Kings*). La particularité de ce genre est toutefois que la plupart des débuts effectuent des bonds dans le temps, en avant ou en arrière.

Les séquences en narratologie regroupent plusieurs scènes (appelées aussi séquences dans les scénarios, délimitées par l'unité de décor, ce qui crée une confusion) qui constituent un cycle d'action faisant avancer le récit. Ces séquences ou groupes séquentiels sont en moyenne d'une trentaine dans les néo-péplums contemporains, cette donnée étant variable selon les découpages, eux-mêmes composés d'une à huit scènes. Les séquences d'exposition des néo-péplums comportent en moyenne entre six et sept scènes qui présentent des motifs convenus : enfance, initiation, histoire d'amour, souvenirs, prémonitions, dieux, batailles.

L'enfance du héros est un thème récurrent des prologues de néo-péplums. *Alexander* est prototypique et couvre toutes les fonctions : information sur le héros, tentative de tromperie (Olympias persuade son fils qu'il est le fils de Zeus et que son père veut l'éloigner du trône), héros trompé (il croit en son propre mythe), éloignement ou absence (l'enfant assiste à la violence conjugale, à la folie de sa mère et l'ivrognerie de son père), interdiction (il est interdit à Alexandre d'échouer, il est pris dans un complexe d'Œdipe : il doute de sa filiation, il désire sa mère), transgression de l'interdit (les rapports ambigus et tortueux d'Olympias et Alexandre, l'horizon du meurtre du père), interrogation (Alexandre doute, ses parents s'accusent mutuellement de folie, ses camarades raillent son goût pour Hephæstion).

Le prologue de *King Arthur* établit la biographie de Lancelot et Arthur, narre l'enlèvement de Lancelot à sa tribu Sarmate pour être envoyé en Britannia, et la mort des parents d'Artorus. L'interdit est formulé par les quinze ans que doivent ces enfants à l'armée romaine avant de recouvrer leur liberté. Ces enfances relatent généralement abandons, trahisons, maltraitances, manques qui humanisent les personnages et justifient leurs parcours, d'où les mentions aux « 8 ans plus tard », « 15 ans plus tard », « 17 ans plus tard ». Dans d'autres cas, ce sont les enfants du héros qui sont montrés et sont le mobile de son action. Maximus pense à son fils dès les premiers plans du film, Persée emmène son fils Héléos à l'école, Noé cueille des plantes avec ses fils Sem et Cham.

Les prologues débutent aussi souvent par des scènes d'apprentissage. Le prototype en est *300* montrant l'*agogé* de Léonidas (qui formule l'interdit d'abandonner le combat, l'éloignement de l'enfant à sa famille). *Alexander* montre également un apprentissage implacable. *Immortals* montre Thésée écoutant les leçons de son précepteur et la prophétie de l'oracle Phèdre. *Noah* montre Lamech enseignant à Noé le respect de la nature.

L'amour est un autre thème important des prologues, généralement le fil rouge développé dans l'arc narratif du film : scènes de ménage dans *Alexander* et *The Legend of Hercules,* crime passionnel dans *Hercules,* amour filial et familial dans *Gladiator, Noah, 300,* deuil amoureux dans *300 : Rise of an Empire* et *Wrath of the Titans,* amour naissant dans *The Legend of Hercules* et *Pompeii*, amour charnel dans *Troy* et *The Legend of Hercules* entre Alcmène et Zeus, amour fraternel dans *Ben Hur*, célibat problématique dans *Immortals,* foi dans *King Arthur, The Passion of the Christ, Son of God, Risen, The Clash of the Titans, Exodus : Gods and Kings, Mary Magdalene.*

Le souvenir ou le travail de mémoire est très présent dans ces prologues qui constituent ainsi des monuments funéraires : tombeaux ou éloges funèbres, testaments teintant les néo-péplums de tragique. Maximus se remémore sa famille dans *Gladiator, Alexander* est bâti sur le souvenir de Ptolémée. *300,* conté par Délios, est le tombeau de Léonidas. *Noah,* célèbre la lignée des ancêtres d'Adam et Eve à Lamech en passant par Abel et Caïn et Mathusalem. *Hercules* est hanté par les souvenirs du meurtre de sa femme et de ses enfants. *Risen* est le récit du souvenir de la mort de Jésus par Clavius. D'autres néo-péplums rappellent l'histoire ou un mythe fondateur : *King Arthur, 300 : Rise of an Empire, Pompeii, The Clash of the Titans*, *Wrath of the Titans, Noah*.

Les oracles et prémonitions inaugurent *Immortals* qui débute par l'indication de sa fin en *flashforward* : la libération des Titans par Hypérion, tout comme *Ben Hur* dans un autre style. Persée rêve que son fils est tué par Chronos dans *Wrath of the Titans*. Noé rêve de la destruction du monde. La prêtresse égyptienne prédit que le sauvetage d'un chef débouchera sur le règne d'un encore plus grand chef dans *Exodus : Gods and Kings*. Alcmène dans le temple d'Héra se voit promettre un fils par la déesse dans *The Legend of Hercules*,

Dieu ou les dieux réapparaissent dans les prologues au fil du cycle du néo-péplum, soulignant un retour des valeurs religieuses : ainsi *The Passion of the Christ, The Clash of the Titans*, *Immortals, Wrath of the Titans, Noah, Exodus: Gods and Kings*, *300 : Rise of an Empire, The Legend of Hercules*, *Hercules, Risen, Mary Magdalene.*

Combats et batailles montrés dès les premières scènes, campent *in media res* des situations déséquilibrées et des batailles en cours dans *Gladiator, Troy, King Arthur, Exodus : Gods and Kings, Risen, Pompeii, 300 : Rise of an Empire, The Legend of Hercules ;* des combats singuliers dans *Troy, The Passion of the Christ, Immortals, The Legend of Hercules*, *Hercules, Noah, Ben Hur ;* des combats entre dieux dans *The Clash of the Titans* et *Wrath of the Titans. Wrath of the Titans* et *Noah* débutent par les missions divines données aux héros.

2.3.2.2 Oralisation et auralisation par voix off de narrateurs

Les pratiques « récitatives » des néo-péplums ont quelques points communs avec celles des aèdes et troubadours des cycles épiques[792]. Les voix off[793] sont présentes, comme les orchestrations de la bande son, voix lyriques et performances des effets visuels (comparables à une poétique spécifique), tandis que les dialogues ont tendance à raccourcir.

La voix off d'un conteur, la plupart du temps intradiégétique, donnant l'illusion d'un témoignage vraisemblable[794] démarre dès le début dans plus de la moitié des films. *Alexander* est narré par Ptolémée. *300* est narré par Délios, hoplite bras droit de Léonidas qui le charge de la publicité de l'affrontement à la fin du néo-péplum. *Ben Hur* est narré par le Cheik Ilderim, Messala, Ben Hur et Drusus, prennent la parole en voix off au cours de *flashbacks*. *King Arthur* est une prosopopée narré par Lancelot *post mortem* (le chevalier mourant avant la fin). *Noah* est narré par le personnage éponyme. *300 : Rise of an Empire* est narré par Gorgô qui rappelle la mort de Léonidas et la bataille de Marathon. *Hercules* est narré par la voix off de Iolaos, poète troubadour qu'Hercule incite à bien réciter. *Risen* est narré par Clavius. *The Clash of the Titans* est raconté par Io, déesse protectrice de Persée.

Immortals démarre avec une voix off extradiégétique sur la formation du monde, la guerre des dieux, la chute de l'arc d'Epire dans le monde, l'emprisonnement des Titans. Elle clôt le néo-péplum pour conter la mort de Thésée et la naissance de son fils. *Wrath of the Titans* est narré par une voix neutre qui disparaît vite. Le choix majoritaire d'utiliser la voix

---

[792] La pratique du *remake* est *mutatis mutandis* comparables aux pratiques épiques traditionnelles. « L'apprenti barde mémorise non pas un texte fixe mais des formules, qui peuvent lui servir ensuite à composer n'importe quel récit à partir du matériau traditionnel. Ce sont des blocs, en général d'un demi-vers, qu'il stocke dans sa mémoire. Pour réciter les épopées traditionnelles, elles représentent un précieux outil mnémotechnique ; pour inventer d'autres textes, elles fournissent l'appui nécessaire au récitant qui improvise. A l'extrême, on peut dire qu'il ne fait alors qu'enfiler des perles anciennes sur un nouveau fil d'intrigue, recomposer le stock des formules en un nouvel arrangement – elles sont assez nombreuses pour éviter l'impression de ressassement […] C'est le retour constant du même, qui fait déjà beaucoup pour « apprivoiser » le désordre : toute guerre, toute crise sera décrite avec les outils bien connus des épopées précédentes », Florence Goyet, *ibid.*, p.26

[793] Jean-Loup Bourget commente : « Pour que le spectateur contemporain (qui ne lit plus guère les classiques) ne se perde pas trop dans les méandres de l'intrigue, Stone a eu recours au procédé simple et efficace d'un narrateur qui a été témoin et souvent l'acteur des évènements et qui, au soir de sa vie, dicte son récit à un scribe et s'interroge à haute voix sur le bilan politique et moral de l'aventure. Situées dans le cadre approprié de la bibliothèque d'Alexandrie et de ses amoncellements de papyrus, les scènes du vieux Ptolémée dictant (un des généraux d'Alexandre, auquel échut l'Égypte après les guerres de succession) encadrent donc la fable du héros, et la voix *off* de ce narrateur (Anthony Hopkins) commente l'action de loin en loin », « Alexandre, l'homme qui voulut être dieu », *Positif* n°527, janvier 2005, p. 7

[794] Jean-Loup Bourget commente : « Pour que le spectateur contemporain (qui ne lit plus guère les classiques) ne se perde pas trop dans les méandres de l'intrigue, Stone a eu recours au procédé simple et efficace d'un narrateur qui a été témoin et souvent l'acteur des évènements et qui, au soir de sa vie, dicte son récit à un scribe et s'interroge à haute voix sur le bilan politique et moral de l'aventure. Situées dans le cadre approprié de la bibliothèque d'Alexandrie et de ses amoncellements de papyrus, les scènes du vieux Ptolémée dictant (un des généraux d'Alexandre, auquel échut l'Égypte après les guerres de succession) encadrent donc la fable du héros, et la voix *off* de ce narrateur (Anthony Hopkins) commente l'action de loin en loin », « Alexandre, l'homme qui voulut être dieu », *ibid.*

off dans le récit suscite l'adhésion du spectateur, l'interactivité, le guidage. Elle recrée les fonctions didactique et rythmique du conte.

2.3.3 SCÈNES FINALES DÉCEPTIVES : FANTÔMES DE LA TRAGÉDIE

Nicole Revel souligne que l'épopée chante souvent la quête d'une épouse et les épreuves qui lui sont afférentes. Les schèmes initiatiques successifs permettent au héros de franchir les étapes de la vie jusqu'à la mort. La palette des finales englobe *happy ends*, fins ouvertes, et plus souvent fins amères ou tragiques.

Vladimir Propp recense treize fonctions des séquences de fin : 1. Résolution du forfait initial, 2. Retour du héros, 3. Héros poursuivi, 4. Héros échappant aux obstacles, 5. Arrivée incognito du héros, 6. Méchant réclamant une récompense, 7. Héros passant une épreuve de reconnaissance, 8. Réussite du héros, 9. Héros reconnu grâce à une marque de naissance, 10. Méchant découvert, 11. Transformation du héros, 12. Méchant puni, 13. Héros épousant la princesse et/ou montant sur le trône. Les fonctions 8 à 13 sont réservées aux dernières scènes.

Les batailles sont des motifs récurrents des finales de néo-péplums. Les victoires marquent la plupart des fins, invariablement suivies de courtes scènes de mariage, d'enterrement, de nouveau départ (*300 : Rise of an Empire, The Clash of the Titans, Immortals, Wrath of the Titans, Hercules, The Legend of Hercules, Gods of Egypt, Ben Hur*). L'échec du combat ou de la bataille finale sont plus rares (*300, Alexander, Troy, Pompeii*).

À la différence des contes, les morts de héros au combat sont fréquentes. Ils parviennent tous néanmoins à accomplir leur mission et leur héroïsme se mesure à leur acceptation de la mort : *Gladiator* (Maximus)*, Troy* (Achille et Hector), *The Passion of the Christ* et les néo-péplums chrétiens, *300* (Léonidas)*, Immortals* (Thésée). Les hécatombes sont une autre modalité du tragique : Caïus, Gracchus, Cicéron, Proximo décèdent peu avant Maximus dans *Gladiator ;* Parménion Cléïtos, Hephæstion, Philippe peu avant Alexandre dans *Alexander ;* Hector, Priam, Agamemnon juste avant Achille dans *Troy*. Les hoplites avant Léonidas dans *300*. Les amis de Thémistocle dans *300 : Rise of an Empire.* La mort de l'ennemi est incontournable dans les fins de néo-péplum, justifiés par cette mort (à l'exception de Xerxès dans *300* et *300 : Rise of an Empire* et de Messala dans *Ben Hur*).

Le complot découvert précipite souvent la fin des néo-péplums. Dans *Gladiator,* le complot de Lucilla et Gracchus organisant la fuite de Maximus pour lever une armée est découvert par Commode. Dans *Alexander,* le retour à Babylone est sous le signe du complot :

complot de Parménion contre Alexandre, empoisonnement d'Hephæstion et d'Alexandre. Hercule démasque le complot sur son identité dans *Hercules* et *The Legend of Hercules.*

La plupart des néo-péplums finissent en demi-teinte. La victoire est au prix du sacrifice du héros comme dans la tragédie. Les *happy ends* sont réservées aux néo-péplums de registre comique ou parodique ou de fin de cycle. Dans *Gladiator,* Rome est sauvée, Commode tué, mais Maximus meurt[795]. Dans *Troy,* Pâris et Hélène fuient, mais Troie est détruite, Achille et Hector tués. *The Passion of the Christ, Son of God, Risen, Ben Hur, Mary Magdalene* montrent la mort du Christ pour sauver le monde. Dans *Immortals,* Thésée meurt pour sauver le monde d'Hypérion et des Titans. Dans *300* Léonidas meurt pour sauver la Grèce. *300 : Rise of an Empire* se clôt par une victoire mais l'ennemi perse, Xerxès, vit toujours. *Noah* échoue sur le mont Ararat, la famille et l'arche sont sauvés, mais au prix d'un génocide, d'une tentative d'infanticide, d'un fils qui part, d'une foi ébranlée.

Les néo-péplums *King Arthur, The Clash of the Titans, Wrath of the Titans, Ben Hur, Gods of Egypt, The Legend of Hercules, Hercules, Ben Hur* finissent par un *happy end*. *King Arthur* se clôt par le mariage royal de Guenièvre et Artorus qui choisit l'identité picte. Dans les deux *Titans,* Persée est sauvé, a accompli sa mission (tuer le Kraken puis tuer Chronos), se marie (Io puis Andromède), Zeus meurt à la fin du second *opus,* une nouvelle ère débute. *Hercules* se clôt par la réhabilitation du héros, innocenté du meurtre de sa famille. La démonstration de la fausseté des mythes, des malversations politiques, du pouvoir de la diffamation, provoquent néanmoins un malaise. L'héroï-comique *Gods of Egypt* se clôt par le mariage de Bek et Zaya, ressuscités d'entre les morts par Horus qui retrouve lui-même Athor. *Ben Hur* propose le pardon en *happy end,* sans oser toutefois franchir la ligne parodique vers laquelle il tend. Hercule (*The Legend of Hercules*) chasse le tyran, devient roi de Tirynthe, se marie, a un enfant. Ces fins heureuses sont liées au public adolescent visé dans la lignée des films familiaux représentant l'antiquité (*Night at the Museum* ou *Percy Jackson*).

Les fins ouvertes sont les plus rares. *Exodus : Gods and Kings* se clôt par la sortie des Hébreux hors d'Egypte vers Canaan qu'il mettra des décennies à atteindre. Même si tout un

[795] Laure Levêque souligne que « les options finalement arrêtées par Ridley Scott peuvent permettre d'en douter, quand le *happy ending* final qu'envisageaient l'un et l'autre des scénarii préparatoires est revu à l'aune d'une ambiguïté délibérée. Dans le premier, « Maximus le sauveur » regagnait ses pénates ibériques et retrouvait les siens, cette version lui donnant une femme et deux filles qu'épargnait la vindicte de Commode. Dans le second, veuf, il reformait une famille en ramenant Lucius Verus dans son domaine. Cette fois, le bras séculier avait frappé, immolant sa femme et son fils. Et même Lucilla, que poignardait Commode en apprenant qu'elle complotait contre lui. La relecture est patente des sources qui évoquent l'épisode dramatique, authentique mais plus ou moins romancé, qui a frappé la grande famille des Quintilii sous Commode[795] », « Sources antiques et lectures cinématographiques. Le cas de Gladiator », Babel n°24, 2011, mis en ligne le 01/07/2012, consulté le 12/08/2018. URL : https://journals.openedition.org/babel/182, p. 165-180

chacun connaît l'issue de cet exode, le néo-péplum ne la montre pas, laissant le spectateur sur la route. *Risen* finit de la même façon : sur la route vers on ne sait où, avec le romain Clavius, qui a assisté, après la résurrection, à l'*anabase* de Jésus une fois missionnés les apôtres. La fin de *Mary Magdalene* reste ouverte : congédiée par Pierre, elle reste dépositaire de la parole christique de la Résurrection. Les derniers néo-péplums du cycle tendent donc vers le *happy ending* et les fins ouvertes, tandis que ceux du début du cycle finissent plutôt en demi-teinte.

2.3.4 HYBRIDATIONS DES SCÈNES-CLÉS

Les scènes clés de combats, batailles, destructions massives ont des scénarios internes récurrents : attente et montée du suspense, face à face des ennemis, premières passes d'arme, premiers morts ou premières blessures, fureur du combat, ralentissement, fin, blessure mortelle ou mort d'un protagoniste, dialogue *in articulo mortis*, revue du champ de bataille, scène d'infirmerie. Des contraintes rythmiques et de prise de vue sont inhérentes à ces scènes.

Laurent Jullier analyse une séquence de *Gladiator*[796], pour montrer que le crescendo dramatique des scènes de combat est marqué par le raccourcissement de la DMP, là où les séquences équivalentes de bataille à la période classique montrent plus d'homogénéité. Ainsi les trois segments de la bataille du Granique dans *Alexander the Great* présentent des durées moyennes relativement proches, 4,5 s/p pour le face à face (17 plans en 1'17), 2,9s/p pour la charge et la mêlée (37 plans pour 1'47), 3,8 s/p pour la fuite des Perses (11 plans en 1'17). Cette tripartition des batailles vaut pour les scènes de conflit (dans le sénat entre Commode et Gracchus dans Gladiator), ou dans les scènes de destruction (*Pompeii, Exodus*, *Noah*).

L'accélération du montage et le raccourcissement des plans ou « hyperkinetic montage » est, pour Geoff King la conséquence des transferts des films des grands aux petits écrans, les films pâtissant moins des transferts des montages resserrés que les plans d'ensemble. L'influence de l'esthétique des jeux vidéo alliant vitesse, interactivité et progressions immersives ont modifié l'horizon de réception. Vitesse et compétence étant associées, la réécriture de scènes déjà vues est une nécessité, pour éviter l'ennui du spectateur.

La scène de présentation de Milo dans *Pompeii*, commence *in media res*, au début d'un combat, dans l'arène de Londinium. La séquence s'ouvre sur le plan d'un gladiateur tiré par les pieds et s'achève par un plan de Græcus, le laniste, décidé à acheter l'esclave-

[796] Laurent Jullier, *L'analyse de séquences,* Nathan Université, 2002

gladiateur pour le transférer à Pompéi. Le scénario de la séquence très courte suivante se découpe ainsi avec une DMP globale de 2s/p [797] :

1. Préparation du combat [00:06:39-00:07:33] : 54'

- Débarras des morts du précédent combat [00:06:39-00:06:57] : 8'
- Græcus et son entraîneur Bellator dialoguent sur la difficulté à trouver des hommes de qualité à bon prix [00:06:57-00:07:09] :12'
- Plan sur les spectateurs, entrée de Milo. Regard intéressé de Graecus sur Milo [00:07:09-00:07:33] : 24'

2. Combat [00:07:33-00:08:05] : 32'

- Face à face de Milo et des trois gladiateurs qu'il doit combattre [00:07:33-00:07:50] : 17 '
- Passes d'armes d'intensité croissante, les opposants sont neutralisés [00:07:50-00:08:05] 15'

3. Fin du combat [00:08:05-00:08:21]: 16'

- Plan sur les spectateurs, Milo achève le dernier gladiateur [00:08:05-00:08:13] 8'
- Græcus et Bellator échangent sur la valeur au combat de Milo [00:08:13-00:08:21] 8'

Les six scènes de combat de *Pompeii*[798] (dont la durée varie entre 1'42'' et 17'24'') construites selon ce schéma tripartite (préparation du combat, passes d'armes d'intensité croissante, acmé, fin du combat avec sursaut) ont une DMP variant de 0,9s/p à 2,93 s/p. Ces scènes topiques sont ordonnées suivant un arc narratif croissant (en durée, intensité, rapidité des plans), puis décroissant. Le même schéma est donc appliqué à toutes les échelles du film pour canaliser la montée de la tension et son relâchement, comme une respiration.

Combat 1 : Séquence 4 : Arène de Londinium. Combat Milo-trois gladiateurs [00:06:39-00:08:21], 51 plans, DMP : 2 s/p, durée : 1'42''

Combat 2 : Séquence 7 : Arène de Pompéi. Combat Milo-Gladiateurs [00:15:30-00:19:19], 110 Plans DMP : 2s/p, durée : 3'49.

Combat 3 : Séquence 10. Arène de Pompéi. Combat Atticus-Milo. Atticus sauve Milo [00:20:56-00:26:12] 143 plans. DMP : 2,20, durée : 5'16.

Combat 4 : Séquence 17. Arène de Pompéi. Jeux dans l'arène [00:48:49-01:06:13] environ 570 plans. DMP environ 2, 20 s/p, durée : 17'24''.

---

[797] Voir Annexes, « Découpage d'une scène de *Pompeii* », p. 469

[798] Séquence 7 : Ext/Int. Jour. Arène de Pompéi. Combat Milo-Gladiateurs [00:15:30-00:19:19] 110 Plans DMP : 2s/p. durée : 3'49. Séquence 10. Ext/Int. Jour. Arène de Pompéi. Préparation au combat d'Atticus & Milo. Atticus sauve Milo. [00:20:56-00:26:12] 143 plans. DMP : 2,20. Durée : 5'16. Séquence 17. Int. Ext. Jour. Combat dans l'arène de Pompéi [00:48:49-01:06:13] Environ 1200 plans. DMP : environ : 0,9. Durée : 17'24''. Séquence 23. Ext. Jour. Arène et faubourg de Pompéi. Combat d'Atticus et Procurus, fuite de Corvus [01:20:53-01:29:28] 244 plans. DMP : 2,1 s/p. durée : 8'33''. Séquence 24. Combat final de Milo et Corvus. Morts de Corvus et d'Atticus [01:29:28-01:34:30] 103 plans. DMP : 2,93 s/p. durée : 5'02.

Combat 5 : Séquence 23. Arène et faubourg de Pompéi. Combat d'Atticus et Procurus, fuite de Corvus [01:20:53-01:29:28] 244 plans, DMP : 2,1 s/p. durée : 8'33''.

Combat 6 : Séquence 24. Arène et faubourg de Pompéi Combat final de Milo et Corvus. Morts de Corvus et d'Atticus [01:29:28-01:34:30] 103 plans. DMP : 2,93 s/p, durée : 5'02.

De façon générale, les scènes récurrentes : joutes verbales, entrées triomphales, scènes d'infirmeries, souvenirs (*flashbacks* stylisés[799] ou clips[800]), discours (encouragement avant le combat dans *Gladiator, Alexander, 300, 300 : Rise of an Empire*, devant des assemblées dans *300*), revues militaires (*Gladiator, Hercules, Immortals*), prières, voyages (à pied, cheval, en mer), scènes d'amour, incarcérations donnent lieu à cette scénarisation interne tripartite.

2.3.5 NÉO PEPLUMS ET POP CULTURE : UN SOUVENIR DU PÉPLUM.

L'hybridation caractérise les structures scénaristiques des néo-péplums : les travaux de Vladimir Propp ou Tzvetan Todorov ont permis de penser les structures narratives et de faire évoluer les pratiques scénaristiques en les rendant plus transparentes. Si l'action principale est resserrée autour de la rigueur et l'implacabilité tragique, la plupart des héros mourant (Maximus, Alexandre, Jésus, Achille, Léonidas, Thésée, Milo), les récits annexes tendent au mélodrame familial (drames familiaux, vengeances, enlèvements d'enfants) ou au drame social (traite humaine, meurtres, torture, esclavage, tyrannie).

Aristote traite dans la *Poétique* de l'hybridation de l'épopée et de la tragédie, évaluant cette dernière comme supérieure formellement. La tragédie comporte en effet tous les éléments de l'épopée (mètre, rythme, jeu scénique, étude des mœurs et de la valeur des actions, reconnaissance, péripéties, pathétique, terreur et pitié), avec brièveté et grande rigueur structurelle (unité d'action, de lieu, de temps). L'épopée est « double » : elle se situe dans plusieurs lieux, mêle action principale et secondaire, tend à la redondance, donnant lieu à

[799] Dans *Gladiator,* la première apparition de Maximus le montre rêvant à ses champs de blé en Espagne. *Souvenir de Maximus* [00:01:43] : Travelling avant GP flou d'une main baguée qui avance en caressant les épis de blé dans un champ de blés. Main de Maximus. Plein jour. Focale très courte, poétique. Epis flous autour de la main. Image de coloris très chaud. Musique hispanisante, chant féminin élégiaque, rires d'enfants

[800] Dans *Alexander,* tout le film est construit à partir des souvenirs de Ptolémée. Cet historiographe d'Alexandre est montré dictant à son scribe ses mémoires au début du film. Il raconte l'histoire d'Alexandre par bouts chronologiquement restitués

des passages de moindre intensité, où le style s'exerce, mais nuit à l'enchaînement des péripéties et à la nécessité de l'action, garants de l'intensité dramatique[801].

Si cette hiérarchie des genres semble battue en brèche par le goût du cinéma contemporain pour genre épique, qui exerce son style « dans les parties inertes » du scénario autour des scènes topiques (*punctum* historiques, esthétiques, économiques, idéologiques)[802] ; le modèle tragique tend à resserrer la trame de ces épopées. *Hail Caesar!* qui se déroule en une journée, quasiment dans le même lieu et dans la même action établit ce schéma hybride. Pour que « la poésie soit bonne » selon Aristote, le poète doit être un parfait « imitateur » (ce qui justifie la pratique du *remake*) et ne doit négliger aucun moyen. Les néo-péplums tentent ainsi d'allier les formes épiques et leurs récits annexes, en raccourcissant les narrations et simplifiant l'action.

Cette hybridité est liée également aux pratiques de réception pour Laurent Jullier et Jean Marc Leveratto. Ils soulignent le travail du spectateur pour rétablir le sens dans la *constellation* des signes qu'envoie un film, et forgent la notion de « film à trou »[803]. « Si cette expérience peut nous servir de leçon c'est qu'elle relève du jeu à quatre mains. Non seulement tout film se présente à nous troué et parcellaire (il y a toujours en lui, comme on l'a dit dès le début de ce livre, quelque chose à compléter pour comprendre ce qui se passe, ne serait-ce que dans les hors champs ou entre deux cut) »[804]. Outre le fait que l'écran propose au spectateur un flot colossal d'informations audio-visuelles l'obligeant à opérer des sélections,

---

[801] Aristote, « il faut travailler le style dans les parties inertes, mais non pas dans celles qui se distinguent au point de vue des mœurs ou de la pensée ; et par contre, un style trop brillant fait pâlir l'effet des mœurs et des pensées ». Pour Aristote les éléments de décor et de jeu scénique sont de plus, secondaires, *Poétique,* XXIV, 14

[802] Antoine De Baecque, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013 [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

[803] Laurent Jullier et Jean Marc Leveratto, précisent la notion : « Tous ces débats d'interprétation – tournent perpétuellement autour du concept de *constellation*. Aby Warburg lui donna ses lettres de noblesse en traçant des liens de correspondance entre les peintres, les styles et les tableaux, mais on peut se contenter de l'utiliser à l'intérieur d'une seule œuvre. La transposition sera d'autant plus facile qu'un film charrie une « émeute de détails » (Baudelaire à propos de la photographie), comparable à la myriade d'étoiles qui forme la voûte céleste, laquelle nous apparaît comme un *écran* à peine courbé (passé une certaine distance, notre système visuel ne détecte plus les différences d'éloignement). A l'instar de Ptolémée, nous tendons donc à choisir au sein d'un film les points les plus brillants à nos yeux, et à les organiser en fonction de nos désirs, de nos croyances et de nos présupposés – sinon parfois de notre humeur du moment. Nous traçons des lignes entre des points, de façon à former des figures riches de sens ou d'agrément. Parfois le film nous a mâché le travail, il a fait la sélection pour nous et dessiné déjà le brouillon de la figure, il n'y a plus qu'à « relier les points » comme les enfants ; d'autres fois c'est une œuvre ouverte où les étoiles d'une brillance égale, dans le désordre *a priori* le plus complet, attendent d'être reliées selon ce qui semble notre bon vouloir. […] Quelque fois les orientations coïncident ; le spectateur a envie de relier les points de la façon dont on le lui souffle, d'autres fois il se rebelle, soit qu'il braconne hors des sentiers battus pour créer une figure de son cru (c'est le sentiment de Griffith en découvrant comment la communauté noire lisait son film) soit qu'il rechigne à travailler seul », « La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien », *Librairie Philosophique J. Vrin,* 2008, p. 22-23

[804] Laurent Jullier et Jean Marc Leveratto, *ibid.*, p. 21

il l'oblige ou l'invite à se servir de la connaissance acquise des histoires, mythes, versions antérieures du néo-péplum, créant ainsi un dialogue avec l'œuvre.

Les scénarios de *Cabiria* (Giovanni Pastrone, Gabriele d'Annunzio, 1914) et *Intolerance : Love's Struggle Throughout the Ages* (D.W. Griffith, Tod Browning, 1916) fixaient déjà, chacun dans leur domaine, une grammaire du genre : grandes fresques aux décors imposants (quasiment un personnage du film), foules humaines, tension dramatique reposant sur la catastrophe, la bataille ou le siège à venir, influence du modèle tragique[805]simplifiant la complexité de l'intrigue épique, ennemi effrayant (et oriental), mouvements amples de caméra, rythme du montage, séquences alternées.

Si les trames scénaristiques reprennent celles des péplums d'origine, et les scènes clés, les récits annexes modernisent les enjeux et les rapports humains et l'inscrivent dans la dimension du souvenir. *Alexander* suit la *doxa* historique déjà représentée dans *Alexander the Great* de Robert Rossen (déchirement d'Alexandre entre ses deux parents, scènes d'apprentissage du combat et les leçons d'Aristote, scènes de batailles à Gaugamèles, poursuite de Darius, règne à Babylone, mariage avec Roxane, amitié et trahison des généraux). Les préparations de batailles du péplum de Robert Rossen sont remplacées par des réunions stratégiques dans le néo-péplum d'Oliver Stone. Les trois batailles de Robert Rossen (Chéronée, Granique, Gaugamèles et le nœud Gordien), sont réduites par Oliver Stone à Gaugamèles et Hydaspe. La psychologie du héros est développée à l'occasion du récit rétrospectif de Ptolémée. Cette dimension rétrospective marque le néo-péplum et invite le spectateur à combler les lacunes. Le néo-péplum est donc avant tout un souvenir du péplum.

La préoccupation des réalisateurs pour les différents systèmes de *flashbacks* qui agrémentent les structures avalisent cette idée d'un récit qui cherche de nouvelles pistes narratives et fossoie un monde. Oliver Stone raconte comment, pendant le meurtre de Cléïtos,

---

[805] C'est notamment D.W. Griffith qui maîtrise le suspense grâce à une lente montée fondée sur le danger qui menace la cité et sur la triple énonciation. La dramaturgie, en trois temps, décrit le lien du jeune, bon et beau souverain Belshazzar ou Balthazar (Alfred Paget) et de son peuple, et son intrigue amoureuse avec la princesse Attarea (Seena Owen). Ce roi libéral délivre du mariage forcé une jeune « Fille de montagnes » (Constance Talmadge), vendue au « marché au mariage », qui lui voue en retour une fidélité sans faille. Le Grand Prêtre du Temple de Baal de Babylone (Tully Marshall), se sentant menacé par le culte d'Ishtar et de la liberté prônés par Belshazzar, complote avec le Roi Perse Cyrus (George Siegmann), pour le renverser. Cyrus charge sur Babylone qui festoie, s'enivre et célèbre son triomphe à la bataille précédente tandis que le roi demande sa main à la princesse. Le suspense tient au fait que le spectateur est informé de la trahison du Grand Prêtre, et du danger qui fond sur la ville. Il n'est pas jusqu'aux courses de char, motif rendu célèbre par Ben Hur, qui ne soient représentées à plusieurs reprises pour soutenir le suspense et divertir l'œil. L'intrigue babylonienne d'*Intolérance,* sortie en film indépendant sous le nom de *The fall of Babylon* propose donc déjà tous les clichés et les motifs du genre, ainsi que *l'actio* et le rythme spécifique au film épique. La seconde intrigue, biblique, relate la passion du Christ. La troisième intrigue, située durant les guerres de religion relève du film historique de cape et d'épée. La quatrième intrigue est un drame social dans l'Amérique de 1916. Cette fresque transhistorique expose quatre genres naissants et pose la spécificité du *péplum* comme cinéma de l'origine

le *flashback* de l'enfance d'Alexandre, fait fonction d'histoire parallèle caractérisant la complexité d'Alexandre. Développer cet épisode avant Gaugamèles aurait brossé un personnage plus dur, animé de soif de vengeance et donc décevant pour ses hommes. Au lieu de cela, Ptolémée fait un bond dans l'histoire et enchaîne, du bannissement à la bataille de Gaugamèles en passant sous silence la mort de Philippe.[806] De même *300* est le récit du souvenir de Délios, *King Arthur* est le souvenir de Lancelot, *Ben Hur* commence par un grand *flashback* de huit ans).

Si les récits annexes permettent de comparer, comprendre, humaniser les héros, créer une cosmogonie, ils ont une fonction éducative. Laurent Jullier et Jean-Marc Leveratto notent que « le mélodrame sollicite la sensibilité de tous les membres de la famille à l'injustice ; c'est un moment de plaisir qui donne l'occasion d'éprouver, à travers la fiction, des valeurs fondamentales de l'existence humaine et la vie en société. Sa diffusion, au cours du XIXème siècle assurera du même coup son élaboration technique et sa reconnaissance sociale par toutes les couches de la population »[807]. Il répond alors à « une attitude normale de tout spectateur, homme ou femme, face à la représentation d'une situation dramatique, la réaction résultant de l'implication affective – un 'au bord des larmes' [qui] s'inscrit dans le développement d'une *culture familiale des émotions* »[808].

Ces films à trou quasi signalétiques du « monde d'avant », qui sollicitent une reconstruction, célèbrent un souvenir cinématographique ayant développé une culture familiale des émotions et suscitent une réflexion éthique et politique en faisant signe vers leur symboles définit l'inscription du néo-péplum dans l'ensemble de la Pop Culture, comme nombre d'auteurs et critiques le soulignent[809].

---

[806] Michel Ciment, Hubert Niogret, « Entretien avec Oliver Stone : Alexandre l'autre face du héros », *Positif* n°527, janvier 2005, p.11

[807] Laurent Jullier et Jean Marc Leveratto complètent « Mais l'approche historiographique permet de rétablir la continuité existante, en matière d'expérience du spectacle, entre l'industrie cinématographique théâtrale du XIXème siècle et l'industrie cinématographique » (p.32). « On sait qu'Élias définit ce processus par la formation, au plan cognitif, d'un habitus consistant dans l'observation de soi-même et des autres, formation qui s'accompagne, au plan affectif, de l'élévation progressive du seuil de sensibilité à la violence liée à l'augmentation du degré d'autocontrôle par l'individu de son agressivité » (p.35), « La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien », *Librairie Philosophique J. Vrin,* 2008, p.34

[808] Laurent Jullier et Jean Marc Leveratto, *ibid.*, p.34

[809] Voir le site *Antiquipop.hypotheses.org*

2.3.6 STRUCTURES DU STORY TELLING AU GAME PLAY

À la suite des études de Laurent Jullier, Florence Goyet, Rick Altman, s'impose le fait que la structure narrative dominante du néo-péplum est le *biplex* ou structure duelle. Les scénarios procèdent par comparaisons, parallèles, alternances, confrontations, différentions entre personnages principaux qui incarnent des options politiques, s'inscrivent dans une continuité épique, et finissent par un duel au sommet, y compris dans les films chrétiens.

En effet, le réalisateur Kevin Reynolds explique à propos de *Risen,* qui met en scène l'enquête du rationnel gradé Clavius sur la résurrection, qu'Hollywood entreprend ses films en favorisant toujours le plus petit dénominateur commun. Toucher le public le plus large prime sur le fait de toucher un public de niche ou un public religieux. La thématique religieuse est toujours mise au second plan derrière l'action dans les néo-péplums bibliques.

Les trente et une fonctions référencées par Vladimir Propp (et les scénaristes contemporains) pour comprendre la structuration des récits par cycles, correspondent plus ou moins au nombre des séquences des néo-péplums dégagées pour cette étude par unités d'actions. Chaque séquence a une fonction référencée par les études structuralistes et scénaristiques. Cette étude devrait faire l'objet d'un approfondissement spécifique, car non seulement une séquence ou « unité d'action » est une valeur variable (l'épisode des dix plaies d'*Exodus : Gods and Kings* peut par exemple composer un seul ensemble ou être séparé, ce qui modifie le nombre des séquences[810]), mais aborder l'intégralité des fonctions de ces structures dépasserait le cadre de la présente étude.

Devant l'impossibilité d'aborder les structures de tous les néo-péplums du cycle 2000-2018, l'attention est portée sur des effets récurrents par périodes caractéristiques ou saillantes[811]. L'évolution du genre entre 2000 et 2018 semblant en effet elle-même empreinte d'une structure tripartite ou d'une scénarisation comparable à celle des combats.

2.3.6.1 Défense et nostalgie du grand écran : néo-péplums monumentaux (2000-2006)

La période 2000-2006 est marquée par la sortie après le prologue que constitue *Titus* (Julie Taymor, 25 décembre 1999), de *Gladiator* (Ridley Scott, 5 mai 2000), *The Passion of*

[810] Ici, la notion de séquence n'est pas utilisée au sens de scène délimitée par unité de décor, comme dans les scénarios. Il s'agit d'un séquençage au sens du séquencier d'un film, qui délimite les « chapitres » ou ensembles narratifs

[811] Voir Annexes, « Structures séquentielles », p.460

the Christ, (Mel Gibson, 25 février 2004), *Troy,* (Wolfgang Petersen, 13 mai 2004), *King Arthur,* (Antoine Fuqua, 4 août 2004), *Alexander* (Oliver Stone, 16 novembre 2004).

2.3.6.1.1 Le monument Gladiator

La structure du néo-péplum (durée 02h22mn) se scinde en trois moments correspondant à trois lieux. La première partie, des séquences 1 à 13, se situe en Germanie ([00:01:30-00:45:45] durée 44'15''). Elle montre le triomphe et la disgrâce brutale du Général Maximus, la prise de pouvoir de Commode, la fuite de Maximus en Espagne. La deuxième partie, des séquences 14 à 20, montre en montage alterné l'arrivée à Zucchabar de Maximus, sa prise de pouvoir sur l'arène en gladiateur. A Rome, Commode prend peu à peu le pouvoir sur le Sénat et organise des jeux ([00:45:45-01:19:09], durée : 33'24''). La troisième partie, des séquences 22 à 32, située à Rome montre l'arrivée du gladiateur et le duel de Commode et Maximus, où ce dernier triomphe et meurt en rétablissant le pouvoir du Sénat .

Le récit est scandé par huit batailles et combats : la bataille en Germanie, le combat de Maximus contre la garde de Commode chargée de l'exécuter, deux combats dans l'arène de Zucchabar, trois combats dans l'arène à Rome (contre les amazones, contre Tigris, et contre Commode qui clôt le film), un combat chez Proximo à Rome contre la garde prétorienne, lors de la découverte du complot de Lucilla et Gracchus.

L'impression de répétition est évitée par la variété esthétique et le spectacle des lieux, les enjeux forts, la scénarisation interne des scènes qui jouent des points de vue multiples et des rebondissements psychologiques, donnant à l'ensemble un caractère organique.

Le fil directeur est la rivalité vengeresse de Maximus et de Commode. Les intrigues parallèles sont la relation incestueuse de Commode et Lucilla, la rivalité de Commode et Lucius, de Commode et Gracchus, la relation amoureuse de Maximus et Lucilla, l'accord de Lucilla et Gracchus, l'amitié de Maximus et Marc Aurèle, de Maximus et Juba, de Maximus et Proximo, de Maximus et Cicéron, l'amour de Maximus pour sa famille et pour Rome. La complexité de l'action, l'enchevêtrement des relations psychologiques, le gigantisme et le pittoresque des décors sont articulés de façon serrée autour de la vengeance.

Trois parties distinctes, une action complexe, une structure *biplex* qui confronte les deux protagonistes (deux frères ennemis) jusqu'au duel et qui se conclue par la mort des deux protagonistes. L'architecture conduit l'action vers l'issue qu'est la libération de Rome du joug du tyran grâce à l'action d'un seul homme. La construction lapidaire du film, sans voix off, contribue à sa dimension fondatrice.

2.3.6.1.2 *The Passion of the Christ :* supplice manièriste sur grand écran

Le supplice de Jésus est partagé avec le spectateur dans une hypotypose sur grand écran d'01h58min. Le récit se déroule en quatre temps. Le premier temps est l'arrestation de Jésus (14 mn) qui montre ses dernières prières et recommandations, la tentation du Diable et l'arrestation au Jardin des Oliviers. Le second temps est la série des faux procès (33 mn). Le faux procès de Jésus au Temple des Hébreux (20 mn), puis la préfecture de Ponce Pilate et chez Hérode (13 mn). Le troisième temps est le supplice du Christ (52mn), composé de la flagellation (15 mn), du chemin de croix (22 mn), de la crucifixion (15 mn). Le quatrième temps présente la mort et la résurrection en épilogue (11 minutes).

Le rythme lent, peu nourri en action, monte en tension par la représentation du supplice jusqu'à la crucifixion, 10 mn avant la fin du film. La rhétorique repose sur le *gore* du sacrifice radical et de la vindicte populaire et romaine, sapant toute certitude. Les deux séquences du début jusqu'à la trente quatrième minute sont nocturnes, conférant une dimension fantastique de cauchemar au néo-péplum. Le cauchemar devient ensuite réalité diurne des procès et de la torture publique. La structure est équipée d'un système de *flashbacks* effectuant des rappels réguliers au prêche de Jésus. Le souffle épique biblique provient ici des modes de filmage, des motifs (oiseaux, cieux, motifs lyriques), focalisations sur Jésus, qui rattachent le film à l'*actioner*. *Risen* est une sorte de *sequel* du film. Les deux films ont en commun la scène de résurrection (même décor), reprenant ainsi un mode opératoire Hollywoodien (*300* et *300 : Rise of an Empire, The Clash of the Titans* et *Wrath of the Titans*).

2.3.6.1.3 Troy : querelle de bornage autour d'un mur d'enceinte

Le scénario linéaire (durée 2h26mn), restitue les épisodes clés de *l'Iliade* (la colère d'Achille, les duels, le cheval de Troie) et en conserve l'aspect choral (bien que des héros soient supprimés). La structure est classique, en trois temps : origine du conflit, siège de Troie, ruse du cheval de Troie et victoire grecque[812].

---

[812] *(I) La naissance du conflit et la préparation de la guerre* : (1) prologue et situation initiale, (2) les guerres et la politique de conquête d'Agamemnon, la haine d'Achille et Agamemnon (3) l'enlèvement d'Hélène à Sparte au cours d'une négociation de paix entre grecs et troyens, (4) Ménélas sollicite l'aide de son allié Agamemnon à Mycènes, (5) Ulysse, allié d'Agamemnon, vient chercher Achille à Phthia. *II. Siège de Troie* : (6) arrivée d'Hector et de Pâris à Troie, débarquement et début du siège. (7-10) premier combat d'Achille et Hector. Duel Pâris Ménélas. Victoire troyenne. (11-14) Rencontre d'Achille et de Briséis. Mort de Patrocle. Colère d'Achille. Combat d'Achille contre Hector (mort d'Hector). *III. Ruse du cheval de Troie et victoire grecque* : (15-17) construction du cheval de Troie pendant les funérailles d'Hector. Faux départ des Grecs et introduction du cheval dans Troie. Destruction de Troie et mort d'Achille.

La temporalité est réinventée : les épisodes précédant la guerre sont développés, le temps du conflit est ramené à quelques semaines (et non dix ans), des emprunts sont faits à d'autres épopées, notamment pour favoriser l' « e*scapism* » par un voyage dans les cités du monde grec : Mycènes, Sparte, Phthia, Troie. Le suspense repose sur la galerie de portraits des deux camps et l'attachement aux héroïsmes équivalents autour du mur de séparation de la forteresse de Troie qui évoque le Western *Alamo* (John Wayne, 1960). L'identification ne fonctionne que partiellement sur chaque personnage, montré dans son humanité[813]. La querelle porte les limites du monde grec, et non sur l'enlèvement d'Hélène, comme le répètent les personnages. La structure scénaristique est sobre : absence de voix off, de souvenirs, citations ou réminiscences en *flashbacks* ou *flashforwards.* Les décors sont sobres (hormis Troie). Les deux duels de Ménélas et Pâris et d'Achille et Hector sont les pivots du récit.

2.3.6.1.4 King Arthur : frontière du mur d'Hadrien

Le scénario (durée 1h52min) présente trois parties, qui, d'aventure en aventure jusqu'à l'ultime bataille de clôture, conduit Artorus à la royauté. Les cavaliers romains se transforment progressivement, sous la férule d'Artorus, en chevaliers de la table ronde. Le mur d'Hadrien est l'enjeu du néo-péplum, limite politique et géographique entre Britannia et pays Picte lors des invasions saxonnes ; limite poétique entre deux univers mythologiques et époques historiques (antiquité et moyen âge). Le mur d'Hadrien est posé comme lieu de la transformation d'un ensemble narratif (matière de Rome) en un autre (matière de Bretagne).

Dans le prologue, le conteur, Lancelot, Sarmate enlevé par les romains, explique sa formation au combat en Britannia avec Artorus et d'autres recrues. L'action débute après une ellipse de quinze ans, quand Lancelot, Artorus et son corps de cavaliers sont libérés du service dû à Rome. L'évêque Germanius, arrivé de Rome, impose une dernière mission, qui débouchera sur la première aventure « libre » et la formation des chevaliers de la Table Ronde. Artorus, libéré du joug de Rome, entre dans son propre *roman* : considéré jusque là comme romain, il choisit l'identité Picte maternelle. Le scénario progresse vers la fondation d'un nouvel ordre et d'une nouvelle royauté.

La première partie montre les cavaliers espérant leur libération du service romain (durée 29 mn) : prologue, présentation des personnages enfants (5 mn), bataille contre les Pictes pour sauver l'évêque Germanius arrivé de Rome (24mn). La seconde partie montre la

[813] Achille est fort, impulsif et fragile, Briséis intelligente mais soumise aux lois et au culte, Ulysse rusé jusqu'à la fourberie, Agamemnon grossier et dominateur, Ménélas bête et grossier, Priam raffiné mais aveuglé par la foi, Hector noble et trop attaché aux valeurs de la Cité, Pâris et Hélène beaux, mais égoïstes et lâches face aux devoirs

déception des cavaliers vis-à-vis de Rome, qui se retire de Britannia et les abandonne (53 mn) : sauvetage des chrétiens romains en terre Picte sous la menace d'invasion Saxonne (33mn), bataille du Lac Gelé contre les Saxons (20mn). La troisième partie montre la fondation d'un nouvel ordre (30mn), lors de la bataille finale « libre » contre les Saxons sur le mur d'Hadrien et le sacre d'Artorus. Chaque épisode est articulé autour d'une bataille ou d'un combat. La scène du lac gelé inspirée d'*Alexandre Nevski* de Sergueï Eisenstein, le souffle épique procède ici de la jointure entre monde antique et geste arthurienne.

2.3.6.1.5 La mosaïque Alexander

Alexander (durée 2h40mn) recompose en mosaïque la biographie et la mythographie du conquérant dans un système complexe de *flashbacks* restituant le travail de la mémoire de Ptolémée, insérant le *biopic* dans le récit cadre, qui questionne l'histoire. Ce procédé propre à l'écriture de nouvelles, ordonne l'abondance des récits secondaires. À cette mosaïque de récits répond celle, visuelle, de la diversité des décors. Oliver Stone revendique cette complexité par rapport au péplum de Robert Rossen (1956)[814].

La structure comprend le récit cadre de Ptolémée sur la façon d'écrire l'histoire (séquences 1 et 35)[815]. Le récit encadré de la vie d'Alexandre comprend les séquences biographiques, souvent en montage alterné entre plusieurs époques et plusieurs lieux (séquences 18 à 22), soit en alternance avec les séquences d'irruption de Ptolémée (séquences 2, 11, 35), soit en alternance la correspondance d'Alexandre et Olympias, qui relaient le narrateur (séquences 19, 22, 35), soit en alternance avec des plans de transition faisant ellipse, des *flashbacks*, des visions ou réminiscences du personnage principal. De plus, des *ekphrasis* (fresques, objets historiques, récits de personnages) renvoient à d'autres mythologies et démultiplient le récit. Une clausule dans la bibliothèque referme le récit où il s'est ouvert et sera conservé. Le triple point de vue de Ptolémée, d'Alexandre, d'un narrateur omniscient, crée un système d'écho d'une strate à l'autre du récit. Le récit encadré de la biographie

[814] Oliver Stone relate que « Les dernières années de la vie d'Alexandre, au cours desquelles se produisirent certains des événements les plus intéressants et les plus importants, sont restés ignorés dans le film de Robert Rossen. Bien sûr, il n'y a pas de certitudes quant à ces huit années de conquêtes. Pour reconstituer ce que fut la vie d'Alexandre, on ne peut, au mieux, que présumer. [...] Le plus difficile reste de trouver la meilleure manière de la raconter », « Alexandre », *AlloCiné* [en ligne], consulté le 11/09/2020. URL : https://www.allocine.fr/film/fichefilm-51115/secrets-tournage/

[815] À la fin du film [02:39:07], Ptolémée hésite, avouant qu'aucun des généraux d'Alexandre ne croyait au rêve universaliste du mélange des races. Tous pensaient qu'il cherchait un nouveau peuple à asservir. Il conclut en disant que les rêveurs épuisent et qu'ils devraient laisser les hommes en paix, avant de se tourner vers Cadmos et de lui demander d'effacer et de réécrire : « Alexandre est mort affaibli par une fièvre ». Cadmos change de papyrus et réécrit. Ptolémée, historiographe et témoin direct, est montré comme arrangeant les faits

d'Alexandre s'articule en trois temps, composés de sept séquences de cinq scènes chacune, chronologiques, à l'exception des *flashbacks*.

La première partie montre l'enfance et l'accession au pouvoir : (1) L'enfance d'Alexandre, (2) Le mariage de Philippe, sa mort et le sacre d'Alexandre. La deuxième partie montre les conquêtes d'Alexandre : (3) La bataille de Gaugamèles, (4) L'entrée à Babylone, (5) Le départ vers l'Asie : la poursuite et la mort de Darius, le mariage avec Roxane, la tentative d'empoisonnement d'Alexandre. La troisième partie montre la chute d'Alexandre : (6) L'entrée en Inde : la mutinerie de l'armée et la bataille d'Hydaspe, (7) Le retour à Babylone, la mort d'Alexandre.

Les ellipses sont nombreuses : 8 ans se passent entre l'enfance d'Alexandre et le remariage de Philippe. Quarante ans entre la mort d'Alexandre et le récit de Ptolémée. Huit ans entre le meurtre de Cléïtos par Alexandre et celui de Philippe, qu'il revoir en *flashback.* Les séquences d'hallucinations, de réminiscences, de visions sont fréquentes[816]. Les séquences de lettres ou de récits, entrecoupées de séquences narratives, montées en alterné ou en surimpressions sont de plus en plus courtes au fil du film.

Certaines versions du film en modifient l'ordre : la mort de Philippe n'est montrée que lors de l'entrée en Inde, des épisodes sont déplacés, les révélations sur la possibilité que ce meurtre ait été commandité par Olympias, et sa brouille avec Alexandre sont retardés. Le souffle épique est porté par le mouvement de conquête vers l'Est, entre autres motifs du vent et de l'inspiration. Le récit s'achève et la situation dégénère très vite lors du retour à Babylone. Ce néo-péplum peut être considéré comme un *road movie*[817] pour les personnages comme pour les équipes, le tournage s'étant déroulé aux quatre coins du monde.

---

[816] L'insécurité du personnage se lit à travers ses hallucinations. Il croit voir le reflet de sa mère sourire dans un miroir, alors qu'elle est face à lui, suite au meurtre de Philippe, ce qui suggère qu'elle est la commanditaire du meurtre ou qu'Alexandre la soupçonne de l'être. Plus tard, à la veille de sa mort, il croit voir le visage de sa mère en Gorgone dans le vin qui va l'empoisonner. Les réminiscences sont nombreuses à propos de Philippe. Son père lui apparaît fréquemment lors des passages clés de son périple ou chaque fois qu'il reproduit le comportement de son père (violence à l'égard de ses hommes ou de Roxane, abandon de la conquête indienne). Tout le film est le souvenir de Ptolémée qui peut tend vers le fantastique lors des surimpressions liées au visage et aux lettres d'Olympias, assimilée à un être fantastique. Les images rouges de la bataille d'Hydaspe ou « positivées » de la bataille de Gaugamèle, le ciel qui passe du jaune au bleu (Inde), les raccords sur le soleil, les voix du passé qui reviennent en écho lors de la mort d'Alexandre, sont d'autres exemples

[817] Jan Roelfs : « Parce que c'est une sorte de "road-movie", *Alexandre* nous imposait de trouver des paysages correspondant à la Macédoine, la Perse, la Bactriane, la Sogdiane, l'Hindu Kush et l"Inde". L'équipe du film s'est ainsi rendue au Maroc et en Thaïlande pour les extérieurs, et dans les studios britanniques de Pinewood et Shepperton pour les intérieurs. En marge du tournage à proprement parler, Oliver Stone et son directeur de la photo Rodrigo Prieto sont en outre partis à Malte et dans l'Himalaya pour filmer des images de fond pour les effets visuels », entretien relaté dans « Notes de production du film *Alexandre* », « Alexandre », *AlloCiné* [en ligne], consulté le 11/09/2020. URL : https://www.allocine.fr/film/fichefilm-51115/secrets-tournage/

2.3.6.2 La guerre des écrans 3-D : redoublements épiques, projections et chaos (2007-2014)

Cette période est marquée par des sorties abondantes de néo-péplums allant par paires (redoublement lié à des politiques commerciales, mais lisible comme *epos* au cœur du conflit américain-moyen oriental). Ainsi, *300* (Zack Snyder, 21 mars 2007) et *300 : Rise of an Empire* (Noam Murro, 5 mars 2014) ; *Centurion,* Neil Marshall, 15 février 2010) et *The Eagle* (Kevin McDonald, 11 février 2011). *The Clash of the Titans* (Louis Leterrier, 7 avril 2010) et *Wrath of the Titans* (Jonathan Liebesmann, 28 mars 2012). *The Legend of Hercules* (Renny Harlin, 19 mars 2014) et *Hercules* (Brett Ratner, 27 août 2014). Enfin, *Noah* (Darren Aronofsky, 9 avril 2014) et *Exodus : Gods and Kings* (Ridley Scott, 24 décembre 2014) abordent les temps reculés de l'Ancien Testament. *Immortals* (Tarsem Singh, 23 novembre 2011) et *Pompeii* (Paul W.S. Anderson, 20 février 2014) proposent des esthétiques nocturnes et cataclysmiques. *Son of God* (Christopher Spencer, 28 février 2014) est une passion.

2.3.6.2.1 300 et 300 : Rise of an empire, bande dessinée et jeux vidéo

300 (durée 01h49min) innove par son découpage hérité de la bande dessinée et des scènes imitant le *gameplay* des jeux vidéo lui conférant un souffle particulier.

Le récit commence par l'enfance de Léonidas, trente ans plus tôt pour relater son *agogé*. L'arrivée de l'émissaire Perse est un premier point de bascule. Les spartiates décident de partir pour les Thermopyles, freiner la progression des perses, en dépit du refus des prêtres Ephores et sans l'avis du Conseil. Le souffle épique des victoires de la première partie du film bascule à 01h14 du début, après la mort d'Ostinos, en débandade dans les 35 dernières minutes. Ephialtès trahit les spartiates et donne aux perses le moyen de les vaincre en prenant le chemin de l'Anopée. Les tribus grecques se désengagent du combat, Gorgô est abusée sexuellement par le traître Théron, qui la trahit devant le Conseil avant d'être tué. Les 300 spartiates sont tués par les perses mais ont montré le chemin de la résistance et de la liberté.

Une structure en trois temps se dégage. (I) L'agogé de Léonidas et l'échec diplomatique avec les perses (séquences 1 à 4 [00:01:14-00:28:00]). (II) L'arrivée aux Thermopyles et les victoires spartiates (séquences 5 à 14 [00:28:00-01:15:55]). (III) La déroute spartiate et la mort de Léonidas (séquences 15 à 21 [01:15:55-01:49:05].

L'innovation de Zack Snyder et de ses scénaristes consiste dans le caractère à double ou triple détente des scènes de combats qui s'enchaînent pour donner l'impression d'une terrible mêlée grâce à l'esthétique du jeu vidéo, dont quelques séquences de récits annexes (les négociations, les Ephores, l'appel de Gorgô au Conseil) assurent le déroulement narratif.

Le découpage très serré et la tension montant de façon progressive pour arriver au climax de la mort de Léonidas. *300* et sa suite suscitent « terreur et pitié » en misant sur le fantastique (monstres divers), la démesure (la tempête et les combats), et le registre *gore.*

300 : Rise of an Empire (durée 01h17mn) présente une structure narrative plus complexe que celle de *300*, rythmée par quatre combats navals à Salamine, et évoque les batailles de Marathon et des Thermopyles de *300,* auquel les citations sont multipliées pour créer un effet de simultanéité et de synchronicité avec les personnages de 2007. La voix-off polyphonique, insuffle le souffle épique du néo-péplum. La voix principale de Gorgô réclame la vengeance pour la mort de Léonidas. Elle est relayée ponctuellement par les conteurs Scyllias et Thémistocle.

La temporalité du récit est diffractée en *flashbacks* et des *flashforwards* fréquents. Le néo-péplum commence par un *flashforward* en écho à *300*, par deux scènes liminaires de la mort de Léonidas et du sac d'Athènes par les perses, mais qui se situent chronologiquement au dernier tiers du film. La troisième scène, à l'inverse, effectue un *flashback,* revenant dix ans avant ces faits (la bataille de Marathon en 490 av JC). L'action du film ne commence qu'à la scène 6, dix ans après, en 480 avant JC. D'autres *flaschbacks* de la bataille de Marathon, de la mort de Darius (à deux reprises), et de l'enfance d'Artémise émaillent le script. Ces sauts temporels d'avance et de retour rapides contribuent à donner une esthétique multidimensionnelle au film. Du point de vue narratif, ce néo-péplum constitue un modèle pour *Ben Hur.*

2.3.6.2.2 The Clash of the Titans and Wrath of the Titans

The Clash of the Titans (durée 01h33min), film fantastique choral, est fondé sur le merveilleux épique mythologique. Après un prologue, une série d'aventure s'enchaîne par intensité et difficulté croissante. Chaque péripétie donne lieu à des rencontres ou l'acquisition de nouveaux pouvoirs pour les personnages, selon le scénario rodé dans la version de 1981 mais hybridé avec un *gameplay* de jeux vidéo.

La première partie est composée d'un prologue (cosmogonie, enfance de Persée, revanche d'Hadès, séquences 1 à 7 [00:00:00-00:12:44]) et de l'arrivée à Argos, de la révélation de l'identité divine de Persée, de la rencontre avec Io et Andromède, de la mission confiée par Zeus (séquences 8 à 13 [00:12:44-00:26:08]). La seconde partie narre les aventures de Persée : le départ d'Argos, le pacte de Calibos et Hadès, les armes envoyées par Zeus, le combat contre Calibos et le scorpions (séquences 14 à 19 [00:47:05-01:04:00]), le peuple d'Argos mourant de faim, la rencontre avec les Djinns, les Stygiennes et Zeus

(séquences 20 à 23 [00:47:05-01:04:00]). La troisième partie débute par la catabase chez Méduse, la mort d'Io, de soldats, de Calibos (séquence 24 [01:04:00-01:21:38]). Enfin, Hadès libère le Kraken, Persée combat et vainc le Kraken, Io ressuscite et épouse Persée (séquences 25 à 27 [01:21:38-01:33:31]).

La voix off d'Io permet un système de *flashback* sur l'histoire de Persée. Des scènes font écho à la précédente version, notamment lorsque Persée trouve dans une vieille malle la chouette mécanique Bubo donnée par Athéna à Persée en 1981. Le néo-péplum tend vers la parodie et montre une distanciation au genre. Dans la séquence de fin, Persée refuse les avances d'Andromède pour épouser, contre toute attente, Io. De nombreuses ellipses narratives laissent les durées indéterminées (les séances 4, 5, 6 peuvent se suivre immédiatement ou être séparées de quelques jours ou mois). L'intérêt de ce film destiné à un jeune public, repose sur des cycles d'aventures de difficulté croissante comme un jeu vidéo.

Wrath of the Titans (durée 1h39mn**)** conserve l'interprétation de l'acteur Sam Worthington, mais le personnage évolue (il s'est transformé en père aimant, ne veut plus combattre, sa femme est morte). Le casting est modifié, même si certains personnages reviennent (Andromède), ce qui rompt l'unité du cycle. Ce néo-péplum se situe bien, chronologiquement, après le premier. La structure repose sur un montage alterné à l'échelle du film entre le Tartare qui abrite le combat des dieux et le monde humain. Ce montage accélère lors des scènes de combat chez les dieux et les hommes, qui se font écho. Quelques *flashbacks* et *flashforwards* rares et courts, aèrent ce récit construit comme un *gameplay* de difficulté croissante.

2.3.6.2.3 Noah et Exodus : Gods and Kings : escapism de l'Ancien Testament

Noah (durée : 02h11min) adapte en sept grandes étapes la Genèse en psychologisant le récit, intégrant des personnages (Ila, Tubal-Caïn et la tribu des Hommes) et des épisodes comme « L'ivresse de Noé » et la « Malédiction de Cham » (manuscrits de Qumran) en les modifiant. Tubal-Caïn est dans la Bible le demi-frère de Noé, et Naama est la sœur de Tubal-Caïn et la demi sœur de Noé (tous deux sont fils et fille de Lamech et Tsilla d'après la *Genèse,* 4). Les trois fils de Noé ont des femmes, ce qui n'est pas le cas dans le récit d'Aronofsky, dont un des enjeux dramatique est l'absence de femme pour Cham. Dans la Bible, Noé maudit la descendance du fils de Cham, Canaan (Genèse, 9), ce que le scénario ne reprend pas.

Un premier temps pose le cadre de l'intrigue : (1) Présentation de Noé et de sa famille, mission divine, départ vers la montagne où vit Mathusalem (séquences 1 à 6 [00:00:48-00:12:25]). (2) Voyage vers la montagne sacrée. Rencontre avec Ila, poursuite par des Hommes, rencontre avec les Nephilims (séquence 7 à 9 [00:12:25-00:23:50]). Un second temps évoque la création de l'arche jusqu'au déluge. (3) Rencontre avec Mathusalem, re-végétalisation de la terre (séquences 10 à 12 [00:23:50-07-00:36:12]). (4) Arrivée des animaux de la tribu de Tubal-Caïn. Désespoir de Cham, Ila, Naameh, et Noé (séquences 13 à 20 [00:36:12-01:08:55]). (5) Déluge. Mort des Hommes. Libération des Nephilims (séquences 21 à 23 [01:08:55-01:21:58]). Un troisième temps narre le voyage et mer et l'arrivée sur le mont Ararat. (6) Voyage de l'arche en mer. Désespoir de Noé (séquences 24 à 28 [01:21:58-01:53:29]). (7) Le nouveau monde au Mont Ararat (séquences 29 à 30 [01:53:29-02:11:35])

Le scénario repose sur une succession de séquences statiques et de grands voyages (premier voyage de Noé vers Mathusalem, arrivée des animaux, voyage en mer jusqu'au mont Ararat, voyage final de Cham) qui en font quasiment un script de série.

Exodus : Gods and Kings (durée : 02h23mn30), présente une structure *biplex* de frères ennemis comparable à celle de *Gladiator,* qui confronte Ramsès et Moïse, exilé un temps, puis revenant accomplir sa vengeance qui se clôt par une course à travers l'Égypte. La progression se fait en quatre temps dans une variété de lieux (palais égyptiens, déserts, villages, montagnes, Nil).

(I) Moïse fils adoptif de Séti, rivalise avec Ramsès, le fils légitime, rencontre le peuple Hébreux, découvre son identité hébraïque (séquences 1 à 7 [00:01:00-00:36:43] 35'). (II) Moïse exilé dans les tribus de Mâdian, connaît la révélation divine (« buisson ardent » sur le mont Horeb) (séquences 8 à 12 [00:36:43-01:00:31] 24'). (III) De retour en Égypte, Moïse s'oppose au refus de Ramsès de libérer les Hébreux. L'intervention divine des dix plaies fait fléchir le Pharaon. Moïse guide les Hébreux hors d'Égypte (séquences 13 à 16 [01:00:31-01:46:53] 46'). (IV) Sortie d'Egypte, Moïse traverse la Mer Rouge, avec son peuple, et fait route vers Canaan (séquences 18 à 20 [01:46:53-02:23:30] 38').

Le néo-péplum élude l'épisode des tables de la loi sur le mont Sinaï, au bénéfice des séquences de préparation de la sédition et de l'entraînement des Hébreux. Les effets visuels et la 3-D exaltent les monuments égyptiens. La troisième partie consacre la maîtrise des effets visuels par la représentation des dix plaies d'Égypte, la quatrième par l'ouverture des eaux de la Mer Rouge. Le récit est sans voix off. Les néo-péplums de Ridley Scott se distinguent par leurs architectures complexes et symétriques.

2.3.6.3 Nouvel ordre numérique des écrans multi-formats (2016-2018)

La période 2016 à 2018 est marquée par les néo-péplums *Hail Caesar !* (Joel et Ethan Coen, 17 février 2016), *Risen* (Kevin Reynolds, 19 février 2016), *Gods of Egypt* (Alex Proyas, 24 février 2016), *Ben Hur* (Timur Bekmambetov, 7 septembre 2016), *Mary Magdalene* (Garth Davis, 28 mars 2018). C'est à dire par une recrudescence des néo-péplums bibliques et deux parodies.

2.3.6.3.1 Hail Caesar !

Cette satire de Joel et Ethan Coen dépeint les studios Hollywoodiens des années 1950. La structure du film énonce la « formule » Hollywoodienne à succès. Le principe de brièveté de la tragédie (27 heures de la vie du *fixer* Eddie Mannix) et de variété de l'épopée (Mannix résolvant les problèmes du studio et résistant à Cuddahy qui tente de le débaucher) sont convoqués à l'occasion d'une traversée des genres auto-commémorative et venant circonscrire le cycle du néo-péplum. La référentialité au système de production Hollywoodien atteint son comble, puisque les personnages sont inspirés de personnages réels[818].

Emaillé de films dans le film, c'est significativement le péplum en cours de tournage *Hail Cæsar* qui donne son nom au film des Coen. Le sous-titre *A tale of the Christ* fait clairement référence au roman et aux versions 1925 et 1959 de *Ben Hur*. L'acteur George Clooney interprétant l'acteur Baird Whitlock interprète lui-même Autolocus Antoninus (rappelant Charlton Eston ou Robert Taylor dans *Quo Vadis,* 1951). Le *fixer* Eddie Mannix supervise les tournages d'un péplum, d'un Western, d'un ballet aquatique, d'une comédie musicale, d'une romance. Ces épisodes de films dans le film, prennent la place des souvenirs, *flashbacks, flashforwards,* visions, rêves, songes pernicieux, des néo-péplums typiques et signifient le rôle de la mémoire, de l'histoire, de l'inspiration.

---

[818] Matthew Dessem précise qu'Eddie Mannix (Josh Brolin) est un personnage ayant existé à Hollywood. Le cow-boy Hobie Doyle (Alden Ehrenreich) « monte à cheval comme Ken Maynard et est aussi adroit au lasso que Lash LaRue » ou « fait penser à Tim Holt, qui eut une carrière parallèle à celle de ses westerns dans des films comme *La splendeur des Amberson* ». La bombe latino qui l'accompagne « à la première de son western de série B, *Lazy Ol' Moon* », Carlotta Valdez (Veronica Osorio), est inspirée de Carmen Miranda, mais son nom vient de *Vertigo.* « Le cow-boy chantant et la bombe latino symbolisent la longue habitude des studios de former eux-mêmes les couples et parfois même, d'arranger les mariages ». DeeAnna Moran (Scarlett Johansson) est Esther Williams, dans *La première sirène*. Clark Gable inspire Joseph Silverman (Jonah Hill), le groupe communiste fait écho aux Dix d'Hollywood. Le personnage du chef du groupe, John Howard Hermann (Max Baker) s'inspire de John Howard Lawson, « le chef de la section du parti communiste d'Hollywood du début des années 1950 », sans compter le chien Engels. Le personnage du professeur Marcuse (John Bluthal) réfère au critique de l'école de Francfort Herbert Marcuse. Thora et Thessaly Thacker (Tilda Swinton) parodient les deux chroniqueuses mondaines Hedda Hopper et Louella Parsons, Burt Gurney (Channing Tatum) incarne Gene Kelly ayant dansé en marin dans un jour à New York et Escale à Hollywood, « Qui se cache derrière les personnages de 'Ave Cesar ' des frères Coen ? », *Slate*, traduit par Bérengère Viennot, 21/02/2016 [en ligne], consulté le 03/05/2020. URL : http://www.slate.fr/story/114283/personnages-ave-caesar-coen

La façon de représenter le péplum dans le film est une manière traditionnelle de clôturer le genre. *Le Mépris* (Jean Luc Godard, 1963) montrait autant la fin de l'histoire d'amour de Paul Javal et Camille, que la fin de l'amour du public pour le péplum tourné dans le film, une *Odyssée* réalisée par Fritz Lang interprétant son propre rôle, dans les studios Cinecittà déclinants. *La Ricotta* (Pier Paolo Pasolini, 1963) mettait en abyme la même année, le tournage d'un péplum biblique mis en scène par Orson Welles dans son propre rôle. Ce genre cinématographique et de la religion étant mis en relation au fromage blanc fade populaire italien[819]. Ici, le réalisateur du péplum dans le péplum *Hail Cæsar!* est anonyme, laissant planer une ambiguïté sur des frères Coen réalisateurs de péplum moderne, dans un procédé auto-commémoratif qui renvoie à l'autoréférentialité constatée et que souligne le nom du général interprété par George Clooney : « Autolocus », qui parle de lui-même.

La référence à Ben Hur est d'autant plus importante que les scènes de répétition du péplum dans le Studio Capitol sont des scènes inspirées de *Ben Hur* et de *Quo Vadis* (plus ou moins modifiées). Autolocus-Whitlock réinterprète le romain qui empêche Ben Hur et de boire à Nazareth et est sidéré par Jésus [01:16:31-01:17:42]. Autolocus-Whitlock prie sous la croix, tout comme Ben Hur, expliquant comment le Nazaréen lui a ouvert les yeux [01:36:00-

[819] Olivier Père relate : « Dans les années 60 en Italie c'était la mode des films à sketches et Bini avait eu l'idée de réunir Robert Rosselini (Ro), Jean-Luc Godard (Go), Pier Paolo Pasolini (Pa) et le moins célèbre Ugo Gregoretti (G) dans un film à épisodes parlant de la société de consommation moderne. Les petits films de ses collègues ne laisseront aucune trace, et *RoGoPaG* serait immédiatement tombé dans l'oubli si le segment *La ricotta* (« le fromage blanc ») de Pasolini n'était un pur chef-d'œuvre qui déclencha un énorme scandale, accusé « d'insulte à la religion d'état » et qui vaudra à Pasolini l'un des nombreux procès et condamnations qui parsèmeront sa vie d'artiste et d'intellectuel. Scandale plus scandaleux que le film lui-même, mais qui en dit long sur les forces réactionnaires, les mentalités hypocrites et le pouvoir du Vatican dans l'Italie du boom économique. Alberto Moravia dira : « L'accusation était celle d'insulte à la religion. Beaucoup plus juste aurait été d'accuser le réalisateur d'avoir insulté les valeurs de la petite et moyenne bourgeoisie italienne. » En 1963 Pasolini n'a encore mis en scène que deux longs métrages, *Accattone* et *Mamma Roma*, mais ils ont obtenu un très grand retentissement. Pasolini a déjà l'idée de consacrer un film à la vie du Christ – ce sera *L'Evangile selon Saint Matthieu*, tourné en 1964, mais entretemps il écrit *La ricotta* sur le tournage de *Mamma Roma* : l'histoire d'un film dans le film, qui mêle réflexion sur le cinéma, références picturales et transposition de la passion du Christ, sur un mode trivial, à travers le destin tragique d'un crève-la-faim des faubourgs de Rome engagé comme figurant. Ce pauvre hère engagé pour jouer l'un des larrons crucifiés aux côtés du Christ donne son panier repas à sa famille miséreuse. A l'issue d'épisodes tragi-comiques pour glaner un peu de nourriture, il s'empiffre de ricotta sous les rires moqueurs de l'équipe et meurt d'indigestion sur la croix. Pour Pasolini, seuls le sous-prolétariat est encore digne de partager le martyr du Christ. Son film est certes provocateur mais il n'est pas blasphématoire, respectueux et plein d'amour pour les saintes écritures. Ce mélange de sacré et de grotesque, qui emprunte certains procédés des films muets de Charlot, se retrouvera dans les courts métrages suivants de Pasolini avec Totò, également sublimes. On est surpris de retrouver Orson Welles dans le rôle du cinéaste génial et marxiste, mais aveuglé par sa propre création et incapable de voir qu'une véritable passion se déroule à côté de sa reconstitution minutieuse et frontale d'une descente de croix de Masaccio, grand peintre du Quatrocento la Renaissance italienne. Les plans du tableau sont en couleur tandis que le reste du film est en noir et blanc. Pour Pasolini le sacré survit dans la réalité du peuple, pas dans l'art académique tel que le met en scène une parodie de lui-même, figure un peu ridicule de l'artiste engagé mais bourgeois qui ne s'exprime que par aphorismes, et lit sur le plateau le scénario de *Mamma Roma* », « La Ricotta de Pier Paolo Pasolini », *Arte*, 18/10/2013 [en ligne], consulté le l2/09/2020. URL : https://www.arte.tv/sites/olivierpere/2013/10/18/la-ricotta-de-pier-paolo-pasolini/

01:36:33]. La scène de confessionnal, où Mannix résout enfin son dilemme cornélien, vaut comme miracle des lépreuses et résolution de l'intrigue [01:36:33-01:38:50].

La structure du film reprend celle du péplum de Wyler : la course poursuite d'Hobie Doyle et les doutes de Mannix dans le décor romain [01:21:03-01:22:40] font office de course de char aux 2/3 du film. Hobie Doyle et Baird Whitlock sont d'ailleurs toujours montrés en *biplex* dans des séquences en montage alterné, et c'est finalement le cow-boy Doyle qui sauve le romain Autolocus-Whitlock des griffes des communistes. Le début du film dans un confessionnal est repris en clausule, rappelant le cadre religieux de *Ben Hur* ([00:00:50-00:01:40] et 01:36:33-01:38:50]).

Le film parodie le motif du souffle : la doublure d'Autolocus joue devant une torchère une scène dramatique dans un décor de prison au Studio Capitol (et raconte d'ailleurs qu'il s'est brûlé le visage à cause des feux [00:42:23-00:42:51]). La journaliste Thora Thacker menace de dévoiler « l'affaire de *L'Envol des Grands Aigles* » planant sur Baird Whitlock, (évoquant celle Robert Taylor en 1947 et suggérant l'homosexualité de Whitlock)[820]. À chaque mention du mot « aigle », un aigle glatit en son off [43:53-45:41]. Le surinvestissement des bandes son est moqué par ces glatissements répétitifs et des musiques caricaturales de chaque genre cinématographique montré.

La tendance à la réduction des dialogues est moquée lorsque la tirade du cow-boy Hobie Doyle, parachuté dans une *romance* à laquelle il ne comprend rien, est remplacée par l'expression contemporaine : « c'est compliqué » pour désigner son fiasco sentimental. Les scènes de films dans le films, nombreuses, soulignent la place de l'autocitation dans le cinéma Hollywoodien dans lequel le péplum a une place de choix (c'est le film et le tournage le plus contrôlé par Mannix, dont le plus de scènes sont montrées, dont l'acteur-star est kidnappé, qui a le plus gros budget).

Ces scènes de films dans le film prennent la place des scènes de combat, des destructions, de souvenir des néo-péplums. Elles ne sont généralement pas indiquées comme telles, et le spectateur est immergé dans ces univers. Il ne comprend qu'après qu'il est en train de regarder un film en train de se faire. Ces citations sont au nombre de douze :

- Séance de visionnage de l'arrivée à Rome d'Autolocus et Gracchus [00:04:00-00:06:35]
- Tournage du Western, Hobie Doyle fait des cascades [08:35-09:40]
- Tournage de l'orgie romaine, Whitlock boit un somnifère [00:09:40-00:12:58]

[820] Robert Taylor aurait témoigné auprès de la Commission des activités anti-américaines, pour se disculper d'avoir participé à *Song of Russia* de son plein grès et accuser les scénaristes Richard Collins et Paul Jarrico, et le compositeur Yip Harburg d'être pro-communistes

- Tournage du ballet aquatique de Dee Anna Moran [00:18:03-00:22:28]
- Tournage de la romance *Merrily we dance* [00:22:56-00:30:00]
- Tournage du péplum dans un décor de geôle, Autolocus et Ursulina [00:41:58-00:42:56]
- Tournage de la comédie musicale, décor du bar à marins *Swingin' Dinghy* [0:50:45-0:57:30]
- Montage de *Merrily we dance* par C.C. Calhoun [01:03:15-01:06:12]
- Mannix erre dans le décor du péplum [01:21:03-01:22:40]
- Projection au cinéma théâtre du Western *Lazy Ol Moon* [01:12:06-01:14:02]
- Visionnage nocturne du péplum *Hail Cæsar* scène où Autolocus joue le rôle du centurion empêchant Ben Hur de boire et où Jésus intervient [01:16:31-01:17:42]
- Tournage de la scène de crucifixion du péplum [01:36:33]

Ces douze scènes-types, autour desquelles s'articule le récit annexe, forment des *ekphrasis* autoréférentielles (la représentation d'une œuvre d'art dans une autre œuvre d'art, et ici d'un film dans un film). Elles offrent un panorama des scènes clés de certains genres et exhibent la construction « à trou » des films, où ces scènes-types remplissent des fonctions-types suivant un arc émotionnel éprouvé.

La structure générale est construite sur le modèle d'une journée :

Le premier temps pose le cadre spatio-temporel et dramaturgique : (1) Prologue : confession de Mannix [00:00:50-00:01:40] à 4h du matin. (2) Présentation des Studios Capitol Pictures au petit matin : cartes postales de *Pin up* [00:01:40-00:04:00], visionnage du péplum [00:04:00-00:06:35], planning de Mannix et présentation d'Hobie Doyle [00:06:35-00:09:40], enlèvement de Baird Whitlock [00:09:40-00:12:58], réunion de Mannix et des chefs religieux multiconfessionnels [00:12:58-00:17:09].

Le second temps pose la succession de problèmes que doit régler Mannix : (3) Déploiement des problèmes d'Eddie Mannix en fin de matinée : constat de l'enlèvement de Withlock [00:17:09-00:17:42], annonce du changement de rôle à Hobie Doyle [00:17:42-00:18:03], DeeAnna Moran, star du ballet aquatique est enceinte [00:18:03-00:22:28], la camionnette transportant Whitlock arrive à la villa, la voiture de Doyle au studio [00:22:28-00:22:39], échec de Doyle dans *Merrily we dance* [00:22:56-00:30:00], arrivée de Whitlock chez ses kidnappeurs [00:30:00-00:30:20], plainte de Laurence Laurentz à Mannix à propos de l'incompétence de Doyle [00:30:20-00:32:33]. (4) Début de la résolution des problèmes dans l'après midi : réunion des scénaristes communistes [00:32:33-00:33:14], Cuddahy propose à Mannix de travailler dans l'aviation [00:33:14-00:35:35], Baird Whitlock parle avec les communistes [00:35:35-00:41:58], demande de rançon pour Whitlock [00:41:58-00:50:45], Mannix dépose la rançon. Arne Seslum renonce à DeeAnna [00:50:45-

00:57:30], discussion autour de la motivation de demande de rançon des scénaristes [00:57:30-00:01:01:20], Mannix propose à DeeAnna d'adopter son propre enfant [01:01:20-01:02:20]. (5) Le choix de Mannix : rapport de fin de journée [01:02:20-01:03:15], salle de montage de C.C. Calhoun : *Merrily we dance* [01:03:15-01:06:12], surenchère de Cuddahy pour débaucher Mannix [01:06:12-01:07:23], rencontre d'Hobie Doyle et Carlotta Valdes [01:07:23-01:08:56], solitude d'Eddie Mannix avec sa femme [01:08:56-01:10:35].

Le troisième temps consiste en la résolution des problèmes de cette journée : (6) Résolution des problèmes : Mannix retourne au travail [01:10:35-01:10:46], jeux de société et discussion de Whitlock avec Marcus [01:10:46-01:12:06], soirée au cinéma de Carlotta Valdes et Hobie Doyle [01:12:06-01:14:02], accord entre Joe Silverman et DeeAnna pour l'adoption [01:12:06-01:16:15], arrivée de Mannix au studio [01:16:15-01:16:31], visionnage nocturne du péplum *Hail Cæsar!* [01:16:31-01:17:42], soirée au restaurant de Carlotta Valdes et Hobie Doyle [01:17:42-01:21:03]. (7) Nuit et matin : doutes de Mannix, poursuite en voiture d'Hobie Doyle [01:21:03-01:22:40], départ de Burt Gurney pour la Russie [01:22:40-01:28:57], tout rentre dans l'ordre, le lendemain matin [01:28:57-01:36:33]. (8) Épilogue : ultime confession et résolution du problème [01:36:33-01:38:50], *Happy End* au studio Capitol [01:38:50-01:39:28], générique [01:39:28].

Dernier film tourné en 35mm, *Hail Cæsar!* met à jour les attendus cinématographiques du genre et donne par la suite lieu à des néo-péplums de « série B », qui tendant vers la série, mini séries ou les formats internet. Les trois derniers péplums du cycle, *Risen, Ben Hur, Mary Magdalene* à sujet religieux, sont tournés en format numérique avec les caméras Arri Alexa et édités en DCP (*Digital Cinema Package*, plus une version 3-D pour Ben Hur)[821], conférant à l'image une blancheur et une luminosité au détriment parfois des couleurs.

2.3.6.3.2 Risen, un souvenir de la Passion

Cette enquête policière à visée évangélisatrice (durée 1h40mn) montre Clavius, d'abord missionné par Ponce Pilate pour retrouver le corps de Jésus, touché par la grâce et suivant le Christ jusqu'en Galilée. Le récit rétrospectif est un souvenir en *flashback* de Clavius qui encadre son enquête. D'autres *flashbacks* sont insérés, relatifs notamment au prêche de Jésus, antérieur au début du récit (lequel commence juste après la crucifixion). Clavius est une métonymie de l'empire romain. L'action dissolvante du culte chrétien sur ses

[821] *Ben Hur (2016). Technical Specifications,* IMDB [en ligne], consulté le 21/07/2020. URL : https://www.imdb.com/title/tt2638144/technical?ref_=tt_ql_dt_6

croyances et valeurs auront le même effet sur l'empire. Ambition, rivalité, esprit belliqueux, discipline, esprit de corps, sont remplacés par une errance et recherche de l'Amour universel. Le film à l'esthétique épurée est filmé pour s'adapter à tous types d'écrans, et permet un découpage en épisodes.

La séquence 1 est le récit-cadre (durée 1'21''): Clavius, erre dans le désert de Judée, fait halte dans une auberge où il narre son histoire à un aubergiste [00:01:39-00:03:00].

Les séquences 2 à 5 plongent dans les souvenirs de Clavius (durée 13') : Clavius réprime une sédition de hiérosolymitains avec la garde romaine. Revenu à la préfecture, Ponce Pilate lui ordonne de se rendre sur le Golgotha, mais un tremblement de terre se produit à la mort du Nazaréen. Clavius arrivé sur le Golgotha ordonne de faire descendre le corps de la croix (5) [00:03:00-00:16:05]

Les séquences 6 à 11 représentent la mise au tombeau et la disparition du corps de Jésus (durée 11') : Ponce Pilate félicite Clavius aux Thermes. Les corps des soldats romains tués pendant la sédition sont brûlés sur des bûchers. Caïphe et des Hébreux viennent négocier avec Ponce Pilate le scellement du tombeau de Jésus. Clavius se rend à la tombe et vérifie son scellement et poste deux hommes en faction. Les deux soldats, qui ne sont pas ravitaillés, boivent du vin et s'endorment. Le lendemain, le corps de Jésus a disparu [00:16:05-00:27:34].

Les séquences 12 à 17 montrent l'enquête de Clavius pour retrouver le corps (durée 24'30''). Clavius inspecte la tombe et procède à l'interrogatoire des gardes, puis à des arrestations d'Hébreux. Le corps de Jésus est recherché en vain dans les charniers. Clavius interroge des suspects dont Marie Madeleine. Il est de plus en plus perplexe. Clavius fait un rêve de révélation. Il arrête et interroge Barthélémy [00:27:34-00:52:00].

Les séquences 18 à 21 montrent Clavius, touché par la grâce, déjouant les ordres de Ponce Pilate et fuyant avec les apôtres (durée 27'30). Clavius livre un faux cadavre de Jésus à Ponce Pilate. Il réinterroge les gardes du tombeau et rencontre Jésus. Il fuit de Jérusalem avec les apôtres [00:52:00-01:19:30].

Les séquences 22 à 26 montrent la conversion de Clavius (19'10). Il assiste à la pêche miraculeuse, puis à la réapparition de Jésus, à la guérison d'un lépreux, aux dernières paroles de Jésus et à son ascension. Clavius fait ses adieux aux apôtres [01:19:30-01:38:46].

La séquence 27 est un épilogue, dans l'auberge où il a commencé son récit, qui clôture le *flashback* [01:38:46-01:40:00]. Récit et souvenir de Clavius sont montrés comme des actes régénérateurs : avant son récit Clavius paraît épuisé, à la fin de sa narration, il est ressuscité.

2.3.7 Conclusion : recherches d'une nouvelle formule à succès : *Screen Life* ?

La complexité structurelle des néo-péplums n'est donc qu'apparente. Sur un canevas éprouvé et analysé en fonctions, avec des reprises de scènes et de trames, le néo-péplum innove par ses hybridations liées aux genres émergents (*gore*, jeux vidéo, BD, film d'horreur, films de sport) et aux évolutions technologiques (effets visuels, 3-D, caméras légères numériques). Les expérimentations formelles sont timides dans ce genre conservateur.

La complexité apparente passe moins par le développement des histoires parallèles (comme dans *Last Days of Pompeii* ou *The Fall of the Roman Empire*), les narrations étant recentrées sur le héros, suivant le modèle tragique. Elle provient des systèmes *flashback*, *flashforwards,* scènes détachées de rêve, souvenir, prémonition, ou citations, autocitations qui dessinent une nouvelle modalité de l'immersion fondée sur une sobriété et rationalité narrative de principe. Ces codifications ne résolvent pas pour autant les hétérogénéités de style des réalisateurs, bien que l'uniformisation des productions Hollywoodiennes soient souvent déplorée en raison de ce canevas commun.

L'importance de *l'epos,* la référence à la source écrite, est affirmée dans les néo-péplums par les citations d'auteurs antiques (Socrate, Virgile, Plutarque, Marc Aurèle), et par la représentation de la figure du scribe et du poète[822]. Les dialogues, dont certains restituent la rhétorique épique, tendent à la brièveté, les chants, bandes sons, musiques, voix off prenant en charge la diction épique, indiquant une permanence du *trobar* [823].

Le motif du souffle épique est une métaphore pratique, surexploitée esthétiquement dans le néo-péplum (en partie grâce aux possibilités des effets visuels et du montage hyperkinétique). Cette métaphore permet de véhiculer une esthétique de l'*actioner*, fondée sur le raccourcissement des plans, le dynamisme interne des séquences, des modes de tournages toujours plus mobiles, des survols aériens, des motifs de feu, particules, mouvements d'air sous toutes formes. Cette esthétique du souffle est celle de la rapidité, de l'impact, de l'effort guerrier, du déchaînement de l'*hybris* belliqueux, aboutissant à l'explosion du *Chaos Cinema,* qui établit la syntaxe spécifique du néo-péplum.

---

[822] Le néo-péplum représente de nombreux scribes à l'œuvre, les poètes peuvent êtres sommés de faire correctement leurs vers (*300, Hercules*). Les sénateurs romains manient parfaitement l'art du discours. Cicéron, dont les discours d'avocat sont un des sommets de l'art, est le nom du personnage qui veille sur Maximus. Les personnages de doctes, secondaires par rapport au personnage du gladiateur, font signe vers l'activité de composition de la fable

[823] Le *trobar* est art poétique fondé sur la performance des conteurs à partir de canevas communs, développé à partir du XIIe siècle, fondé sur une recherche d'hermétisme, voire d'autoréférentialité, permettant des lectures à plusieurs niveaux.

De façon plus souterraine, l'écriture du souffle épique est fondée sur des mécanismes de répétitions, de redoublements, de scansion par les combats et les situations, caractéristiques du style formulaire épique[824] dont Florence Goyet établit qu'il est structure narrative autant que construction politique[825]. En effet, le néo-péplum, en temps qu'*epos*, constitue un énoncé *performatif,* qui recherche une sortie par le haut de la situation de crise traversée par le personnage. Cette performativité politique se double d'une performativité éthique.

La question de la valeur du *remake*, particulièrement sensible dans un genre puisant dans des mythes et histoires sans cesse revisités, prend une dimension supplémentaire (outre la dimension nostalgique ou patrimoniale de transmission) en raison d'une fonction spécifiquement politique dévolu au genre. Florence Goyet appuie sur les redoublements nécessaires de l'*epos,* syntaxe de l'ordre politique qui se découvre en se répétant à l'intérieur des films mais également, à l'échelle générique par les reprises des films. Dès lors le *remake* est plus qu'une simple reprise, il est un signe politique.

La leçon de vie étant une attente du cinéma Hollywoodien comme le soulignent Laurent Jullier et Jean-Marc Leveratto, le sémantisme du souffle renvoie, *mutatis mutandis*, au *pneuma* stoïcien. Il permet de mettre en perspective le contenu éthique, une réflexion sur la mort, un rapport au monde, une réflexion politique. La figure tutélaire du philosophe Marc Aurèle, régnant sur l'esprit et le corps du gladiateur-type Maximus accrédite cette hypothèse[826]. La métaphore du souffle permet une poétique et une éthique areligieuses et universelles, inscrites comme plus petit dénominateur commun des spectateurs mondialisés.

Le néo-péplum exacerbe le regard sur soi du cinéma, la tendance à se réfléchir, à s'auto-citer, à se constituer musée des sources antiques. Le motif du souffle, hérité de l'histoire de l'art (*La victoire de Samothrace* est un exemple statuaire de l'association du souffle à la victoire guerrière) et des textes antiques (les métaphores homériques ou bibliques abondent) vise à conférer, tant bien que mal, une *aura* particulière à ces films qui véhiculent un discours sur le passé. Il interroge également la mort toujours possible de ce genre néo classique à l'ère numérique.

---

[824] Françoise Letoublon, « Citations et formules chez Homère », in *Hôs ephat', dixerit quispiam, comme disait l'autre... Mécanismes de la citation et de la mention dans les langues de l'Antiquité*, in Christian Nicolas (ed.), Université Grenoble III, collection « Recherches et Travaux », 2006

[825] Florence Goyet, « Narrative Structure and Political Construction : The Epic at Work », *Oral Tradition n°23,* Université de Grenoble, 2008 [en ligne], consulté le 25/06/2019. URL : https://journal.oraltradition.org/wp-content/uploads/files/articles/23i/03_23.1goyet.pdf

[826] En redonnant ses lettres de noblesse au péplum grâce au personnage-valise de gladiateur Maximus, Ridley Scott redéfinit l'horizon esthétique, sémantique et spirituel, comme en témoigne l'explosion des ventes des *Pensées pour moi-même* de Marc Aurèle après la diffusion du film, comme le souligne Antoine de Baecque, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013 [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

La scénarisation du genre entre 2000 et 2018 semble tendre fortement vers l'écriture sérielle avec une tendance au *storytelling* de série multipliant rebondissements, *cliffhangers,* morceaux choisis. La fin du cycle témoigne de recherches scénaristiques et visuelles tendant vers une diffusion sur écrans multi-formats, plutôt que vers les expérimentations formelles épiques de réalisateurs comme Christopher Nolan ou Nicolas Winding Refn.

Le néo-péplum de 2000 à 2006 défend le grand écran et une conception grandiose du néo-péplum, issue de la formule Hollywoodienne classique (*Gladiator, Troy, Passion of the Christ, King Arthur, Alexander*). Cette première séquence générique est marquée par l'ancrage historique fort et le renouvellement de la cartographie du genre, conservant des formes de narrations classiques tandis que s'expérimentent les effets visuels. Les débats quant au traitement des sources de ces néo-péplums montrent le lien essentiel qu'ils entretiennent à l'histoire et à l'actualité. La création du personnage-valise Maximus de David Franzoni, héros tragique dans la continuité de *Spartacus,* rejaillit sur l'ensemble du cycle[827].

Le néo-péplum de 2007 à 2014 défend l'écran 3-D et une nouvelle conception de l'image émergeant des développements conjoints des effets visuels et jeux vidéo (*300, 300 Rise of an empire, The Legend of Hercules, Son of God, Noah, Exodus : Gods and Kings*). Cette deuxième période est marquée par une esthétique du *Chaos Cinema* qui modifie les trames scénaristiques traditionnelles et supprime ou déplace les thématiques religieuses. De ce deuxième temps découlent des hybridations et la production d'univers nouveaux de *super heroes* (*X men, Avengers, Univers Marvel Etendu, DC Comics*).

La critique des frères Coen en 2016 semble mettre un terme à une conception du péplum et du cinéma de studio avec *Hail Caesar!,* laissant place à des productions moins onéreuses destinées à l' « hypermédia »[828] multi-écrans entre 2016-2018 (*Gods of Egypt, Ben Hur, Risen, Mary Magdalene*). Le retour sur soi d'*Hail Caesar !* rouvre des mannes évangélisatrices et de relatifs *happy endings*. La figure fédératrice de *Ben Hur* vainquant par le sport semble signifier un retour à l'ordre et au pardon, en même temps qu'une recherche de renouvellement. Le récit réhabilitant *Mary Magdalene* dessine des contours plus paritaires.

La métaphore du souffle épique fournit une métaphore commode pour penser la crise du grand écran et son explosion en une myriade de petits écrans portatifs, de nouvelles images, de stars ordinaires, de modes de production et de réception issus du cosmos

---

[827] David Franzoni, entretien avec John Soriano pour la *Writers Guild of America* (2001), publication initiale : http://www.wga. org/craft/interviews/franzoni2001.html, consulté le 13/06/2015. Archive URL : http://www.arlt.co.uk/ss2003/gladiator.pdf

[828] André Gaudreault, Philippe Marion, *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Armand Colin, 2013

numérique. Les *flashback*, *flashforwards*, débrayages narratifs divers ouvrant sur l'intériorité du sujet dessinent un nouveau rapport au cinéma. Le marquage signalétique fort des films (confinant à la Pop Culture), les voix off personnalisées, les passerelles établies d'un film à l'autre (univers étendus ou histoires enchâssées), donnent au spectateur l'illusion du déplacement et de l'interactivité dans ce cosmos.

La pratique du *remake* signale alors une recherche de sortie de crise, une recherche d'inspiration cinématographique. Les nouvelles images mettant au centre la *psyché* du personnage (souvenirs, visions, rêves, *flashbacks, flashforwards,* expériences temporelles) et la *psyché* des films (reprises*, remakes, reboots,* citations, autoréférentialité) sont alors la conséquence d'une esthétique de l'immersion qui effectue la psychanalyse du cinéma, permettant à de nouveaux dispositifs, plus ou moins inédits, de voir le jour.

Au tournant des années 2016-2018, la tendance historiciste est évacuée du néo-péplum qui s'oriente vers des écritures de plus en plus référentielles au présent du spectateur. Le spectre des dispositifs *ScreenLife*, à l'initiative de Bazelevs Productions, société de Timur Bekmambetov, réalisateur de *Ben Hur,* se profile sur Hollywood. Ce dispositif joue des modes de filmage à distance, par écrans d'ordinateurs interposés, et de la variété des formats de diffusion et de réception. Hollywood semble en voie de restructuration avec des médias numériques caractéristiques du *Trump Entertainment* : nouvelles écritures et mises en scènes issues des réseaux sociaux numériques, démocratisation totale du cinéma et industrie de masse à moindre coût (modes de filmages légers externalisés du traditionnel plateau qui devient virtuel), retour de la thématique religieuse, avec morale *ad hoc*.

Le dispositif *Screen Life*[829]*,* à côté de la *Virtual Reality*, produit des images avec les dispositifs dématérialisés de l'univers internet. Nouveau genre pour certains et procédé astucieux et publicitaire pour d'autres, il pourrait fragiliser la production de films à décors coûteux comme le néo-péplum : la scénarisation étant fondée sur la relation derrière les écrans des personnages, et les expérimentations ayant révélé une forte rentabilité malgré une réception critique mitigée. La démocratisation de l'image et la réduction des coûts permettrait une synthèse des moyens de la modernité, dont témoignent les films *Unfriended* (2014)*, Searching* (2018) ou *Profile* (2020) produits par Bazelevs. Ces dispositifs peuvent fossoyer le cinéma traditionnel sur grand écran et en faire un cinéma-musée ou rester limités à la série B.

[829] Regina Leonova, « 'ScreenLife' est un genre cinématographique dont l'action est uniquement restituée de ce que l'on peut voir sur un écran d'ordinateur, d'un portable ou d'une tablette » « *ScreenLife,* un nouveau genre cinématographique », Économie Numérique, 21/01/2020 [en ligne], consulté le 11/02/2020. URL : http://blog.economie-numerique.net/2020/01/21/screen-life-un-nouveau-genre-cinematographique/

Searching, primé au festival de Sundance utilise « Smartphone, Facebook, JT diffusés sur YouTube, Twitter, Instagram, flux vidéo en direct, images de vidéosurveillance, GPS… Le moindre recoin de la Toile, le moindre support numérique est mis à contribution »[830], créant une dramaturgie avec les icônes (l'économiseur d'écran du protagoniste, les écrans d'accueil Windows) et interfaces familières. En effet le réalisateur, Aneesh Chaganty, ancien employé de Google, refuse le recours, fréquent au cinéma, aux sites fictifs, pour utiliser des interfaces réelles et expérimenter les réactions internet à l'occasion du film, en postant de véritables mots clés et en faisant des réelles recherches (sur Margot, portée disparue, dans le film). « Sur Twitter le mot-dièse #TrouverMargot est vite suivi par un #Cestlepèrelecoupable lancé par des internautes à l'esprit mal luné, les fameux trolls »[831].

Le genre *ScreenLife* étant par écrans d'ordinateur, permet la réduction du temps de tournage, rend quasiment inexistants lieux, décors, et mises en scènes spatiales complexes (les décors sont les interfaces, images, dossiers). Il démocratise la réalisation, les équipes de tournage n'étant plus nécessaires, les films pouvant être produits à distance. Ce genre modifie la chaîne de production. L'effort en écriture reste important, mais le tournage de *Searching* a ainsi pris quinze jours. Il a nécessité néanmoins plus de deux ans de montage et de conception visuelle. C'est donc un cinéma de montage qui se dessine. Du point de vue économique, *Unfriended*, première expérimentation de ce format, a généré une recette de 64 millions de dollars avec un budget de production d'un million de dollars. La société de production Bazelevs développe ce dispositif essentiellement en Russie, aux États-Unis et au Kazakhstan.

Côté mise en scène, l'acteur combine le rôle de chef opérateur et de réalisateur. Filmé par sa web cam, il se doit d'improviser, la vraisemblance étant un critère important, là comme ailleurs. La capture d'écran saisit les émotions des personnages par la vitesse de frappe, le rapport à l'écriture, les déplacements de curseurs, rendus aussi expressifs que le jeu. Le spectateur, confronté aux interfaces des personnages interprète leur comportement, réactions et émotions, participant à ce qui semble être une conversation sur internet. L'essentiel des informations et de l'histoire des individus modernes est désormais dans l'historique de leurs communications internet[832].

---

[830] Constance Jamet, « *Searching-Portée disparue*, thriller numérique malin », *Le Figaro,* 12/09/2018 [en ligne], consulté le 11/08/2020. URL : https://www.lefigaro.fr/cinema/2018/09/12/03002-20180912ARTFIG00020--searching-portee-disparue-thriller-numerique-malin.php

[831] Constance Jamet, *ibid.*

[832] Regina Leonova, « 'ScreenLife' est un genre cinématographique dont l'action est uniquement restituée de ce que l'on peut voir sur un écran d'ordinateur, d'un portable ou d'une tablette » « *ScreenLife,* un nouveau genre cinématographique », Économie Numérique, 21/01/2020 [en ligne], consulté le 11/02/2020. URL : http://blog.economie-numerique.net/2020/01/21/screen-life-un-nouveau-genre-cinematographique/

Constance Jamet souligne que se dessine ainsi une nouvelle «'grammaire visuelle' dépaysante dans laquelle se niche la clef du mystère, comme *Le Projet Blair Witch* en son temps. […] Au contraire de l'anxiogène série *Black Mirror* qui dépeint notre dépendance au numérique, *Searching - Portée disparue* rappelle que la technologie peut aussi resserrer nos liens »[833] ouvrant « une nouvelle page de l'histoire de la diversité à Hollywood ».

Ainsi, de même que les périodes précédentes du péplum ont préparé ou accompagné la venue d'avancée techniques importantes (le parlant, le CinémaScope), de même le néo-péplum numérique pourrait être le creuset des images nouvelles du cinéma entièrement virtuel, apparenté pour l'instant à une production de série B.

[833] Constance Jamet, « *Searching-Portée disparue*, thriller numérique malin », *Le Figaro,* 12/09/2018 [en ligne], consulté le 11/08/2020. URL : https://www.lefigaro.fr/cinema/2018/09/12/03002-20180912ARTFIG00020--searching-portee-disparue-thriller-numerique-malin.php

3

NEO-PEPLUM COMME REFLET DES CRISES DU MONDE

Un reproche fréquemment adressé, à juste titre, au cinéma américain mondialisé, est celui de son impérialisme. Celui-ci repose tout d'abord sur un système économique particulièrement performant, et par ailleurs sur une idéologie qui peut être diffusée mondialement à travers les films dans un contexte de guerre économique, créée ou scénarisée de toute pièce par les États-Unis, selon certains politologues. Les questions qui motivent ce travail concernent premièrement, la raison de la réémergence du genre péplum dans les années 2000 à l'occasion d'une rénovation esthétique par les effets visuels, la deuxième concerne la surenchère héroïque qui aboutit à un super héroïsme qui finit par faire de chacun de nous un *Every Day Hero* par immersion dans un imaginaire héroïque atemporel belliqueux suspect, la troisième concerne la surexploitation du trope grec et du motif du souffle qui par là deviennent tropismes, accaparés par l'industrie Hollywoodienne.

L'entrée esthétique Postmoderne (partie I), puis comparatiste (partie II) choisies, ont permis de formuler le débat en termes contradictoires autour de la question de ce renouveau problématique du genre péplum. Le Postmodernisme y voit un cinéma réactionnaire et commercial, atteignant néanmoins le troisième degré par effet de distanciation lié à la Pop Culture. La littérature comparée n'y voit rien de neuf : les aspirations belliqueuses sont parties prenantes de toutes les civilisations, et sous le chaos apparent, les structures textuelles et sociales demeurent extrêmement stables.

La critique peut parfois minimiser la charge idéologique de ces films : « les péplums sont une catégorie amusante parce qu'en tant que grands spectacles, avec leurs coûts forcément élevés, ce sont des *blockbusters*, mais en même temps, en tant que films 'historiques', ils sont censés attirer un public plus âgé et lettré [...] D'autre part, il faut savoir que les films à gros budget visent maintenant toujours les jeunes spectateurs, parce qu'ils sont ceux qui rapportent le plus. Or, cela fonctionne avec la mythologie grecque et romaine parce qu'elle est associée à ce qu'ils apprennent à l'école »[834]. D'autres, au contraire appuient sur leur charge idéologique sous couvert de divertissement : « ces films sont très suspects en tant que divertissement. L'armée américaine donne ses équipements aux films Marvel et se sert de leurs personnages pour recruter des volontaires. À ses yeux, *Captain Marvel* est une bonne publicité pour l'armée de l'air. Indépendamment de tout ce que j'ai dit, cela me suffirait pour

[834] La rédaction de *Première*, « Gladiator : la genèse du film qui a relancé la mode du péplum », *Première*, 07/12/2015 [en ligne], consulté le 14/03/2020. URL : https://www.premiere.fr/Tele/Gladiator-la-genese-du-film-qui-a-relance-la-mode-du-peplum

conclure que ces films exercent sur notre culture une influence pernicieuse »[835]. À défaut de trancher ce débat, il est néanmoins possible de tenter d'en comprendre la logique de production et de comprendre comment ils s'insèrent dans une communication mondialisée pour toucher un public toujours plus large et multiculturel.

Joël Augros et Kira Kitsopanidou citent la division de l'histoire économique des studios Hollywoodiens proposée par Thomas Schatz [836] en quatre périodes et trois révolutions. « Des origines à la formation des studios ; la période du *Studio System* ; son démantèlement et l'apparition d'un nouveau modèle autour du couple *Majors*/indépendants développé par Lew Wasserman ; enfin, les années 1990 marquées par la dérégulation, la mondialisation et l'apparition des nouvelles techniques digitales (numériques) qui rétablissent un nouveau système de studios »[837]. Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard décrivent parallèlement le fonctionnement des studios d'effets visuels indépendants, développés à l'écart des grands studios de production et menant une lutte pour la survie en s'adaptant aux nouvelles technologies[838]. Martin Barnier et Kira Kitsopanidou décrivent la tentative de James Cameron et Vincent Pace de généraliser la 3-D à l'issue du succès mondial d'*Avatar,* modèle qui semble se résoudre finalement par un retour à la quotidienneté des formes télévisuelles ou associées[839]. À l'horizon, des propositions comme *Screen Life* essaient de se faire une place aujourd'hui dans un système à nouveau déréglé par la multiplication des plateformes et les évènements mondiaux (pandémie mondiale)[840].

Pour le versant idéologique, des auteurs comme Matthew Alford démontrent qu'Hollywood, loin d'être le lieu d'expression de la gauche américaine, est le versant culturel d'une politique impérialiste[841]. Des films sont en effet ouvertement financés par l'armée : la série des *Transformers* (Michael Bay, 2007-2018), des *Terminator* (James Cameron, Jonathan Mostow, Joseph McGinty Nichol, Alan Taylor, Tim Miller, 1984-2019), *Black Hawk Dawn* (*La chute du faucon noir,* Ridley Scott, 2001) et glorifient l'hégémonie américaine dans le

---

[835] Scout Tafoya, « Aimez-vous les films de super héros ? Défense de Scorcese, de Coppola et du cinéma d'auteur. Ou pourquoi avons-nous transformé des auteurs de légende en rouages d'un cycle d'informations en continu, et dans quel but ? », *Positif* n°708, février 2020

[836] Thomas Schatz, « Old Hollywood/New Hollywood : Ritual Art and Industry », *UMI Research Group*, Ann Harbor, 1983

[837] Joël Augros, Kira Kitsopanidou, *L'économie du cinéma américain*, Armand Colin, 2009, p. 22

[838] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard*, Superviseur des effets visuels,* éditions Eyrolles, collection « Ciné-Métiers », 2016

[839] Martin Barnier, Kira Kitsopanidou, *Le Cinéma 3-D, Histoire, économie, technique, esthétique,* « Le relief au cinéma, une histoire ancienne avec des résurgences régulières », Armand Colin, 2015

[840] Phil Hoad, interview de Timur Bekmambetov, « Is this the future of film ? How to finish a shoot when the coronavirus strikes », *The Guardian*, 31/03/2020 [en ligne], consulté le 11/06/2020. URL : https://www.theguardian.com/film/2020/mar/31/timur-bekmambetov-coronavirus-future-of-film

[841] Matthew Alford, *Hollywood Propaganda,* éditions Critiques, 2018

monde. Même des films prétendument critiques comme *Three Kings* (*Les Rois du désert,* David. O. Russell, 1999), *Hotel Rwanda* (Terry George, 2004), *Avatar* (James Cameron, 2009) ne remplissent pas moins la même fonction.

Le néo-péplum n'échappe pas à ces déterminations et accusations d'hégémonisme culturel, qui sont *a minima* un reflet de l'imaginaire impérialiste américain, *a maxima* un véritable *soft power* que la réussite du modèle économique rend particulièrement efficace. Il s'agira de mettre en parallèle des éléments d'économie et de politique extérieure des Etats-Unis avec les sorties de films, et d'étudier le fonctionnement de quelques motifs particulièrement emblématiques (« *Pax Americana* » et *Pax Romana*, représentation du monde grec). Ces périodisations, comme toutes celles qui ont été introduites concernant le néo-péplum et l'histoire du cinéma sont néanmoins toujours suspectes et sujettes à contradiction et à approximation[842]. Joël Augros et Kira Kitsopanidou soulignent néanmoins que « cette question de périodisation est cruciale en matière d'histoire économique, car les phases de développement économiques peuvent ne pas être synchrones avec les modifications techniques et les évolutions esthétiques. Au surplus, au sein même de la « machine industrielle » du cinéma, les cycles d'évolution de la production, la distribution et l'exploitation ne concordent pas toujours »[843]. De plus « les ruptures ne se produisent pas au même moment selon que l'on considère l'esthétique des œuvres ou l'économie du secteur ».

La question complexe de l'héroïsme, enfin, appelle une connaissance historique des cultes, une réflexion sur la nature du héros contemporain et la prolifération des mythes (super) héroïques particulièrement attractifs pour le jeune public. Joël Janiaud propose une réflexion sur cette notion en 2008[844] éclairant les enjeux éthiques de ces films et les mettant en lien avec les « leçons de vie » du cinéma Hollywoodien[845]. Philip P. Mannix écrit « dans le cirque, rien que les dirigeants du peuple »[846]. Le partage de l'arène-cinéma rétablit les inégalités sociales, les romains comme les américains et spectateurs mondiaux aiment se représenter comme des combattants rudes et coriaces et s'identifier à un héros ou gladiateur à succès comme aujourd'hui à un super héros ou un sportif célèbre.

---

[842] Joël Augros, Kira Kitsopanidou citent André Gaudreault et Philippe Marion. Ceux-ci « rappellent que la question de la périodisation 'est de celles qui collent, littéralement, à la peau de l'historien'. Toute périodisation est un discours sur l'histoire, proféré par une instance 'périodisatrice' », André Gaudreault, Philippe Marion, « Pour une nouvelle approche de la périodisation en matière de cinéma », *in* Roger Odin (dir.), *La Théorie du cinéma, enfin en crise,* Cinémas vol. 17, n° 2-3, printemps 2007, *L'économie du cinéma américain*, Armand Colin, 2009, p. 18

[843] Joël Augros, Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p. 18-20

[844] Joël Janiaud, *Au delà du devoir, l'acte surérogatoire,* Presses Universitaires de Rennes, 2008

[845] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien,* Librairie Philosophique J. Vrin, 2008

[846] Daniel P. Mannix, *Those About To Die* (*Ceux qui vont mourir*), Ballantine Books, New York, 1960

3.1 VARIATIONS D'UN MODÈLE ÉCONOMIQUE

Si l'économie des studios des années 1950-1965 persiste à travers le nom des *Majors* de l'âge d'or (Paramount, Warner, MGM, Universal, 20th Century Fox, Columbia) de nouveaux studios occupent le devant de la scène (DreamWorks, Pixar, Disney, Sony, Lionsgate/ Summit, Affirm Films). La performance du grand écran est toujours recherchée (*via* les effets visuels et la 3-D), mais est fortement concurrencée par les écrans personnels (téléviseurs Blu-Ray 3-D compris), les formats portatifs et la multiplication des plateformes de diffusion et de production de films et de séries (Netflix, Prime Video (Amazon), Disney +, Apple TV+, OCS, etc.). Cependant, tout en interrogeant la crise actuelle liée à l'émergence du numérique, André Gaudreault et Philippe Marion rappellent qu'il s'agit d'un *gimmick* de l'industrie du cinéma[847].

3.1.1 DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUE ET TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

Ce contexte économique favorise l'expression d'un *epos* du néo-péplum. Celui-ci serait alors aussi bien une expression des crises économiques que politiques de la société, et un outil pour en sortir par le haut, pour Florence Goyet. La fonction économique est profondément liée à la fonction idéologique, pour Rick Altman qui voit l'économie comme le reflet d'un système de valeurs. « Les évolutions de Hollywood ne peuvent se réduire aux mouvements de capitaux, innovations technologiques ou commerciales décrites au long de ce texte » soulignent Joël Augros et Kira Kitsopanidou. « Un point non négligeable de l'attrait de ce cinéma provient de ses qualités intrinsèques. Comme l'écrit bonnement Claude-Jean Bertrand, 'il est excellemment façonné'[848] »[849].

3.1.1.1 Contexte économique des studios Hollywoodiens

Joël Augros et Kira Kitsopanidou établissent en effet la grande stabilité de l'économie des studios Hollywoodiens en dépit des crises qui le secouent[850]. Ils rappellent que :

---

[847] André Gaudreault, Philippe Marion, *La Fin du cinéma ? Un média en crise à l'heure du numérique*, Armand Colin, 2013
[848] Claude-Jean Bertrand, Francis Bordat (dir.), *Les médias américains en France. Influence et pénétration*, Belin, 1989
[849] Joël Augros, Kira Kitsopanidou, *L'économie du cinéma américain*, Armand Colin, 2009, p. 343
[850] Joël Augros, Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p. 21-22

- de 1896 à 1908 le cinéma est contrôlé par ses inventeurs, puis hommes d'affaires dans des petites entreprises à forte croissance avec investissements minimes.
- de1909 à 1929 apparaissent les premières tentatives de concentration. Aucune entreprise n'atteint le monopole absolu : la MPPC (Motion Picture Patents Company) puis Adolph Zukor (Paramount Pictures) échouent à monopoliser le secteur. Les petites banques ont un rôle essentiel.
- de 1929 à 1948, les grandes banques exercent, suite à la crise de 1929, un contrôle accru. L'oligopole Hollywoodien se met en place et les *Big Five* sont créés.
- de 1948 à1960, suite aux *Consent Decrees*[851], les patrons historiques sortent du jeu, de nouveaux cadres entrent dans l'industrie.
- de 1960 à 1970, les structures de l'industrie se transforment, la télévision devient cliente du cinéma, les méthodes de promotion sont modernisées.

Ce découpage, notent les auteurs, fait l'impasse sur la période qui suit 1978, marquée par l'effondrement du paradigme de la salle (issu du XIXème siècle) « au profit d'une multiplication des écrans à la moitié des années 1980, ainsi que par une réintégration verticale et une conglomération transnationale des compagnies dans les dernières années du XXe siècle. On peut noter incidemment que le modèle « classique » Hollywoodien, une vingtaine d'années peu ou prou, sert encore de référence implicite à la description du système alors que la formation qui lui succède est finalement plus stable »[852].

Le cinéma Hollywoodien a adopté une forme d'organisation cristallisée autour du modèle de la *Major Company*, à partir de la moitié des années 1920 qui perdure depuis. Elle repose sur la maîtrise de la distribution et l'accès au public (maîtrise des salles, du marché de la vidéo, des nouveaux médias). En 2009, six *Majors* en pleine santé dominent le marché du cinéma Hollywoodien. Les velléités d'indépendance et d'hégémonie de DreamWorks (Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg et David Geffen, 1994) et Pixar (création d'ILM, acquise par Steve Jobs en 1986) ont été stoppées, démontrant la capacité d'absorption de l' « oligopole » des studios[853]. DreamWorks, dirigée par trois personnalités influentes et dotée en capitaux, n'a pu assumer son rôle de distribution par manque de films. Rachetée par Paramount en 2005, rétrocédée à Steven Spielberg en 2008, la crise du marché financier de 2009 interrompt

[851] Un *consent decree*, propre au système judiciaire américain, est un accord à l'amiable signé par les deux parties d'un procès pour y mettre un terme. Le plus souvent, la procédure concerne un défendeur accusé par le gouvernement de pratiques illégales qui accepte d'y renoncer en échange d'un arrêt des charges qui pèsent contre lui. Un *final consent decree* a le même pouvoir judiciaire qu'une loi. Joël Augros, Kira Kitsopanidou, « Glossaire », *L'économie du cinéma américain*, Armand Colin, 2009, p. 349
[852] Joël Augros, Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p. 21-22
[853] Joël Augros, Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p. 339

sa croissance. Revenue dans le rang, ses films sont distribués par Universal. Pixar a développé une série de *blockbusters* à la suite de *Toy Story* (1995) distribués par Disney depuis 1991. Suite à des désaccords et velléités de rupture de Pixar, Disney la rachète (7,4 milliards de dollars). D'autres firmes indépendantes (Miramax ou New Line) ont été progressivement absorbées par les *Majors* (Disney et Time-Warner). Les compagnies qui conservent leur indépendance sont en fait satellisées autour des *Majors* qui détiennent les financements et l'accès à la distribution de masse, par le biais de *first look deals*[854] ou d'accords semblables.

Le premier modèle de la *Major* intégrée (1930-1940) comprend tous les éléments de la filière cinématographique, de la production à l'exploitation en salles, les laboratoires, les entreprises de publicité. Les *Consent Decrees* de 1948 et les évolutions de la société modifient ce modèle qui se concentre sur le diptyque production/distribution développé à United Artists[855], la production est partiellement déléguée à des producteurs indépendants satellisés. Pour autant, l'intégration verticale est renouvelée et passe la maîtrise de la distribution sur les nouveaux marchés émergents.

La *Major* du début du XXIème siècle joue le rôle de financier et distributeur. Les projets élaborés et conduits par des sociétés indépendantes sous contrat avec leurs donneurs d'ordre sont financés par les studios qui détiennent les droits des films par copyright et les distribuent[856]. Cette organisation est appuyée sur trois pôles : « Hollywood, lieu de la conception des films, New York siège des compagnies mères et Washington, terrain du lobbying des *Majors* pour organiser au mieux leur environnement »[857]. La question de savoir si une organisation est plus efficace qu'une autre pour faire de bons films reste entière[858].

L'histoire d'Hollywood est faite aussi de stratégies parallèles et d'autres acteurs, parfois concurrents, pour la technologie (de l'invention du cinématographe à la mise au point des projecteurs numériques), les milieux financiers et autres industries de loisirs (*networks* de

---

[854] Un *first look deal* est un accord entre un producteur indépendant et un studio de cinéma dans lequel l'acheteur potentiel (producteur ou studio) d'un scénario non encore écrit (ou de film en développement ou de projet de télévision) paie des frais de développement pour avoir la priorité sur le produit développé, et décider de faire une offre d'achat ou de distribution

[855] Joël Augros, Kira Kitsopanidou, *L'économie du cinéma américain*, Armand Colin, 2009, p. 340

[856] Joël Augros, Kira Kitsopanidou citent Strauss Zelnick, président de la 20th Century-Fox résume : « Le centre de notre business est la distribution. Ce sont sans doute les trois quarts de nos employés qui sont affectés à générer des recettes. Sur le quart restant, la plupart comptent ces recettes, et puis nous avons peut-être une douzaine de personnes qui fabriquent réellement des films. L'essence de notre activité est le financement, la distribution et la comptabilité », *ibid.*, p. 341

[857] Joël Augros, Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p. 341

[858] Joël Augros, Kira Kitsopanidou citent Dyer MacCann : dans les années 1950, lors de la mutation du modèle de production, nombre « d'auteurs glosaient sur les capacités nouvelles offertes de produire des films en moins grande quantité mais de meilleure qualité. Quelques années plus tard, il devint tendance de regretter le système des studios, capables de fabriquer à la fois de grandes machines somptueuses et des films mémorables produits plus ou moins en catimini des moguls. « Les systèmes ne garantissent pas l'art », *ibid.*, p. 341

radio, fournisseurs d'accès, moteurs de recherche et réseaux sociaux sur Internet). Le cinéma Hollywoodien n'est pas rétif à l'innovation technologique ou commerciale. Les nouveautés sont intégrées si elles correspondent au modèle économique en cours et mises de côté en attente d'un nouveau modèle économique propice. À l'inverse, les stratégies des opérateurs dépendent d'effets de mode et d'entraînement[859]. « Le maître mot de synergie lancé lors des fusions des années 1990 relève de cette logique prescriptive et auto-réalisatrice. L'effet d'entraînement repose sur un enchaînement simple : puisque tel ou tel concurrent investit dans tel ou tel secteur, je me dois d'y investir également. Soit parce qu'il sait quelque chose que je ne sais pas encore, soit pour le contrer »[860].

Ce « je-ne-sais-quoi », qualité intrinsèque du cinéma Hollywoodien, est un des moteurs de son expansion dans le monde, due à une conjonction de phénomènes. « Le volume du marché intérieur permet aux compagnies états-uniennes de prendre l'ascendant sur les compagnies européennes au tournant de la Première Guerre mondiale. Si l'activité cinématographique est dès son origine une activité internationalisée, c'est aux États-Unis que l'État comprend le mieux, le plus vite, la nécessité de soutenir et d'aider son cinéma *via,* notamment, son réseau diplomatique. Enfin, la réunion progressive à Hollywood des meilleurs talents des cinémas mondiaux constitue, en fin de compte, un avantage concurrentiel décisif. Hollywood devient l'emblème du cinéma – LE cinéma –, l'étalon auquel se mesurent toutes les autres cinématographies »[861]

Le rapport du cinéma Hollywoodien au monde a cependant évolué au cours du siècle. « Les films devaient plaire à Peoria[862]. Si, au surplus, ils plaisaient ailleurs (et on faisait tout pour), c'était pain béni. Petit à petit, il a fallu non seulement plaire à Peoria mais aussi partout ailleurs. C'est en ce sens que les compagnies Hollywoodiennes se sont mondialisées dans la dernière décennie. De compagnies centrées sur les États-Unis produisant d'abord des spectacles américains, les firmes se sont elles-mêmes internationalisées (Sony est une compagnie japonaise ; News Corp., la maison mère de Fox, est australienne). Elles produisent

---

[859] Joël Augros, Kira Kitsopanidou donnent l'exemple dans les années 1960, de l'engouement, pour le conglomérat, qui résulte autant d'analyses économiques, que de l'influence de penseurs des organisations considérant que cette forme était alors optimale, *L'économie du cinéma américain*, Armand Colin, 2009, p. 342

[860] Joël Augros, Kira Kitsopanidou complètent : « On peut aussi penser que certaines motivations sont plus prosaïques. L'entrée de Seagram au capital d'Universal est souvent attribuée à l'attrait d'Edgar Bronfman Jr. pour les strass de Hollywood. Plus crûment, Charles Bluhdorn n'aurait investi dans Paramount que pour fréquenter quelques vedettes féminines (Biskind, 1998) », *ibid.*, p. 342

[861] Joël Augros, Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p. 343

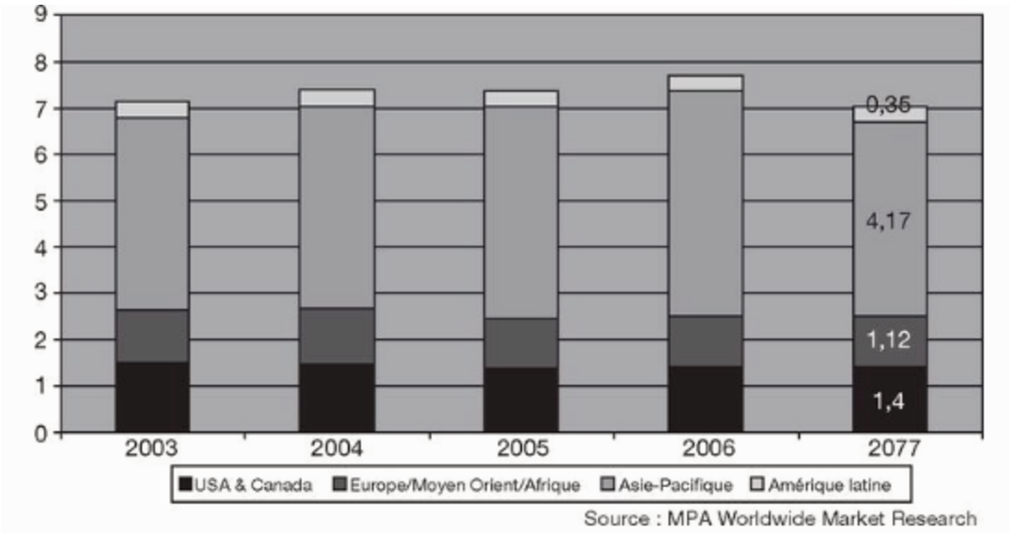
[862] Peoria est une ville moyenne type de l'Illinois, si représentative des courants majeurs de la société étatsunienne, qu'elle est devenue proverbiale (« Si une action réussit à Peoria, elle réussira n'importe où en Amérique »), « Cela se jouera-t-il à Peoria ? » scrute la capacité d'une personne, événement ou produit à séduire l'Américain moyen, Joël Augros, Kira Kitsopanidou, *ibid,* p. 344

dorénavant des images destinées aux marchés internationaux. De plus, elles fabriquent depuis quelques années des films français en France, allemands en Allemagne, brésiliens au Brésil (phénomène de local production), tout en tentant de recréer à l'échelle mondiale le type d'organisation adopté aux États-Unis (maîtrise de la distribution, satellisation des productions indépendantes) »[863]. Joël Augros et Kira Kitsopanidou, ont établi ces données :

Tableau de 15 marchés les plus importants pour le cinéma Hollywoodien[864]

	1990	1996	2003
1	Japon	Allemagne	Royaume Uni + Irlande
2	Allemagne	Japon	France
3	France	France	Japon
4	Canada	Royaume Uni + Irlande	Allemagne
5	Royaume Uni + Irlande	Espagne	Espagne
6	Italie	Australie	Italie
7	Espagne	Canada	Australie
8	Australie	Italie	Mexique
9	Brésil	Brésil	Corée du Sud
10	Suède	Taiwan	Brésil
11	Corée du Sud	Corée du Sud	Suisse
12	Suisse	Mexique	Pays-Bas
13	Taiwan	Suisse	Belgique
14	Belgique	Belgique	Russie
15	Pays-Bas	Pays-Bas	Taiwan

Graphique de l'Évolution de la fréquentation mondiale (en milliards d'entrées)[865]



[863] Joël Augros, Kira Kitsopanidou, *L'économie du cinéma américain*, Armand Colin, 2009, p. 344
[864] Joël Augros, Kira Kitsopanidou, *ibid.,* p. 323
[865] Joël Augros, Kira Kitsopanidou, *ibid.,* p. 328

Le défi futur pour Hollywood est double en 2009 : le cinéma développé par les *Majors* dépend de plus en plus des marchés extérieurs et la concurrence se met en place. Les populations indienne et chinoise représentent la moitié de celles de la planète, et sont peu touchées par le cinéma Hollywoodien[866]. D'autre part, les pratiques de ses consommateurs habituels sont en mutation[867]. Ainsi, présence sur de nombreux marchés et politique de coopération sont les caractéristiques des studios Hollywoodiens à l'ère de la mondialisation. Celle-ci représente à la fois un péril et une grande opportunité pour les *Majors.*

L'ouverture de nombreux territoires (Europe de l'Est et en Asie) entraîne une diversification des spectateurs et de leurs attentes, ce qui pose problème pour la réception des films, que Netflix, par exemple, règle en proposant des programmations, internationales et locales, voire communautaristes (la série *Unorthodox* par exemple)[868]. L'ouverture des frontières et les progrès technologiques se traduisent par le piratage, ennemi majeur des *Majors* Hollywoodiennes qui peut être également une opportunité : il fait entrer les films sur les marchés fermés et prépare le public à une ouverture. La diversification des spectateurs entraîne deux évolutions dans le cinéma Hollywoodien actuel : la prise en compte croissante du spectateur étranger dans la conception des films, avec par exemple une inclusion croissante d'artistes étrangers, et le financement de films non américains par les *Majors*[869]. « Si Hollywood doit faire face aujourd'hui à la concurrence d'autres industries cinématographiques, sa capacité d'adaptation et sa politique actuelle de coopération sont des atouts qui lui permettront pendant longtemps de conserver une position forte sur le marché mondial »[870].

« 'C'est toujours pour que rien ne change que Hollywood introduit la nouveauté' a pu écrire un critique[871]. En ce sens, malgré les aléas de l'histoire, le système

---

[866] Joël Augros, Kira Kitsopanidou expliquent qu'Inde et Asie sont peu touchées par le cinéma Hollywoodien, « soit qu'elles n'en soient guère friandes (Inde), soit que le gouvernement limite l'entrée des produits made in Hollywood (Chine). D'autre part, ces pays développent une offre rivale de celle de Hollywood. Du côté indien, l'exportation, traditionnellement ciblée vers l'Afrique, l'Asie et le Moyen-Orient, gagne aujourd'hui les pays occidentaux, d'abord via les diasporas, mais aujourd'hui au-delà, portée par un effet de mode. La Chine, pour sa part, laisse entrer de façon ciblée des blockbusters Hollywoodiens destinés à remplir les caisses des salles, récupère les réalisateurs les plus talentueux même quand ils se sont « égarés », et interdit aux films étrangers l'accès aux écrans quand un grand film commercial autochtone sort. Les dirigeants chinois adoptent consciemment une production de grands films calqués sur le modèle du blockbuster Hollywoodien, destinés aux écrans de leur pays, mais aussi, dans un premier temps, à ceux d'Asie. Le lancement en 2008 des Trois royaumes de John Woo en est une bonne illustration », *L'économie du cinéma américain*, Armand Colin, 2009*,* p. 344-345

[867] Joël Augros, Kira Kitsopanidou, p. 345

[868] François Jost, « La bataille des Images », entretien radiophonique, France Culture, 0/05/2019 [en ligne], consulté le 12/05/2020. URL : https://www.franceculture.fr/emissions/affaires-etrangeres/la-bataille-des-images

[869] Joël Augros, Kira Kitsopanidou citent *Le Dernier Samouraï* et *Un long dimanche de fiançailles* comme représentants de ces deux tendances, *ibid.,* p. 328

[870] Joël Augros, Kira Kitsopanidou, *ibid.,* p. 336-337

[871] Joël Augros, Kira Kitsopanidou citent Jean-François Rauger *in Les Inrockuptibles*, août 1997, *ibid.*, p. 339

Hollywoodien s'avère remarquablement stable. Cela ne signifie pas pour autant qu'il est resté immuable, mais qu'au fil de son histoire, les entreprises ont su adopter au moment voulu les formes d'organisation industrielles nécessaires à leur survie »[872].

3.1.1.2 Contexte de généralisation et de mondialisation des effets visuels

Parmi ces organisations industrielles indispensables à la survie, Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard soulignent la répartition mondiale des studios d'effets visuels avec une concentration très importante en Amérique du Nord, en Europe (particulièrement de l'Est et en Grande-Bretagne), et dans «pays émergents » (Inde et Chine notamment). La Nouvelle Zélande, occupe une place à part, sa compétence étant liée à la présence de Weta Digital sur son territoire (trilogie de Peter Jackson, *Le Seigneur des Anneaux*, *Le Hobbit*, séries comme *Avatar* ou *La planète des singes*)[873]. Cette mondialisation de l'industrie des effets visuels qui conditionne le marché du travail est soumise à paradoxe depuis le début du XXIème siècle[874] : le nombre de plans truqués numériquement des *blockbusters* est exponentiel, mais les fermetures de studios d'effets visuels s'accélèrent[875]. Le nouveau mode de production des films internationalisé est instable.

Des années 1990 à 2000 la difficulté réside dans la difficulté à intégrer des images numériques produites par ordinateur dans une image tournée sur pellicule, qui reste la norme, sans perte de qualité du résultat final. Les coûts importants de ces numérisations entraînent le fait que seuls les éléments prévus pour être truqués étaient effectivement numérisés. À partir du moment où l'étalonnage devient totalement numérique, la pratique des effets visuels change radicalement[876].

Les effets en postproduction se multiplient, le coût de la numérisation étant intégré dès le départ dans le budget en raison du choix de l'étalonnage, notamment grâce à la chaîne numérique et le format de tournage HD. Le travail du superviseur se développe, avec une part importante de « retouche beauté » et se généralise à tous les genres. Frédéric Strauss[877] note :

---

[872] Joël Augros, Kira Kitsopanidou, *L'économie du cinéma américain*, Armand Colin, 2009, p. 339
[873] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *Superviseur des effets visuels,* éditions Eyrolles, collection « Ciné-Métiers », 2016, p. 25
[874] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *ibid.,* p. 24-28
[875] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, « D'autre part, des fermetures de studios s'accélèrent avec un point d'orgue médiatique, le dépôt de bilan du studio *Rythm and Hues*, le mois même où il obtenait l'Oscar des meilleurs effets visuels pour *L'Odyssée de Pi* (Ang Lee, 2012) », *ibid.*, p. 26
[876] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *ibid.,* p. 21 et p. 69-76
[877] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard citent Frédéric Strauss, « Les effets numériques deviennent invisibles pour faire plus vrais », *Télérama* n°3298, le 30/03/2013, *ibid.* p.23

> Les effets spéciaux intéressent le cinéma d'auteur car ils ont su se faire invisibles. Plus vrais que vrais, les trucages brouillent les genres et les pistes. […] La seule limite de ces artistes du numérique qui secondent les cinéastes, c'est la parole : sous contrôle par contrat. Comme les magiciens, ils sont tenus au secret.

Il en découle une invisibilité de la profession, rarement conviée à la promotion du film[878]. Les retouches concernent le décor (effacement des éléments disgracieux, antennes paraboliques anachroniques, nuages imprévus, etc.) mais aussi visage et corps des comédiens, par choix de départ ou imprévu de tournage[879]. Ère numérique et commercialisation des effets opèrent de profonds changements de structures. Les artisans laissent place aux sociétés spécialisées, qui, de plus en plus indépendantes des laboratoires, délaissent la fabrication des génériques, territoire qui leur était réservé, pour se spécialiser vers la retouche image et la création numérique.

La numérisation et l'uniformisation des logiciels et équipements induisent une concurrence mondiale, les pays attirant à eux les projets en multipliant les dispositifs de crédits d'impôts pour les sociétés de production (« *tax shelter »* pour la Belgique, accords particuliers entre la Nouvelle-Zélande et le studio de Peter Jackson Weta Digital, crédits d'impôt britanniques utilisés par Warner pour la série Harry Potter). Cette surenchère peut opérer au sein d'un même pays (au Canada par exemple, entre Montréal, Vancouver, Toronto)[880]. La mondialisation des effets visuels a modifié les chaînes de productions traditionnelles, mais aussi la conception des films. La place plus importante du superviseur des effets visuels, les créations de logiciels, la mise en place de *pipe line* qui relient les divers studios mandatés pour les films, modifient les métiers du cinéma et leur esthétique. Cette dernière tend à s'homogénéiser, les mêmes scènes réapparaissant dans des films et genres différents à partir de 2007 et jusqu'à 2014.

Le modèle économique Hollywoodien est encore une fois en mutation soulignent Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard. Les artisans indépendants du début du cinéma ont laissé place aux départements d'effets au sein des studios des années 1920 à 1960. Dès les années 1920, en effet, dans un contexte de division du travail et d'organisation pyramidale,

---

[878] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *Superviseur des effets visuels,* éditions Eyrolles, collection « Ciné-Métiers », 2016*,* p. 23

[879] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard citent Christophe Honoré qui explique le cheminement de son film *Les Métamorphoses,* inspiré du poème d'Ovide, dans un entretien : « Au début, j'étais bourré de clichés, j'avais peur que ce soit cher, j'étais méfiant, donc j'ai commencé par écarter du scénario tout ce qui était trop fantastique. […] Dans mon monde de cinéaste, je me disais : il faut faire en vrai, le numérique c'est faux. C'est un peu crétin comme réflexe. […] Lorsque les gens de Mikros ont lu le scénario, ils m'ont dit qu'ils pouvaient tout faire, j'ai vraiment passé un sale après-midi », Les Rencontres de la Fémis, *Effets très spéciaux,* animées par Antoine de Baecque, mercredi 9 & jeudi 10 avril 2014, *ibid.,* p. 22

[880] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *ibid.,* p. 25-26

des départements d'effets spéciaux sont ouverts dans les cinq *majors* (MGM, Paramount, Warner, Fox, RKO) et les trois *minors* (Universal, Columbia, United Artists). *Jason et les Argonautes* (1963), célèbre pour les effets spéciaux de Ray Harryhausen en est un exemple marquant. Les acteurs indépendants ont réapparu dans les années 1950, puis des sociétés d'effets spéciaux à partir des années 1970. La clôture du département des effets spéciaux de la Fox vers 1970, ouvre une nouvelle ère. ILM[881], créée par Georges Lucas pour *Star Wars* (1975), opère la transition des effets spéciaux aux effets visuels. La structure, créée pour être éphémère, se pérennise suite au succès de la trilogie. Elle inaugure le nouveau modèle économique, à la créativité forcée par la concurrence naissante et les innovations permanentes. « Paradoxalement, ses concurrents sont aussi souvent des partenaires, puisque toutes ces sociétés collaborent régulièrement ensemble sur de gros projets »[882]. Autour des années 2010, le modèle retourne à ses sources : les studios rouvrent, rachètent des structures d'effets visuels (Warner Bros Digital, Disney acquérant Lucasfilm en 2012 et ILM)[883].

La profession de superviseur s'institue aux USA des années 1980 à 2000. Les génériques distinguent superviseur des effets visuels et superviseur des effets spéciaux (effets mécaniques et pyrotechniques tournés pendant le tournage). Au début des années 2000, le nom du superviseur passe au générique d'ouverture. Le nombre de professionnels des effets visuels augmente de façon constante depuis les années 90, avec la diversification des médias concernés par ces technologies. De nombreuses sociétés se spécialisent dans des domaines spécifiques : musée, clip, documentaire, événementiel, jeux vidéo (comme *Assassin Screed* qui plonge le joueur dans des univers antiques). Les effets visuels sont de fait un enjeu économique fort[884] représentant statistiquement 10% du budget des films américains[885].

L'apparition du superviseur et de son équipe modifie les conditions de tournage, impose de nouvelles collaborations avec le réalisateur et le chef opérateur, et témoigne de la concurrence à tous les niveaux de la production. L'apparition du *shift lighter*, responsable lumière spécifique des effets visuels, par exemple, concurrence chef opérateur et électros. Les métiers liés aux effets visuels (comme *matte painter* ou *environment artist,* entre autres) évoluent constamment au rythme des outils technologiques. Les sociétés d'effets visuels se livrent ainsi une guerre souvent déloyale, voire absurde. Jeffrey A. Okun, superviseur et président de la *Visual Effects Society,* explique que des sociétés perdent de l'argent pour rester

[881] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard citent Pamela Glintenkamp, *Industrial Light and Magic, the art of innovation*, Abrams 2011, *Superviseur des effets visuels,* Eyrolles, collection « Ciné-Métiers », 2016*,* p. 18
[882] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *ibid.,* p. 19
[883] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *ibid.,* p. 28
[884] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *ibid.*, p. 17-24
[885] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard*, ibid.,* p. 11-30

dans la compétition en espérant faire un jour des bénéfices[886]. Cette crise provient également du fait que la postproduction permet de rattraper nombre de défauts de tournage, ajoutant du travail aux effets visuels qui ne peuvent refuser sans que les enveloppes soient augmentées. Le superviseur Scott Squires explique que dans le système américain, un projet qui rapporte 20 millions de dollars à une société, ne génère au maximum que 5% de bénéfices[887].

Dans le néo-péplum, le superviseur des effets visuels est devenu indispensable aux scènes épiques ou à spectacle à gros budget qui jusque là étaient essentiellement affaire de décors monumentaux, d'effets spéciaux mécaniques conçus pour le tournage, de foules de figurants, de combats dans l'arène, et de costumes. Les effets visuels, dévolus d'abord à la postproduction, apparaissent dès lors dès la scénarisation et le story-board influent sur les écritures. Les décors, batailles, foules, font de la représentation de l'antiquité un enjeu majeur pour les studios d'effets spéciaux[888].

Un autre facteur est l'obsolescence rapide des logiciels. *Golem Crowd,* par exemple permettait de générer des foules numériques, mais au début des années 2000, le statut des foules à l'écran change, les simulations et duplications de foules deviennent un enjeu. Le logiciel *Massive*, développé par Weta Digital, permet alors de créer des foules immenses. Au tournant des années 2014, ces immenses foules ne convainquent plus, les foules comparables à celles tournées dans des conditions normales de tournage réapparaissent[889]. La démocratisation des effets numériques joue donc un rôle important dans cette concurrence. *Golem Crowd*, aboutissement de recherches académiques financées institutionnellement, en est un bon exemple. Les structures pionnières d'effets visuels ont eu des coûts de démarrage, de développement et d'équipement très importants, creusant une dette difficile à éponger, et ont fermé leurs portes au bout de dix à vingt ans de travail, alors que ces frais ont réduits pour les structures ayant démarré au tournant du XXIème siècle. Les coûts matériels et logiciels sont ainsi passés de 100 000$ à 3 000$[890].

Les batailles gigantesques à l'écran paraissent le reflet de celles de l'industrie mondialisée des effets visuels qui caractérisent le néo-péplum, avec des destins variables. Cinesite[891] à Londres (producteur des effets visuels de *300 : Rise of an Empire,* avec la

---

[886] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *Superviseur des effets visuels,* éditions Eyrolles, collection « Ciné-Métiers », 2016*,* p. 26-27

[887] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard précisent que Squires a notamment supervisé les effets de *Star Wars épisode 1,* ou *Transformers 3*, *ibid.,* p.26-27

[888] Réjane Hamus Vallée, Caroline Renouard, *Les effets spéciaux au cinéma : 120 ans de créations en France et dans le monde*, Armand Colin, 2018, p.106-110

[889] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *ibid.* p.26-27

[890] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *ibid.* p.26-27

[891] Site du studio *Cinesite* [en ligne], consulté le 12/03/2020. URL : https://www.cinesite.com/?lang=fr

société Scanline VFX) est passé d'un studio d'effets visuels à un des plus grands groupes indépendants de contenu numérique de divertissement au monde[892]. L'importance de la qualité et de la créativité des effets, de l'accompagnement des équipes de réalisation, du caractère international de la société constitue dans ce panorama des atouts majeurs. *Double Negative* (effets visuels d'*Exodus Gods and Kings*) met en avant son grand nombre d'oscars gagnés[893]. Hybride Technologies (effets visuels de *300*) s'est spécialisée dans les environnements virtuels et extension de décors, *design* et personnages virtuels, animations de foules, simulations fx, véhicules et surfaces[894]. ILM (effets visuels de *Noah* : fausse pluie, déluge, foule animale, créatures fantastiques) studio précurseur de Georges Lucas, rayonne à San Francisco, Singapour, Vancouver, Londres[895]. Weta Workshop (effets visuels de *Hercules*) utilise des techniques hybrides alliant maquettes et 3d, et fabrique armes et maquillages, dimension artisanale qui confère au film son esthétique vivante et burlesque[896], The Moving Picture Company (effets visuels de *Troy :* batailles, bateaux et débarquement grecs), une des plus grandes sociétés d'effets visuels au monde, possède des antennes dans une dizaine de villes américaines, européennes, indiennes et chinoises, où les films se produisent massivement. La société française BUF Company (effets visuels *d'Alexander*), leader de l'industrie des effets visuels en Europe, combine des compétences graphiques de pointe en mouvement et gestion artistique de projets de grande envergure[897]. The Mill*,* la société de Ridley Scott (effets visuels environnementaux de *Gladiator* : colisée, Rome) revendique sa longévité, sa santé florissante, son département de jeux vidéo, et l'ouverture de nouveaux studios à Chicago (après Londres, New York, Bangalore et Los Angeles)[898].

Dans ce contexte instable, stabilité et santé financière sont un argument, tout comme l'hybridation avec les techniques de jeux vidéo, qui complètent les technologies d'effets visuels. Les moteurs de jeux servent aux films, pour les *prévis on set,* images de synthèse calculées en simultané et diffusées au moment du tournage pour le réalisateur, qui se

---

[892] Le site de *Cinesite* mentionne : « nos équipes d'effets visuels à Londres et Montréal travaillent aux côtés d'Image Engine à Vancouver et de Trixter à Munich et Berlin, créant ainsi des séquences d'effets visuels de classe mondiale pour des films, des séries télévisées et des publicités. Grâce à nos studios internationaux, nous offrons un large éventail de produits VFX aux clients du monde entier. Développer des idées est l'essence même de notre travail. Notre département spécialisé dans les films d'animation travaille main dans la main avec les réalisateurs, depuis les premières phases de développement créatives jusqu'à la livraison finale. Nous donnons vie aux idées de nos clients. Nous sommes une équipe d'artistes et de scénaristes internationaux talentueux qui produit des effets spéciaux et des animations de qualité pour l'industrie mondiale du divertissement »

[893] Site du studio *Double Négative* [en ligne], consulté le 12/03/2020. URL : https://www.dneg.com/fr/

[894] Site du studio *Hybride* [en ligne], consulté le 12/03/2020. URL : https://hybride.com/fr

[895] Site du studio *ILM* [en ligne], consulté le 12/03/2020. URL : https://www.ilm.com/

[896] Site du studio *Weta Digital* [en ligne], consulté le 12/03/2020. URL : https://www.wetafx.co.nz/

[897] Site du studio *BUF Company* [en ligne], consulté le 12/03/2020. URL : https://buf.com/

[898] Site du studio *The Mill* [en ligne], consulté le 12/03/2020. URL : https://www.themill.com/

multiplient, même si un moteur de jeu ne peut concurrencer un logiciel comme *Arnold* ou les logiciels professionnels pour le rendu de l'image (lesquels sont très longs). Dernièrement des expérimentations permettent d'animer les décors avec des décors de jeux vidéo actionnés par des joueurs (*Hardcore Henry,* Ilya Naishuller, 2015, produit par Timur Bekmambetov). Les néo-péplums constituent toutefois une minorité des films à effets visuels de ces différents studios, ce qui valide leur statut de films laboratoires.

Malgré une visibilité croissante et leur apport créatif incontestable aux films, les superviseurs employés par ces studios pour des néo-péplums restent relativement peu connus du grand public. Parmi ceux-ci : Richard Hollander (*300, Rise of an Empire* pour *Scanline VFX, Cinésite*), Dave Bonneywell (*Alexander* pour *BUF Company*), Neil Corbould, Rob Harvey, Phil Neilson, John Nelson (*Gladiator* pour *Mill Films*). Neil Corbould, star des effets visuels du *néo-péplum* a également collaboré avec Peter Chiang (*Exodus Gods and Kings* pour *Double Negative*), et supervisé *Hercules* (*Double Negative* pour *Weta Workshop*) et *The Clash of the Titans* et *Wrath of the Titans*. Grant Freckelton a supervisé *300* pour *Hybride Technologies*, Chas Jarrett *Troy* (*The Moving Picture Company*), Renato Agostini, *Titus*, Keith VanderLaan, *The Passion of the Christ*, Raymond Gieringer, *Immortals*, Dennis Berardi, *Pompeii*, Colleen Bachman, *Hail Caesar !,* Stefano Corridori, *Risen*, Eric Durst, *Gods of Egypt*, Jim Rygiel, *Ben Hur*. Ces chefs de poste contribuent à des créations collectives selon un mode de production réticulé en réseau, comme en témoignent les multiples studios convoqués sur les films.

Ce mode de production individualisé et collectivisé du superviseur et de ses armées de techniciens se reflète dans les sujets épiques qui fleurissent dans le cinéma postmoderne, et dont le héros moderne peut être conçu comme la métaphore. Les *pipeline* ou *open sources* (tels *Unity* et *Real* qui s'imposent) partagés permettent de faire communiquer les logiciels entre eux d'une société à l'autre créant un mode de création collaboratif et une répartition des tâches qui dessine les modes de travail à distance contemporains. Dans les années 2000, le projet *HD3-D2* a créé des bibliothèques *open source* pour *Open Subdive*, ou *Turtle. Open VDB* a été mis en place par *Dreamworks,* pour simuler des objets non matériels. Ces procédés standardisés (même si les sociétés tentent de conserver des savoir faire spécifiques), la disparition des techniques artisanales, sont la source de l'uniformisation esthétique que Laurent Jullier constate dans le cinéma néo « postmoderne » que constitue le néo-péplum.

3.1.1.3 Contexte de développement de la 3-D

Les effets visuels ont été secondés par les technologies 3-D pour rénover le cinéma et le néo-péplum ces dernières années. Les travaux de Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, recensent depuis 1921 une centaine de films produits en stéréoscopie[899], la technique n'étant pas nouvelle[900]. La vogue de la stéréoscopie, ou production 3-D numérique, depuis 2005 est généralement attribuée à la concurrence télévisuelle et des médias internet et au développement du téléchargement de films menaçant l'exploitation cinématographique. De nombreux producteurs ont considéré la 3-D, disponible seulement en salles, comme une façon de protéger le grand écran de la dispersion du spectateur sur les écrans multiples. La 3-D, parfois considérée avec mépris comme un cinéma populaire, comme le fut le CinemaScope, participe d'une stratégie plus globale, initiée par James Cameron et Vince Pace, pour l'équipement numérique des salles de cinéma et de toute la chaîne de production audiovisuelle (comme la caméra Fusion que ces réalisateurs-producteurs commercialisent)[901].

Les néo-péplums produits ou redimentionnalisés en 3-D sont les suivants :

300, 2007 (3-D redimentionnalisée)

The Clash of the Titans, 2010 (3-D)

Noah, 2014 (3-D redimentionnalisée)

Immortals, 2011(3-D)

Wrath of the Titans, 2012 (3-D)

Pompeii, 2014 (3-D)

300 : Rise of an Empire, 2014 (3-D)

The Legend of Hercules, 2014 (3-D)

Hercules, 2014 (3-D)

Exodus : Gods and Kings, 2014 (3-D)

Gods of Egypt, 2016 (3-D)

Ben Hur, 2016 (3-D)

Martin Barnier et Kira Kitsopanidou soulignent que le « phénomène *Avatar* » (décembre 2009), déclenche une avalanche d'installations de projecteurs numériques censés assurer « le triomphe de la 3-D au niveau mondial. Rien que sur le marché nord américain, les films en 3-D rapportent en 2010 un tiers des recettes du box-office. Alors que la fréquentation

---

[899] R.M. Hayes, *3-D movies, A History and Filmography of Stereocopic Cinema,* Jefferson, McFarland, 1998, p. 47 et de Pascale Raynaud, « Éléments filmographiques », *1895,* hors-série, octobre 1997, p.189-196

[900] Martin Barnier, Kira Kitsopanidou, *Le Cinéma 3-D, Histoire, économie, technique, esthétique,* « Le relief au cinéma, une histoire ancienne avec des résurgences régulières », Armand Colin, 2015, p. 14

[901] Martin Barnier, Kira Kitsopanidou, *ibid.*, p. 17

aux États-Unis connaît sa deuxième chute la plus importante de la décennie, les bénéfices résistent grâce aux prix de billets plus élevés pour les séquences en 3-D. Ainsi on retrouve dans le 'top 20' des films aux plus grosses recettes, 11 titres en relief stéréoscopique, ce qui poussera la revue corporative américaine *The Hollywood Reporter* à qualifier l'année 2010 comme 'l'année qui a été sauvée par la 3-D'[902] »[903].

Les auteurs poursuivent, en effet, « les plus technophiles des réalisateurs américains » (Georges Lucas, James Cameron, Robert Zemeckis, Robert Rodriguez) se mobilisent pour convaincre les exploitants de s'équiper en numérique. Les studios d'animation se lancent, DreamWorks animation en tête. Jeffrey Katzenberg, PDG de DreamWorks, annonce que les productions du studio sortiront dorénavant en 3-D. Cependant en 2007, malgré les performances au box-office trois à quatre fois supérieures des versions 3-D par rapport aux versions 2-D, ce marché est freiné par une offre de films et d'écrans 3-D limitée[904].

En effet, appelant des coûts conséquents, tous les films ne sont pas de la véritable 3-D. Martin Barnier et Kira Kitsopanidou expliquent : « les performances, au box-office, des films projetés en relief ont encouragé des comportements opportunistes de la part de certains studios ou réalisateurs : des films originellement conçus pour la 2D se sont vus offrir un tournage en 3-D, d'autres ont bénéficié d'une « redimensionnalisation » plus ou moins réussie. Cette dernière pratique, relativement onéreuse (10 à 12 millions de dollars, 18 millions pour un film comme *Titanic*), mais plus intéressante financièrement qu'un tournage 3-D, s'est trouvée au centre d'une polémique à l'occasion de la sortie du péplum mythologique *Le choc des Titans* (*The Clash of the Titans,* Louis Leterrier, 2010) »[905]. Pour *Noah,* le studio Paramount avait misé sur l'immersion en faisant faire une conversion 3-D du film. Pour Darren Aronofsky cette conversation a raté[906] le film n'ayant pas été conçu dans ce but. Les cadres montrent espaces immenses ou réduits, qui aplatissent l'image, les scènes les plus propices (bataille et déluge) se déroulent la nuit, facteurs peu propices à la 3d[907].

Ainsi, tous les néo-péplums 3-D ne présentent pas les caractéristiques de la 3-D native, ils entrent dans les projets Hollywoodiens à grand spectacle, qui ont contribué à développer

---

[902] Pamela McClintock, « The Report : The Year That Was Saved by 3D », *The Hollywood Reporter,* 05/01/2011 [en ligne], consulté le 22/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/report-year-saved-3d-67808
[903] Martin Barnier, Kira Kitsopanidou, *Le Cinéma 3-D, Histoire, économie, technique, esthétique,* « Le relief au cinéma, une histoire ancienne avec des résurgences régulières », Armand Colin, 2015, p. 99-100
[904] Martin Barnier, Kira Kitsopanidou, *ibid*., p. 99-100
[905] Martin Barnier, Kira Kitsopanidou, *ibid*., p. 106-107
[906] Revue *SFX*, mai-juin 2014, p.30
[907] *300* marque un tournant : le film n'a pas été conçu pour la 3-D mais a été re-dimentionnalisé. *300 : Rise of an Empire,* est quant à lui, conçu pour la 3-D et use de tous les effets que permet cette esthétique

cette industrie à partir de 2003 et surtout de 2009, jusqu'aux années 2014 qui marquent un coup d'arrêt dans l'usage de cette technologie, hormis *Gods of Egypt* et *Ben Hur.*

De fait, l'équipement des salles reste inégal, ces néo-péplums 3-D ne sont pas tous projetés dans les salles en 3-D[908], celles-ci hésitant à s'équiper[909] du fait d'inconvénients importants : coûts, réglages complexes, désynchronisation des deux projecteurs en cas de copie endommagée, lunettes inconfortables. Outre le fait d'être considéré comme un cinéma populaire, le cinéma 3-D essuie le reproche de cherté (coût des billets), de mauvaise qualité (films relevant de la série B ou *remakes* sans grand intérêt), voyeurisme et sensationnalisme creux (les néo-péplum bibliques semblent éviter la 3-D, hormis *Ben Hur*).

De plus, si la 3-D offre des effets de profondeur frappants, elle peine à rendre les émotions en gros plan, « l'effet de réalité » desservant l'émotion du jeu d'acteur. Enfin, même si, en tant que cinéma de genre réputé kitsch, le néo-péplum est propice à adaptation 3-D et aurait pu bénéficier de cette vogue (comme la vogue pour les films de série B mythologique des années 1950-1965, italiens notamment), les multiples formats 3-D « native » ou « hybride », films redimensionnés ont semé la confusion chez le spectateur sur la valeur réelle du relief stéréoscopique soulignent Martin Barnier et Kira Kitsopanidou. « Nombreux sont les blogs ou sites Internet qui proposent à l'internaute un recensement des productions 3-D qui distingue les « vraies » des « fausses productions en 3-D. Sur la toile le débat sur les versions 100% 3-D « native » ou « hybride » enfle depuis quelques années entre cinéphiles »[910]. La prolifération des néo-péplums 2-D en 2014 est liée à cette industrie, mais se conclut par une recherche d'autres technologies.

---

[908] La technique ancienne de la 3D consiste en une captation stéréoscopique reproduisant la vision. Les deux objectifs de la caméra stéréoscopique sont situés à une distance équivalente à celle des yeux (6,5cm). De principe simple (le cerveau analyse la profondeur grâce au petit décalage qui se crée quand en regardant un point en fermant un œil puis l'autre), elle demande des réglages complexes par des techniciens spécialisés.

[909] Il existe plusieurs procédés de projection 3-D. (1) La projection anaglyphe fait converger deux rushes, aux teintes respectivement rouges et cyans (vertes + bleues pour reconstituer le système RVB) sur un seul écran par superposition. Les lunettes bicolores du spectateur rétablissent la vision naturelle de l'œil. Le procédé est expérimenté dès 1915, le premier long métrage, *The Power of love*, Nat Everich, date de 1922, la première caméra 3-D de fabrication MGM, de 1941. (2) La projection polarisée repose aussi sur le double filmage. La projection se fait par deux projecteurs polarisants : l'un polarise l'image par ondes lumineuses horizontales, l'autre verticales. Les lunettes polarisantes rétablissent la vision en profondeur avec un meilleur rendu couleur. Le premier long métrage polarisé, *Bwana le diable,* d'Arch Oboler, date de 1952. (3) La projection alternée projette en alternance, *via* deux projecteurs, la bande de la caméra gauche, puis de la caméra droite. Pour rétablir la vision naturelle, des lunettes à cristaux liquides obstruent alternativement par impulsions lumineuses synchronisées à la cadence du film, le verre gauche puis droit. Journée d'études "*Cinéma en relief : la 3-D à portée de main ?"*, Cinémathèque de Paris, Compte rendu de Benjamin Esdraffo [en ligne], consulté le 24/05/2020. URL : https://www.cinematheque.fr/intervention/705.html

[910] Martin Barnier, Kira Kitsopanidou, *Le Cinéma 3-D, Histoire, économie, technique, esthétique,* « Le relief au cinéma, une histoire ancienne avec des résurgences régulières », Armand Colin, 2015, p. 106-107

3.1.1.4 Contexte d'expérimentations *Screen Life*

Timur Bekmambetov, réalisateur de *Ben Hur* spécialisé dans les films de genre (*Gladiatrix,* 2001, *Wanted,* 2007, *Abraham Lincoln : chasseur de vampires,* 2012, *Profile*, 2018) souvent éreinté par la critique, développe depuis 2007 un modèle nommé *Screen Life.* Décrété sous-genre cinématographique, il se montre très rentable, et ne présente pour l'instant aucun signe de ralentissement. La cinématographie *Screen Life* montre l'action comme si elle était filmée depuis un écran d'ordinateur, portable ou tablette, reproduisant les applications les plus utilisées, ce qui a un impact important sur le jeune public. Depuis 2018, ces films obtiennent des prix, preuve de leur intégration progressive au marché : *Searching* (Aneesh Chaganty, 2018, Next Audience Award à Sundance), *Profile* (Timur Bekmambetov, 2018, Panorama Audience Award à la Berlinale).

Ben Hur 2016 était déjà caractérisé par une esthétique mixte issue d'internet (scènes à effets visuels, scènes quasi télévisuelles, scènes évoquant les spots You Tube, scènes filmées comme des évènements sportifs). Dans la production du néo-péplum, l'intervention de Timur Bekmambetov à la réalisation peut être soit perçue comme un tournant, l'abandon du « sur-cinéma pour investir résolument l'esthétique des écrans portatifs soit comme le signe de la fin provisoire du genre, réduit aux médias les plus monotones.

La société de Timur Bekmambetov, Bazelevs, a développé *Screen Life* en Russie aux États-Unis et au Kazakhstan. Cette application - grâce à *Skype, Face Time* et les différents *chats* - permet à ses cinéastes de diriger leurs acteurs où qu'ils soient dans le monde. Ces derniers utilisent ordinateurs et mobiles pour interagir avec les autres personnages, en traquer d'autres sur Facebook et jongler avec les discussions, le tout étant capté et monté.

Ces *Screen Life* utilisant réseaux sociaux comme environnement et décor, produits par Bazelevs, sont *Unfriended* (Levan Gabriadze, 2014), première expérience qui s'est révélée très rentable (budget un million de dollars, recette de 64 millions de dollars), puis *Unfriended: Dark Web* (Stephen Susco, 2018), *Searching* (Aneesh Chaganty, 2018), et *Profile* (Timur Bekmambetov, 2018)

Le drame *Profile* porte sur une journaliste britannique créant un faux profil Facebook pour enquêter sur le recrutement de l'État Islamique, a été tourné entièrement à l'intérieur de navigateurs de texte et de fenêtres vidéo Skype, qui devient plateau de tournage virtuel reliant des acteurs situés à plusieurs endroits de Londres et à Chypre (représentant la pile d'informations ingérable qui constitue le pain quotidien de chacun). « La vie virtuelle est désormais la partie la plus importante de notre vie», explique Bekmambetov. « C'est là que nous tombons amoureux, ou développons de nouvelles idées, ou nous trahissons, ou quoi que

ce soit. Bien sûr, ce serait un plaisir de s'asseoir avec vous dans la même pièce, mais nous acceptons de plus en plus cette réalité »[911].

La technologie *Screen Life* consiste donc en films entièrement réalisés par et pour des écrans d'ordinateur ou de *smartphones* et tablettes. Le spectateur y est en posture de participant et doit interpréter le comportement, les émotions et réactions des acteurs par une identification poussée à son comble, en prenant leur place devant l'écran qui est le lieu de tournage. Les décors sont les *files*, images et dossiers. Si les gestes de l'acteur sont visibles, tout comme son curseur sur l'écran, le spectateur doit comprendre ses motivations par des pratiques devant l'écran. La nervosité du personnage par exemple, se déduit ici de la frappe sur les touches du clavier plutôt que par la mimique. L'acteur combine le rôle d'opérateur et de réalisateur en filmant son écran, les autres personnages sont vus *via* des webcams Les personnages sont souvent improvisés, pour paraître plus réalistes et permettre au spectateur d'adhérer. Le caractère des personnages se dévoile par leur historique de recherche et leurs messages privés.

L'accessibilité et le faible coût de tournage de ce procédé sont très rentables : l'équipe cinématographique n'a pas besoin d'être dans un même lieu et *Screen Life* peut même être produit à distance. C'est ce que relate le journal *The Guardian* à propos du tournage du thriller se déroulant durant la seconde guerre mondiale, *V2: Escape from Hell* de Timur Bekmambetov, arrêté durant la pandémie de Covid 19[912]. Le réalisateur a réussi une première cinématographique en tournant des scènes de long métrage dans un jeu vidéo en direct, *War Thunder,* à 1200km de distance.

Timur Bekmambetov avait initialement prévu de filmer un combat aérien à la manière d'Howard Hughes, dans le ciel, avec de vrais avions. Pour respecter le confinement, il a fait jouer l'acteur principal, Pavel Priluchny, dans un cockpit d'avion dans un studio sonorisé de Saint-Pétersbourg avec une équipe réduite et dirigeait la scène à distance, à 1200 km de Kazan, au Tatarstan. Le cockpit de Pavel Priluchny était entouré de quatre écrans LED affichant l'action alors qu'il jouait avec de vrais joueurs lors du tournage en ligne. Les écrans LED, contrairement à un écran vert, permettent de réagir aux événements autour de l'acteur.

[911] Phil Hoad, Entretien avec Timur Bekmambetov, « Is this the future of film ? How to finish a shoot when the coronavirus strikes », *The Guardian*, 31/03/2020 [en ligne], consulté le 11/06/2020. URL : https://www.theguardian.com/film/2020/mar/31/timur-bekmambetov-coronavirus-future-of-film
[912] Phil Hoad, *ibid.*

Le script consistait en une mission de destruction d'un bombardier allemand. Les joueurs et l'acteur étaient sous la direction de Bekmambetov[913].

Ce film d'action au budget de 10 millions de dollars portant sur le héros de guerre soviétique Mikhail Devyatayev évadé d'un camp de concentration était déjà technologiquement innovant. Bekmambetov avait choisi de filmer dans un format vertical adapté au marché des *smartphones* suivant le dispositif *Screen life*, avec un temps d'exécution plus court et un récit plus fragmenté que les versions faites pour Imax.

Filant la métaphore du format vertical, le réalisateur signale que se redresser n'est pas seulement un stratagème commercial : « Je fais un film sur un personnage qui n'a jamais abandonné - il avait 65 livres quand il s'est échappé du camp. C'est un film sur la verticale, sur un homme qui n'est jamais tombé ».

Timur Bekmambetov laisse entendre qu'il a du mal à persuader d'autres réalisateurs à utiliser *Screen Life* et son film *Profile*, malgré son avant-gardisme et ses bonnes critiques au festival du film de Berlin, n'est toujours pas sorti. La place du format dans le cinéma reste une préoccupation majeure, même si *Unfriended* et *Searching* ont été très rentables. L'histoire s'aligne peut-être sur Bekmambetov, le monde se convertissant au travail à distance. Le fin du tournage de *V2,* prévu pour cet été, sera accompagné d'un nouveau projet *Screen Life* : *Tales from the Quarantine*, qui rassemble des histoires de confinement du monde entier. Le chaos actuel de l'industrie pourrait rendre les réalisateurs plus favorables à ces expériences[914].

3.1.2 INVESTISSEMENTS DES STUDIOS ET RENTABILITÉ DES FILMS

3.1.2.1 Répartition des studios de production

La répartition des studios traduit également des différenciations et une division du travail. C'est à Dreamworks, alors jeune studio de production, qui, quoique complaisant au jeu économique des majors, a régulièrement monté des productions originales comme *American Beauty, Saving private Ryan*, et *Gladiator* de Ridley Scott. L'investissement dans un péplum, genre disparu depuis quarante ans, relève du pari commercial. Le studio a misé sur la qualité du synopsis, la présence de Ridley Scott à la tête du projet[915], l'ambition

[913] Phil Hoad, Entretien avec Timur Bekmambetov : "L'un des problèmes était que les joueurs étaient trop bons", « Is this the future of film ? How to finish a shoot when the coronavirus strikes », *The Guardian*, 31/03/2020 [en ligne], consulté le 11/06/2020. URL : https://www.theguardian.com/film/2020/mar/31/timur-bekmambetov-coronavirus-future-of-film

[914] Phil Hoad, *ibid.*

historique de la diégèse soumise à des spécialistes en histoire antique comme Kathleen Coleman de l'Université d'Harvard, le travail des effets visuels, donnant ainsi le *modus operandi* des films suivants.

Cette industrie du néo-péplum repose sur la pratique du *remake* de films, dont se dégage pour le néo-péplum la formule : roman à succès, première adaptation dans les années 1910-1925, deuxième adaptation dans les années 1950-1965, troisième adaptation dans les années 2000-2018 (*Last Days of Pompeii, Ben Hur*), constituant par là un répertoire. Le *remake*[916] en tant que forme d'adaptation fonctionne ici sur le critère du succès. « À l'écart temporel s'ajoute un contexte de production différent, la plupart des *remakes* étant des blockbusters » note David Roche[917]. « Le corpus source est en grande partie composé de films depuis reconnus comme des classiques du cinéma américain. Le moteur de ces productions est, comme c'est souvent le cas avec le *remake*, avant tout économique : les producteurs misent sur la notoriété sinon des films, du moins de leur titre, comme l'a souligné Constantine Verevis[918] à travers la notion de 'titre déjà vendu (*pre-sold title*)' »[919].

Warner Bros se distingue comme le principal producteur de néo-péplums, avec une dizaine de films produits : *Alexander* d'Oliver Stone, *Troy* de Wolfgang Peterson, *King Arthur* d'Antoine Fuqua, *300* de Zack Snyder, *The Clash of the Titans* de Louis Leterrier, *Wrath of the Titans* de Jonathan Liebesman, *300 : Rise of an Empire* de Noam Murro, et *10 000 B.C.* de Roland Emmerich[920] qui s'apparente de loin au genre. Les autres studios de production favorisent la coopération pour minimiser les risques financiers. C'est le cas de la Twentieth Century Fox, spécialisée dans les séries et l'Entertainment adolescent, avec *Exodus: Gods and Kings* de Ridley Scott en 3-D, mais surtout avec six films affiliés de loin au néo-péplum destiné au jeune public : *Night at the Museum I, II, III* de Shawn Levy[921], *Percy Jackson* I et II de Chris Columbus[922].

La plupart des studios se limitent à deux productions. Paramount a produit deux films à sujets bibliques : *Noah* de Darren Aronofsky et *Ben Hur* de Timur Berkmambetov. Lionsgate / Summit & Millenium Films ont produit des films en 3d *The Legend of Hercules* de Renny Harlin et *Gods of Egypt* d'Alex Proyas. Universal a produit *Hail Caesar !* d'Ethan et Joël Coen et *The Mummy* d'Alex Kurtzman, tous deux aux limites du genre. D'autres

---

[915] Thomas Maksymowicz, Revue *SFX* de juin 2000
[916] Linda Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, New York et Londres, Routledge, 2006, p. 170
[917] David Roche, *Making and Remaking Horror in the 1970s and 2000s: Why Don't They Do It Like They Used To?,* Jackson, MS, University Press of Mississippi, 2014, p.9
[918] Constantine Verevis, *Film Remakes*, Edinburgh University Press, 2006, p.22
[919] David Roche, « Les *remakes* comme témoins de la poétique du cinéma d'horreur Hollywoodien contemporain », *ibid.,* p.9

studios ont des productions uniques : New Market a produit *The Passion of the Christ ;* Fox Searchlight*, Titus ;* Dreamworks, *Gladiator* ; Relativity Media, *Immortals*[923] *;* Metro-Goldwyn-Mayer, *Hercules*[924] *;* Columbia Pictures, *Risen*[925] ; Tristar, *Pompeii*[926].

Ces studios historiques parmi les plus rentables d'Hollywood[927] annoncent deux fois plus de projets de films qu'ils n'en réalisent effectivement. Ainsi, la suite de *The Passion of the Christ* de Mel Gibson sans cesse reportée, dans un effet d'annonce renouvelé, a-t-elle été déclarée comme étant *Risen* de Kevin Reynolds, avant d'être relancée pour 2020. Une version de *Mary* d'Alister Grierson, annoncée, n'est pas sortie. Un *Alexander* concurrent à celui de Stone a été annoncé et pas tourné, ainsi qu'un *Cleopatra* avec Angelina Jolie. Le projet de tournage d'un *Gladiator* 2 a été annoncé en 2019. En dépit de cette logique concurrentielle et de différenciation, deux *Hercules* pour le cinéma ont été produits la même année 2014 (sans compter la sortie DVD, *Hercules Reborn* de Nick Lyon). Les visions antagonistes du héros que proposent les films et la surenchère 3-D expliquent ces sorties simultanées. Mais les séries d'Hercules, culturistes ou boxeurs de vaine plus ou moins comique, semblent annoncer un épuisement du genre, constatent Laurent Aknin et Claude Aziza, pour les films de 1960 à 1965 avec une multiplication des sorties, souvent sur des sujets proches.

Ce processus de production concurrentiel est décrit par Réjane Hamus-Vallée à travers l'exemple d'*Alexander*[928]. Oliver Stone recherchait depuis une quinzaine d'années un producteur pour son *biopic* sur Alexandre le Grand (rôle initialement prévu pour Val Kilmer). Mais c'est le succès de *Gladiator* et de ses effets visuels qui décida les producteurs sceptiques quant aux *Swords and Sandals films. Troy, King Arthur* et des dizaines de films de ce genre furent mis en préparation, selon un processus classique à Hollywood de mise en concurrence et de course sur un même sujet. *Alexander* faillit ainsi ne pas voir le jour. Baz Luhrmann

---

[920] Pour *10 000 B.C.*de Roland Emmerich, Twentieth Century Fox s'est associée avec Legendary Entertainment, Centropolis Entertainment, Department of Trade and Industry of South Africa, Moonlighting Films

[921] Pour la série *Night at the Museum* de Shawn Levy*,* Twentieth Century Fox s'est associée à Ingenious Film Partners, 1492 Pictures, 21 Laps Entertainment, Dune Entertainment Sun Canada Productions

[922] Pour les *Percy Jackson* de Chris Columbus, Twentieth Century Fox s'est associée à 1492 Pictures, Sunswept Entertainment, Dune Entertainment, Big Screen Productions, Ingenious Film Partners, Dune Entertainment III, TCF Vancouver Productions

[923] Pour *Immortals*, Relativity Media s'est associé avec Mark Canton Productions, Atmosphere Entertainment M, Hollywood Gang Productions, Mel's Cité du Cinema

[924] Pour Hercules, MGM s'est associé avec Paramount Pictures, Radical Pictures, Spyglass

[925] Pour *Risen*, Columbia s'est associé à LD Entertainment, Affirm Films, Patrick Aiello Productions.

[926] Des studios spécialisés en productions télévisuelles ont produits des films à petits budgets : Hallmark Entertainment a produit la mini série *Jason and the Argonauts,* de laquelle elle a tiré un film. The Asylum a produit *Hercules Reborn* de Nick Lyon, et River Rain & Ripple Effect, *David et Goliath* de Wallace Brothers. *Lightworkers* a produit la mini série *the Bible* puis en a fait le film *Son of God* (réalisation Christopher Spencer).

[927] Voir Annexes, « Données économiques générales », p. 481

[928] Entretien paru dans la revue *SFX*, octobre-novembre 2004

(*Moulin Rouge, Roméo + Juliette*) appuyé par Dino de Laurentiis, avait proposé Léonardo Di Caprio et un script initialement prévu pour Ridley Scott, et Oliver Stone devant sans cesse repousser son tournage pour raisons budgétaires. C'est une vague d'attentats qui dissuada le producteur Dino De Laurentiis, qui s'apprêtait à tourner au Maroc où il avait obtenu de nombreux avantages de la part du roi. Il choisit de tourner en Australie, pays d'origine de Luhrmann. Ce contretemps permit à Oliver Stone de débuter son tournage en premier et de récupérer les avantages obtenus par De Laurentiis, éliminant son concurrent au terme d'une dure bataille. Le budget de 150 à 200 M$ fut difficiles à réunir, Colin Farrell étant alors peu connu et les derniers films de Stone étant peu rentables. C'est l'obtention de la nationalité française qui lui permit de bénéficier d'aides européennes et de partenariats complémentaires. La concurrence a pareillement joué pour *Exodus : Gods and King*[929] entre Ridley Scott (Twentieth Century Fox) et Steven Spielberg (Warner Bros). Ce dernier se désista et Ang Lee le remplaça. Le projet de Ridley Scott démarra le premier.

D'autres considérations que la concurrence entrent néanmoins en ligne de compte dans les choix de production. Darren Aronofsky explique le « miracle » du financement par Paramount de *Noah,* projet biblico-épique à l'écriture personnelle[930], par le fait que ce sujet, pas exploité depuis la catastrophe humaine de *Noah's Ark* (Michael Curtiz, 1928), avait un potentiel auprès du grand public. Proposer des univers unanimement connus, comme le sont les antiquités biblique, gréco-romaine et égyptienne, rassure paradoxalement les investisseurs. Scott Franklin, producteur de Darren Aronofsky, justifie le budget de 130 M$ du film par les succès récents du réalisateur (*The Rester* et *Black Swan*), la qualité du scénario de *Noah*, le potentiel épique et commercial du projet. La force du blockbuster d'Aronofsky, face à la logique commerciale de studios peu soucieux des messages des films, serait sa dimension réflexive et le débat qu'il permet[931].

À ces logiques de production concurrentielles, s'ajoutent les contradictions de l'industrie du *remake* du néo-péplum : « le *remake* fait ainsi souvent la promesse paradoxale d'être à la fois *comme* l'original et *meilleur* que lui. Cette contradiction est fondée sur une confusion délibérément entretenue entre un sens large et étroit du terme « qualité » : l'originalité, l'intelligence, la beauté de l'œuvre originale sont transférables, et c'est la qualité « technique » du *remake*, considérée comme forcément supérieure dans une perspective téléologique du développement du média, qui va permettre de les sauvegarder (ou de les

[929] Revue *SFX*, septembre-octobre 2014, p.10
[930] Revue *SFX*, mai- juin 2014, p.30
[931] Revue *SFX*, mai-juin 2014, p.31

exploiter) », relève David Roche. « L'implicite est donc que les qualités intemporelles et transcendantes de l'original sont compromises par sa temporalité et donc sa matérialité. Cette contradiction, quasi inhérente au processus du *remake*, est preuve que ce n'est bien qu'en surface que l'on s'adresse aux fans de l'œuvre originale ou du genre : le public cible de ces *remakes* est, en toute logique, le grand public, celui à même de garantir un retour sur recettes rapide. La production compte néanmoins sur les fans pour la promotion du film, et c'est en ce sens que leur approbation reste nécessaire »[932]. Ce sont aux effets visuels et à la 3-D qu'incombe la charge de cette qualité « supérieure » du *remake* sur l'original. « Voici les deux croyances Hollywoodiennes par excellence: le canevas psychanalytique en guise de scénario, les effets spéciaux pour soutenir l'action » souligne Antoine de Baecque[933].

3.1.2.2 Rentabilité relative modérée du néo-péplum

Le box office mondial toutes époques confondues démontre la plus faible rentabilité relative des néo-péplums comparativement à ceux des années 1950-1965. En effet, l'étude de ce box office mondial toutes époques confondues permet d'évaluer l'évolution du classement des films à l'antique[934]. Aux premières places de ce classement, n'apparaissent que des films des années 1956 à 1963. Le péplum *The Ten Commandments* de Cecil B. DeMille (1956, Paramount), est ainsi positionné en 6ème place, avec une rentabilité brute ajustée en dollar constant (c'est-à-dire tenant compte de l'inflation) de 1 114 810 000 $. *Ben Hur* de William Wyler (1959) est classé en 14ème position avec une rentabilité brute de 875 140 000$. *Cléopâtre* de Joseph Mankiewicz (1963) est classé en 42ème position avec une rentabilité brute de 599 948 300$. Aucun néo-péplum en revanche n'apparaît parmi les cent films les plus rentables, ce qui indique le déclin économique de ce genre.

C'est *Gone with the wind* (Victor Fleming, MGM, 1939, 1 milliard 804 millions) qui est classé en première place du Box Office mondial dans la catégorie *Historical epic*, catégorie dans laquelle sont classés *The Ten commandments* et *Ben Hur,* preuve que cette catégorie a pu être extrêmement rentable, et ce qui explique le goût actuel des productions à fort contenu historique. La catégorie *science fiction* et ses sous catégories apparaît comme la

---

[932] David Roche, « Les *remakes* comme témoins de la poétique du cinéma d'horreur Hollywoodien contemporain », *Mise au point,* 19/11/2018, [En ligne], consulté le 16/01/2020. URL : https://journals.openedition.org/map/3205

[933] Antoine de Baecque, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », Gallimard, « Le Débat », mai 2013, n° 177, p. 72-81, [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

[934] Information extraite du Site Box Office Mojo [en ligne], consulté le 18/09/2019. URL : http://www.boxofficemojo.com/alltime/adjusted.htm

seconde plus rentable. La saga des *Star Wars* (répertoriée comme *science fiction fantasy*) voit ses différents épisodes classés deuxième, onzième, treizième, seizième, dix-huitième films les plus rentables de tous les temps[935]. *Avatar* (James Cameron, Fox, 2009), classé *science fiction adventure*, occupe la quinzième place avec une rentabilité de 868 millions. *Jurassic Park* (Steven Spielberg, Universal, 1993) classé *science fiction horror* est dix-septième de ce classement mondial avec une rentabilité de 402 millions 453. *E.T The Extra Terrestrial* (Steven Spielberg, Universal, 1982), classé *family adventure science fiction*, est quatrième avec une rentabilité d'1 milliard 266 millions.

Le seul *The sound of music,* film de genre *musical* (Robert Wise, Fox, 1965) est classé troisième avec une rentabilité d'1 milliard 271 millions. Deux films de *romance* ont fait exploser les entrées : *Titanic* (James Cameron, Paramount, 1997, rentabilité d'1 milliard 209 millions, classé cinquième) et *Doctor Zhivago* (David Lean, MGM, 1965, rentabilité d'1 milliard 143 millions, classé huitième). Dans la catégorie *horror* : *Jaws* (Steven Spielberg, Universal, 1975, 1 milliard 143 millions, *horror thriller*) est classé septième et *The Exorcist* (David Friedkin, Warner Bros, 1973, 987 millions) neuvième. Trois films d'animation se démarquent : *Snow White and the Seven Dwarfs* (W. Disney, Disney, 1937, 973 millions, classé dixième), *101 Dalmatians* (W. Disney, Disney, 1961, 892 millions, classé douzième), *The Lion King* (Buena Vista, 1994, 796 millions 077, classé dix-neuvième). La vingtième place revient à une *crime comedy* : *The Sting* (George Roy Hill, Universal, 1973, 796 millions 045, *crime comedy*).

Ce panorama donne d'une part, un aperçu de la porosité des genres[936], *l'Historical Epic* comprenant *Gone with the wind* et deux péplums, d'autre part de la rentabilité modérée du néo-péplum*,* supplanté par la *science fiction* et la *fantasy.* La cinquantaine de néo-péplums produits entre 2000 et 2018 ne peut rivaliser avec la production de 1700 et 2100[937] films à l'antique que recense Claude Aziza depuis 1896 (hors téléfilms et séries télévisées).

---

[935] Le classement des épisodes de la saga *Star Wars* au Box office mondial toutes époques confondues donne : n°2 : *Star Wars* (George Lucas, Fox, 1977, 1 milliard 590 millions, science fiction, *fantasy*), n°11 : *Star Wars : the Force Awakens* (J .J. Abrams, Buena Vista, 2015, 965 millions, science fiction, *fantasy*), n°13 : *The Empire Strikes Back* (Irvin Kershner, Fox, 1980, 290 millions, science fiction, *fantasy*), n°16 : *Return of the Jedi* (George Lucas, Fox, 1983, 839 millions, science fiction, *fantasy*), n°18 : *Star Wars : Episode I – The Phantom Menace* (Fox, 1999, 474 millions 544, science fiction, *fantasy*) d'après le site Box Office Mojo [en ligne]

[936] A contrario, le site *The Numbers* classe parmi les sorties les plus rentables de ces dernières années, les films classés *Aventure,* catégorie large et hétéroclite, comprenant les productions de *science fiction* ou de *fantasy.* Les catégories varient non seulement d'un pays à l'autre, mais encore dans un même pays. Le cinéma Hollywoodien se décline en une quantité de sous genres, alors que la critique française rebute à cette catégorisation souligne Raphaëlle Moine, *Les genres du cinéma*, Armand Colin, 2015, p.1

[937] Claude Aziza, *Le péplum un mauvais genre,* éditions Klincksieck, 2009, p.163

Par ailleurs, pour être rentable (et ne pas être une *box-office bomb*, un film à perte), les recettes au box-office doivent être deux fois supérieures au budget, la moitié des gains allant au studio, l'autre, aux distributeurs. Ces chiffres sont fondés sur des déclarations officielles et estimations trouvées sur internet (*Box office Mojo, IMDB, Rotten Tomatoes, The Numbers*), hors recettes de ventes de DVD/VOD et de diffusion télévisée qui peuvent limiter les pertes, et hors dépenses de publicité et de marketing, rarement comptabilisées dans le budget de production, qui peuvent représenter des dizaines de millions de dollars, et peuvent augmenter les pertes. Les néo-péplums, sans être dans la liste des plus grands succès du box office mondial des années 2000 à 2018, sont toutefois globalement rentables, c'est-à-dire qu'ils réalisent deux fois en recette leur budget.

Ces classements ne tiennent pas compte du succès critique des films. Ils permettent de profiler le genre quant à ses enjeux économiques et son positionnement dans le panorama global du cinéma d'action. Ces néo-péplums ont coûté entre douze et cent soixante-quinze millions de dollars. Ils sont adaptés à partir de productions indépendantes à petit budget (n'excédant pas une centaine de millier de dollars) ou de films à moyens ou gros budgets (treize millions de dollars pour *The Ten Commandments,* quinze millions de dollars pour *Ben Hur,* vingt millions de dollars pour *The Fall of the Roman Empire*).

Classement des néo-péplums par budget de production. Le classement par budget[938] (hormis *Alexander* cofinancé en Europe[939]) montre les films en lesquels les producteurs de studios ont cru et dans lesquels ils ont investi. Le plus gros budget est alloué à *Troy* en raison de son sujet (l'*Iliade*) et de son casting. Celui de *Wrath of the Titans* 3-D, s'explique par la forte rentabilité de *The Clash of the Titans* 3-D, dont il est la suite. *Gods of Egypt* a bénéficié d'effets visuels très importants et joue de l'attractivité supposée de la 3-D et de la science-fiction dont il est proche.

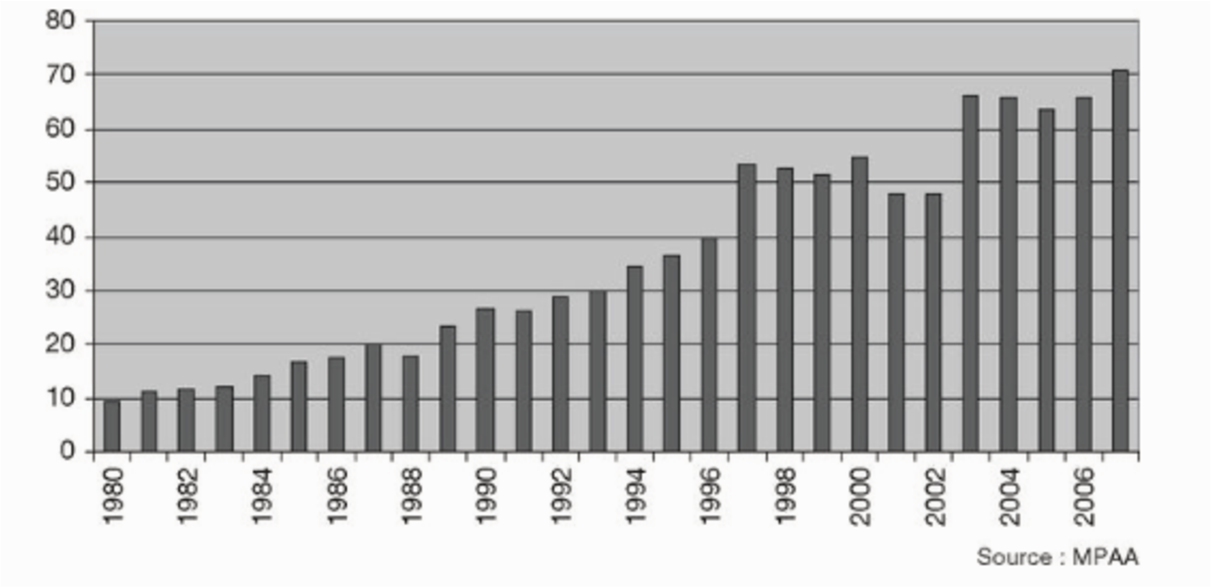
Classement des néo-péplums par importance croissante du budget de production			
	Films	**(1) Classement par budget en million de $**	**(2) Rangs de rentabilité**
2010	***Centurion***	**12**	**n° 19**
1999	***Titus***	**20**	**n° 22**
2016	***Risen***	**20**	**n° 17**
2016	***Hail Cæsar !***	**22**	**n° 10**
2011	***The Eagle***	**25**	**n° 24**
2004	***The Passion of the Christ***	**30**	**n° 1**
2002	*Astérix mission Cléopâtre*, EU	50	n° 19
2007	***300***	**65**	**n° 2**
2007	*The Last Legion*, EU	67	n°31
2009	*Agora*, EU	70	n° 30
2014	***The Legend of Hercules***	**70**	**n° 28**
2011	***Immortals***	**75**	**n° 7**
2013	*Percy Jackson II*	90	n° 18
2010	*Percy Jackson I*	95	n° 16
2014	***Pompeii***	**100**	**n° 23**
2014	***Hercules***	**100**	**n° 15**
2016	***Ben Hur***	**100**	**n° 27**
2000	***Gladiator***	**103**	**n° 3**
2008	*10.000 B.C*	105	n° 14
2014	***300 - Rise of an Empire***	**110**	**n° 8**
2004	***King Arthur* (2004)**	**120**	**n° 22**
2010	***The Clash of the Titans***	**125**	**n° 4**
2017	*The Mummy*	125	n° 6
2014	***Noah***	**125**	**n° 9**
2015	*Night at the Museum III*	127	n° 11
2014	***Exodus: Gods and Kings***	**140**	**n° 21**
2016	***Gods of Egypt***	**140**	**n° 26**
2012	***Wrath of the Titans***	**150**	**n° 20**
2006	*Night at the Museum I*	150	n° 5
2009	*Night at the Museum II*	150	n° 13
2004	***Alexander***	**155**	**n° 25**
2004	***Troy***	**175**	**n° 12**

[938] Le classement des films par budget propose, dans la colonne 1, les budgets du plus petit au plus élevé, et dans la colonne 2 le classement par rang de rentabilité. En **noir gras**, les films du corpus, en gris les films européens (EU), en noir simple, des films du corpus secondaire.

[939] Michel Ciment, Hubert Niogret notent : « En 2001, Moritz Borman, producteur allemand, a été la clé de l'entreprise. Il a trouvé l'argent en Allemagne, en Grande-Bretagne, en France, en Corée du Sud, et enfin aux Etats-Unis, qui n'en ont pas mis beaucoup, environ 25%. En fait c'est une production européenne », « Entretien avec Oliver Stone : Alexandre l'autre face du héros », Positif n°527, janvier 2005, p.9

Évolution du coût moyen de production des films. Le tableau ci-dessous, mentionnant jusqu'en 2007 le budget moyen d'un film produit par une *major*, montre que le budget de la plupart des néo-péplums est au-delà de cette fourchette.

Évolution du coût moyen de production des films des *majors* en 25 ans (en million de dollars) [940]



[940] Joël Augros, Kira Kitsopanidou, *L'économie du cinéma américain*, Armand Colin, 2009, p. 280

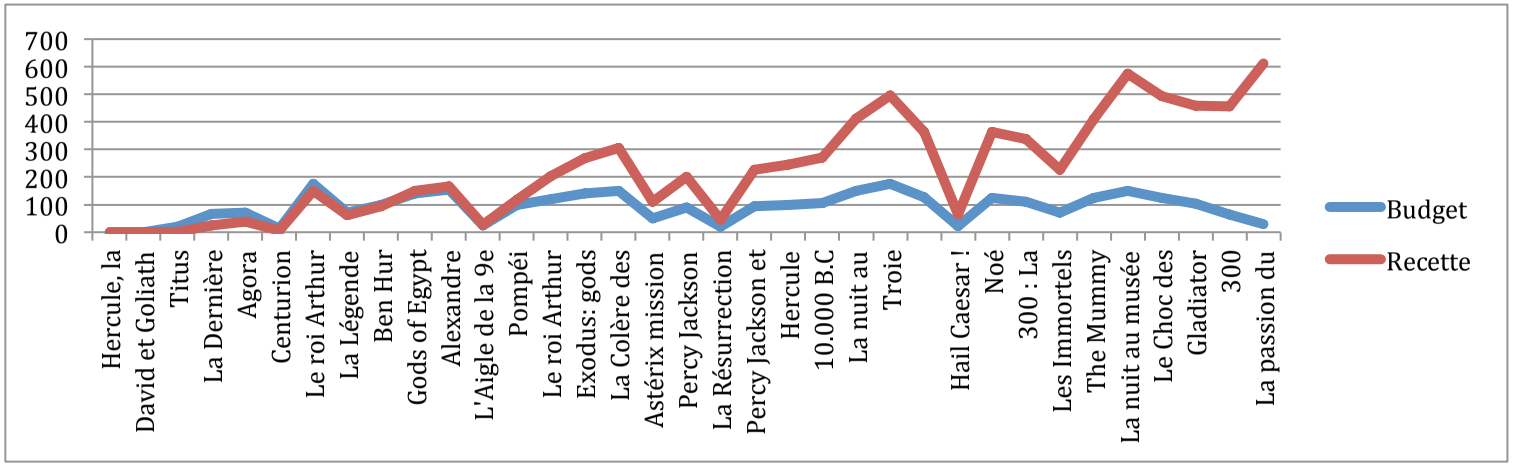
Classement par recette. Ce classement est effectué sans tenir compte des ventes DVD/VOD et frais publicitaires. La recette donne un ordre de grandeur et de popularité du film, mais n'indique pas sa rentabilité qui se calcule par rapport à l'investissement et donc au budget du film. En noir gras les films du corpus, en gris les films européens (EU), en noir quelques films du corpus secondaire. Les plus grosses recettes sont engrangées par *The Passion of the Christ, Troy, The Clash of the Titans, Gladiator, 300, Noah.*

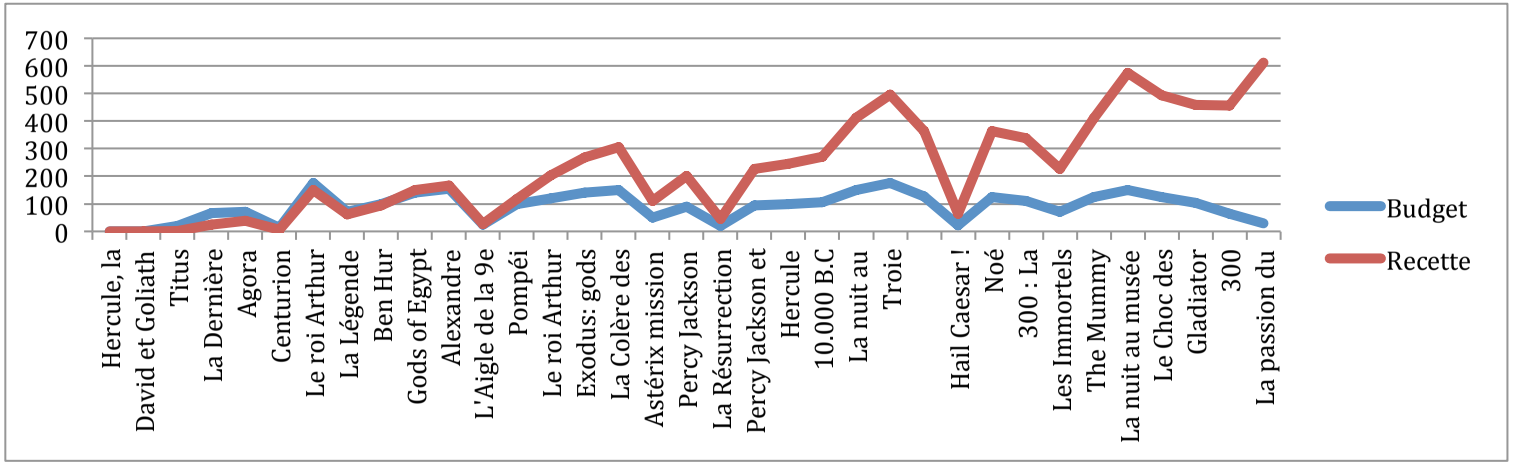
	Classement des films par recette	Recette en Million de $
1	***Titus,* USA**	**2,2**
2	***Centurion*, UK-USA**	**7**
3	*The Last Legion*, EU	25
4	***The Eagle*, UK-USA**	**27**
5	*Agora*, EU	39
6	***Risen,* USA**	**46**
7	***The Legend of Hercules,* USA**	**61**
8	***Hail Caesar !* USA**	63
9	***Ben Hur,* USA**	**94**
10	*Astérix mission Cléopâtre*, EU	111
11	***Pompeii,* USA**	**118**
12	***Gods of Egypt,* USA**	**150**
13	***Alexander,* USA-EU**	**167**
14	*Percy Jackson I*, USA	200
15	***King Arthur*, USA**	**203,5**
16	*Percy Jackson II*, USA	226
17	***Immortals,* USA**	**227**
18	***Hercules,* USA**	**245**
19	***Exodus : Gods and Kings,* USA**	**268**
20	*10.000 B.C*, USA	270
21	***Wrath of the Titans,* USA**	**305**
22	***300 - Rise of an Empire,* USA**	**337**
23	*Night at the Museum III*, USA	363
24	***Noah,* USA**	**363**
25	*The Mummy*, USA	409
26	*Night at the Museum II*, USA	413
27	***300,* USA**	**456**
28	***Gladiator,* USA**	**458**
29	***The Clash of the Titans,* USA**	**493**
30	***Troy,* USA**	**497**
31	*Night at the Museum* I, USA	575
32	***The Passion of the Christ,* USA**	**612**

Classement par rentabilité. Le classement par rentabilité proportionnelle au budget des films[941], montre le succès de *The Passion of the Christ* porté par le nom de son réalisateur et la polémique qui a entouré sa sortie, de *300* en raison de son relatif faible coût (réalisé intégralement en effets visuels) et de l'intérêt suscité par son innovation esthétique (même constat pour *300 : Rise of an Empire*), de *Gladiator* en raison de son innovation en environnement numérique, de sa réussite plastique et scénaristique, *The Clash of the Titans,* titre phare pour ses effets spéciaux dans les années 1980 revu par effets visuels et 3-D.

Rentabilité proportionnelle au budget des films			
	Budget M$	Recette M$	Rentabilité
Titus	**20**	**2,2**	**0,11**
The Last Legion, EU	67	25	0,37
Agora, EU	70	39	0,55
Centurion	**12**	**7**	**0,58**
The Legend of Hercules	**70**	**61**	**0,87**
Ben Hur	**100**	**94**	**0,94**
Gods of Egypt	**140**	**150**	**1,07**
Alexander	**155**	**167**	**1,077**
The Eagle	**25**	**27**	**1,08**
Pompeii	**100**	**118**	**1,18**
King Arthur	**120**	**203,5**	**1,69**
Exodus : Gods and Kings	**140**	**268**	**1,91**
Wrath of the Titans	**150**	**305**	**2,03**
Astérix Mission Cléopâtre, EU	50	111	2,22
Percy Jackson II	90	200	2,22
Risen	**20**	**46**	**2,3**
Percy Jackson I	95	226	2,37
Hercules	**100**	**245**	**2,45**
10.000 B.C	105	270	2,51
Night at the Museum 2	150	413	2,75
Troy	**175**	**497**	**2,84**
Night at the Museum 3	127	363	2,85
Hail Caesar !	22	63	2,86
Noah	**125**	**363**	**2,9**
300 - Rise of an Empire	**110**	**337**	**3,06**
Immortals	**70**	**227**	**3,24**
The Mummy	125	409	3,27
Night at the Museum I	150	575	3,83
The Clash of the Titans	**125**	**493**	**3,9**
Gladiator	**103**	**458**	**4,44**
300	**65**	**456**	**7,01**
The Passion of the Christ	**30**	**612**	**20,4**

[941] Ce tableau propose un classement des films les moins rentables au plus rentables. En **noir gras** les films du corpus, en gris les films européens (EU), en noir, des films du corpus secondaire. Pour calculer cette rentabilité de façon simpliste, les recettes sont divisées par le budget, pour obtenir un ordre de grandeur. Sont considérés comme rentables les films compris dans la zone grisée qui font une recette d'au moins deux fois leur budget, suivant les indications données par Gaspard Delon, *ibid.*


700
600
500
400
300
200
100
0
Hercule, la
David et Goliath
Titus
La Dernière
Agora
Centurion
Le roi Arthur
La Légende
Ben Hur
Gods of Egypt
Alexandre
L'Aigle de la 9e
Pompéi
Le roi Arthur
Exodus: gods
La Colère des
Astérix mission
Percy Jackson
La Résurrection
Percy Jackson et
Hercule
10.000 B.C
La nuit au
Troie
Hail Caesar !
Noé
300 : La
Les Immortels
The Mummy
La nuit au musée
Le Choc des
Gladiator
300
La passion du
Budget
Recette


700
600
500
400
300
200
100
0
Hercule, la
David et Goliath
Titus
La Dernière
Agora
Centurion
Le roi Arthur
La Légende
Ben Hur
Gods of Egypt
Alexandre
L'Aigle de la 9e
Pompéi
Le roi Arthur
Exodus: gods
La Colère des
Astérix mission
Percy Jackson
La Résurrection
Percy Jackson et
Hercule
10.000 B.C
La nuit au
Troie
Hail Caesar !
Noé
300 : La
Les Immortels
The Mummy
La nuit au musée
Le Choc des
Gladiator
300
La passion du
Budget
Recette

Les néo-péplums Hollywoodiens rentables, c'est-à-dire réalisant en recette plus de deux fois le budget investi dans les films sont *Wrath of the Titans* (2,03), *Risen* (2,3), *Hercules* (2,45), *Troy* (2,84), *Noah* (2,90), *300 - Rise of an Empire* (3,06), *Immortals* (3,24), *The Clash of the Titans* (3,9), *Gladiator* (4,44), *300* (7,01), *The Passion of the Christ* (20,4).

Les films peu ou pas rentables (« *box office bomb* ») dans l'ordre du moins rentable au plus rentable avec des valeurs exprimées en millions de dollars : *Titus* (0,11), *Centurion* (0,58), *The Legend of Hercules* (0,87), *Ben Hur* (0,94), *Gods of Egypt* (1,07), *Alexander* (1,077), *The Eagle* (1,08), *Pompeii* (1,18), *King Arthur* (1,69), *Exodus : Gods and Kings* (1,91). Parmi les films à la marge du corpus et cultivant le mélange des genres et empruntant un motif à l'antique, la rentabilité est positive : *Percy Jackson 1* (2,37), *10 000 BC* (2,51), *Night at the Museum II* (2,75), *Night at the Museum III* (2,75), *Hail Cæsar!* (2,86), *The Mummy* (3,27), *Night at the Museum I* (3,83). La bonne rentabilité des films pour public adolescent ou familial (classification MPAA), montre l'importance de cette cible commerciale, même si les films pour public adulte remportent les scores les plus hauts[942].

Le naufrage *Ben Hur*. Pamela McClintock rapporte en septembre 2016, quelques semaines après la sortie de *Ben Hur* que « l'épopée réalisée par Timur Bekmambetov est officiellement le plus gros four de l'été 2016 et est sur le point de perdre la somme épique de 120 millions de dollars ou plus, selon des sources proches du film et de multiples analystes au box-office consultés par *The Hollywood Reporter* »[943].

Le néo-péplum *Ben Hur* de Paramount / MGM n'a rapporté que 54,1 millions de dollars au 08/09/2016 au box-office mondial depuis sa sortie mi-août, dont 25 millions de dollars au niveau national. L'article, qui montre le fonctionnement interne des *majors* est reproduit ici : « Bien qu'il reste plusieurs grands marchés étrangers à ouvrir, le pic de fréquentation s'estompe rapidement et aura du mal à dépasser les 75 millions de dollars dans le monde, selon des sources bien informées. Ben-Hur a coûté près de 100 millions de dollars en réalisation et a occasionné d'importantes dépenses de marketing. La perte est calculée en comparant les frais de billetterie et de marketing avec la location de films au box-office et les revenus des recettes accessoires (divertissement à domicile et télévision).

MGM assumera la majorité du coût financier, car elle a investi plus de 80% du budget de Ben-Hur et une grande partie des dépenses de marketing (elle a minimisé une partie du

[942] Les films européens présentent une moindre rentabilité, démontrant le peu d'intérêt pour ce genre en Europe : *The Last Legion* (0,37), *Agora* (0,55). Seul *Astérix et Cléopâtre* (2,22) se révèle rentable.

[943] Pamela McClintock, « *Ben-Hur* Faces Epic $120M Loss as Summer's Biggest Box-Office Bust », *The Hollywood Reporter,* 08/09/ 2016 [en ligne], consulté le 01/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/ben-hur-faces-120m-loss-925302

risque en vendant des droits sur certains marchés étrangers). La perte de Paramount est indexée d'après les sources, sur le montant relativement modeste de 13 millions de dollars. Un représentant de la MGM a refusé de commenter le montant exact de sa perte sur le film. Mais mercredi, la société a déclaré aux actionnaires qu'elle revoit à la baisse ses prévisions pour l'exercice 2016 en raison de l'échec de *Ben Hur*, qu'elle prendra au troisième trimestre. Les prévisions précédentes pour 2016 montraient une croissance plate à un chiffre pour le bénéfice ajusté avant intérêts, impôts, dépréciation et amortissement (flux de trésorerie) ».

Dès lors l'EBITDA ajusté devrait diminuer de 10% par rapport aux 431 millions de dollars de 2015, ce qui signifie une variation d'environ 50 millions de dollars, a déclaré la société. Dans le même temps, MGM -siège de la franchise *James Bond* et d'une riche bibliothèque de films - prévoit une amélioration de la marge d'EBITDA ajusté (rentabilité opérationnelle) de 25% en 2015 à 30% cette année. L'autre offre estivale de MGM, *Me Before You*, aide sans aucun doute à atténuer les pertes de *Ben-Hur,* après avoir rapporté 200,6 millions de dollars au box-office mondial avec un budget de 20 millions de dollars. MGM s'est associée à Warner Bros et Unity New Line sur *Me Before You* et était le studio principal. MGM fonde de grands espoirs pour son remake de *The Magnificent Seven*, qui ouvrira le Festival international du film de Toronto jeudi avant de sortir en salles le 23 septembre.

"Bien que la performance théâtrale de *Ben-Hur* ait été nettement inférieure à nos attentes, MGM reste dans une position très forte", a déclaré le président-directeur général Gary Barber dans sa note d'orientation de mercredi. "Nous prévoyons toujours atteindre un EBITDA ajusté et des flux de trésorerie d'exploitation considérables en 2016, ce qui souligne la solidité continue de notre ardoise cinématographique, notre activité de contenu télévisuel en croissance et notre vaste bibliothèque qui fournit régulièrement un EBITDA et des flux de trésorerie ajustés annuels importants."

Malgré le pedigree de l'original de 1959 avec Charlton Heston, *Ben-Hur* a été attaqué par des critiques lamentables (un score *Rotten Tomatoes* de 28%) et un manque d'étoiles commercialisables. Mais ce n'est pas le seul flop très médiatisé de l'été. Le film familial de Steven Spielberg, *The BFG,* a été un énorme raté, gagnant 165,3 millions de dollars dans le monde après avoir coûté 140 millions de dollars. Le film perdra entre 90 et 100 millions de dollars pour les partenaires Disney, Amblin Entertainment et Participant Media de Spielberg, selon des analystes et des sources proches du film. *Alice trough the looking glass* de Disney est également un raté. Cette suite a coûté environ 170 millions de dollars, mais a atteint 295,4 millions de dollars dans le monde, ce qui signifie une perte d'au moins 65 millions de dollars

pour le studio. Disney ne souffre guère, cependant, grâce à une série de succès, y compris les deux meilleurs gagnants de l'été, *Captain America: Civil Wa*r et *Finding Dory* »[944].

Quelques mois plus tard, les nouveaux chiffres confirment le déficit de *Ben Hur* : « La société mère de Metro-Goldwyn-Mayer a affiché des charges de dépréciation de films de 61 millions de dollars, principalement en raison du raté de l'épopée biblique au box-office mondial. MGM Holdings, société mère du studio Hollywoodien derrière la franchise de films *James Bond*, a publié mercredi des résultats annuels 2016 qui comprenaient un bénéfice ajusté qui dépassait les prévisions précédentes de la société. Pour l'exercice clos le 31 décembre 2016, MGM a affiché un bénéfice net de 156 millions de dollars sur un chiffre d'affaires total de 1,18 milliard de dollars, contre un bénéfice net un an plus tôt de 252 millions de dollars sur un chiffre d'affaires global de 1,56 milliard de dollars. Les résultats annuels de MGM pour 2015 incluent le box-office de la sortie mondiale de *Spectre* au quatrième trimestre. Pour ses derniers résultats financiers, le studio a affiché un EBITIDA ajusté de 401 millions de dollars, soit 7 pour cent de moins que l'EBITIDA ajusté de 431 millions de dollars pour l'exercice 2015. La dernière ligne de résultat ajusté était toujours de 3 pour cent supérieure à la mise à jour publiée de la société pour l'année entière en septembre 2016.

Du côté des films, MGM a été alourdi de 61 millions de dollars de charges pour dépréciation de films, principalement en raison de *Ben-Hur*. L'épopée biblique du cinéaste russe Timur Bekmambetov a coûté 110 millions de dollars et a rapporté 94,1 millions de dollars décevants au box-office mondial »[945].

3.1.3 Conclusion : néo-péplum dans l'économie mondialisée, un genre laboratoire

Les néo-péplums et films à motif à l'antique, tout en ayant une rentabilité modérée par rapport aux genres *fantasy, science fiction,* sont majoritairement bénéficiaires. Les productions jouent sur la diversification et la recherche de nouveaux territoires technologiques (effets visuels, 3-D, *Screen Life*). Si l'équilibre de la production cinématographique sur grand écran globale semble maintenu, les studios ont ralenti la

---

[944] Pamela McClintock, « *Ben-Hur* Faces Epic $120M Loss as Summer's Biggest Box-Office Bust », *The Hollywood Reporter,* 08/09/ 2016 [en ligne], consulté le 01/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/ben-hur-faces-120m-loss-925302

[945] Etan Vlessing, « MGM Beats Earnings Guidance With Full-Year Results, Despite 'Ben-Hur' Losses », *The Hollywood Reporter*, 08/03/2017 [en ligne], consulté le 21/05/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/mgm-beats-earnings-guidance-full-year-results-ben-hur-losses-98452

production des films à l'antique à partir de 2014 et la rentabilité des films s'amenuise sur une périodisation de quinze ans qui semble correspondre à l'expérience acquise de la durée de vie de ce genre et la satisfaction du public. L'étiquetage générique, dans la critique anglo-saxonne ou dans les médias, en est le reflet.

Ces néo-péplums, qui s'inscrivent dans l'industrie du remake s'adressent à plusieurs publics : un public plus âgé de fans qui a vu ces films ; un public plus jeune de fans que l'hybridation avec des nouveaux genres et les nouvelles technologies prépare; et enfin le grand public qui le consomme ponctuellement[946].

En même temps, l'étiquetage générique, à la suite des travaux de Raphaëlle Moine sur les genres, révèle la faible visibilité du néo-péplum, et son peu de spécificité pour le public mondialisé. Ce système d'étiquetage, oriente dans un système utile le choix des spectateurs et détermine leur horizon d'attente. En France, en octobre 2016, force est de constater que la dénomination « péplum » est inexistante. Le journal grand public l'*Officiel des Spectacles,* proposait sur son site les catégories suivantes : « Sorties de la semaine / Avant-premières / Comédies / Comédies dramatiques / Drames / Dessins animés / Films policiers / Films fantastiques / Films d'horreur / Retransmissions d'opéras ». En février 2018, le même site propose : « Nouveautés cinéma / Tous les films à l'affiche / Comédies / Drames / Comédies dramatiques / Action et policier / Horreur / Fantastique et Science fiction / Animation et enfants ». Les glissements de dénominations génériques au sein du même journal montrent bien que la réalité générique est malléable, mais que le péplum n'entre pas dans les catégories représentatives à une période où pourtant, sa production bat son plein.

En revanche, le site spécialisé dans l'information cinématographique, *Allo ciné* proposait une approche plus précise et référençait le genre. La rubrique « Tous les films » proposait le dimanche 23 octobre 2016 : « Action (5983) / Animation (2086) / Arts Martiaux (354) / Aventure (4006) / Biopic (1631) / Bollywood (50) / Classique (11) / Comédie (14318) / Comédie dramatique (6987) / Comédie musicale (786) / Concert (42) / Dessin animé (26) / Divers (28645) / Documentaire (9720) / Drama (35) / Drame (26256) / Epouvante-horreur (4280) / Erotique (742) / Espionnage (250) / Expérimental (74) / Famille (1824) / Fantastique (2666) / Guerre (1450) / Historique (1618) / Judiciaire (164) / Musical (1487) / Opéra (129) / Péplum (85) / Policier (3906)/ Romance (5309) / Science fiction (2418) / Show (27) / Sport

[946] David Roche, « Les *remakes* comme témoins de la poétique du cinéma d'horreur Hollywoodien contemporain », *Mise au point, 19/11/*2018, [En ligne], consulté le 16/01/2020. URL : https://journals.openedition.org/map/3205

event (57) / Thriller (7520) / Western (1272) ». Pour autant le nombre de films mentionnés (85) ne situe pas ce genre parmi les plus prolifiques ni les plus regardés.

Outre Atlantique, Steve Neale propose un panorama des genres Hollywoodiens et retient seize genres principaux qu'il qualifie d' « incontestables »[947] parce qu'ils font l'objet d'un examen détaillé par les critiques, et parce que leurs déterminations théoriques coïncident avec les appellations données par l'industrie cinématographique, dans lesquels n'entre pas le péplum. Il se fonde sur les travaux de Richard Maltby[948] qui dégage dix catégories. Quatre catégories certaines (le western, la comédie, la comédie musicale, le film de guerre), quatre catégories « additionnelles » (le thriller, le film de gangsters, l'horreur et la science fiction) et deux catégories objet de discussions (le film noir et le mélodrame). A cette liste de catégories, Neale en ajoute six : le film policier (*detective film*), le film épique à grand spectacle (*epic*), le film social, le film d'adolescents, (*teenpic*), le film biographique (*biopic*), le film d'action et d'aventure. Dans quelle catégorie théorico-économique classer le péplum ?

Si le terme « péplum » trouve un équivalent en anglo-américain dans le terme « *Swords and Sandals film »*, il est généralement classé dans les catégories larges *action, epic,* éventuellement ou *biopic*[949]. Ces seize genres sont sujets à réaménagements constants par les producteurs et objets de débats et de redéfinitions, ce qui montre le caractère construit et organisé des genres. La liste vertigineuse des genres proposés par Box Office Mojo montre assez bien, par son volume, la précision de son détail[950].

Pour Raphaëlle Moine, « classer des films par genres, c'est donc bien plus que cartographier le monde des œuvres cinématographiques ou repérer sur quel continent se trouve un film. C'est exprimer, activer ou accepter un système de références commun et

---

[947] Steve Neale, *Genre and Hollywood.* Londres-New York, Routledge, 2000, p.51
[948] Richard Maltby, *Hollywood cinéma : An introduction,* Oxford, Blackwell, 1995, p.116
[949] Raphaëlle Moine, *op.cit.,* p.17-18
[950] 3D / Action - Buddy Comedy / Action - Martial Arts / Action – Sequels / Action - Wire-Fu / Action / Heroine / Action Remake / Adventure – Desert / Adventure – Period / Adventure Remake / Animation / Animation – Anime / Animation – Computer / Animation – Fantasy / Animation - Motion Capture / Animation - Sci-Fi / Animation - Stop Motion / Animation - TV Adaptation / Biopic – Music / Cannes Film Festival - Palme D'Or winners / Car Racing / CGI Star / Christian / Christmas / Christmas - Setting Only / Cinderella Complex / Comedy - Arrested Development / Comedy - Body Switch / Comedy – Bumbling / Comedy – College / Comedy - Dark/Black / Comedy - Fat Suit / Comedy - Fish-Out-of-Water Father / Comedy – God / Comedy - High School / Comedy – Music / Comedy - R-Rated Youth / Comedy - Road Trip / Comedy - Sequel (Live Action) / Comedy – Spoof / Comedy – Spy / Comedy - What If? / Comedy Remake / Comic Book Adaptation / Con Artist / Hustler / Controversy / Cooking / Cop – Dirty / Creature Feature / Crime - Romantic Comedy / Crime Time / Cross Dressing / Gender Bending / Cyborg / Android / Robot / Dance / Dinosaur / Disability - Paraplegic / Quadriplegic / Disaster / Documentary / Documentary – Nature / Documentary – Political / Dog / Dragon - Focal Point of Movie / Dragon - Supporting Role / Drama – Kidnapping / Drama – Summer / Environmentalist / Events / Explorer / Family - Animal (Live action) / Family - Children's Book Adaptation / Family – Remake / Family - Talking Animal (Live action) / Fantasy - Live Action / Fire / Firefighter / Foreign Language / Found Footage / Future – Near / Gay / Lesbian / Global Warming / Heist / Caper / Hitman / Assassin / Hollywood / etc.

implicite »[951]. C'est un « jeu d'étiquetage », selon Jean-Pierre Esquenazi[952], pratiqué par une communauté de spectateurs, de producteurs, de critiques selon des habitudes de production et de réception, un consensus culturel global, et non selon une pureté formelle. Les catégories renseignent autant sur ceux qui les émettent, qui proposent une catégorie de classement autant qu'une catégorie d'interprétation, que sur ceux qui les reçoivent. Force est de constater la désaffection ou la faiblesse d'existence du péplum comme genre à part entière, ce que corroborent de simples discussions courantes, avec un public non cinéphile, qui ignore généralement jusqu'au nom péplum. Il manque donc à ce genre, la « valeur » qui est conférée par exemple, au Western.

Enfin, les analyses de Laurent Jullier montrent que certains créateurs postmodernes aspirent à court-circuiter l'intellect du spectateur pour toucher « directement » son système sensoriel, tentative de contournement des questions de sens qui peut être vue comme une fuite, une démission[953], mais aussi comme une course au multi culturalisme. La perte de signifié des images, n'est plus à interpréter en termes de morale universelle (comme c'était le cas auparavant) mais en terme de *lobbying* idéologique[954] . Cette « démission » des créateurs obéit alors seulement à des obligations économiques. Seuls les films qui ne demandent pas à être compris mais *ressentis* peuvent prétendre s'adresser au *public* en général, tous groupes confondus et donc viser une rentabilisation à l'échelle mondiale. Laurent Jullier cite à l'appui Georges Lucas : « Mes films sont plus proches d'un tour de manège (*amusement park ride*) que d'une pièce de théâtre ou d'un roman (*Times* du 15/06/1981)»[955].

Si les néo-péplums ont témoigné de cette aspiration vers le spectaculaire et la pyrotechnie qui dissout des « leçons de vie » spécifiques dans un consensus mondial, l'historien du cinéma Patrick Brion[956] rappelle la spécificité historique de l'engagement politique du cinéma Hollywoodien qui a toujours montré et dénoncé les conflits par les moyens, entre autres, de la représentation de cette violence qui passe par la syntaxe des films.

---

[951] Raphaëlle Moine, *Les genres du cinéma*, Armand Colin, 2015, p.17-18.
[952] Jean-Pierre Esquenazi, « Le renouvellement d'un jeu de langage. Genres et canaux », *Réseaux* n°81, « Les genres télévisuels », sous la direction de François Jost, Paris, CENT, janvier-février 1997, p.105
[953] Laurent Jullier, *L'écran postmoderne : un cinéma de l'allusion et du feu d'art*, L'Harmattan, 1997, p.37
[954] Laurent Jullier, *ibid.,* p.37
[955] Laurent Jullier, *ibid.*, p.38
[956] Patrick Brion, « L'engagement du cinéma Hollywoodien », série d'entretiens diffusés sur le site *Université de tous les Savoirs* [en ligne], consulté le 07/04/2020. URL : https://www.canal-u.tv/video/universite_de_tous_les_savoirs/le_cinema_Hollywoodien.1404

3.2 NÉO PEPLUM ET CRISE DU POLITIQUE

La dimension politique des néo-péplums est sujette à débat, certains y voyant un reflet des politiques contemporaines aux films, d'autres défendant l'indépendance des films en tant qu'œuvres d'art. Mais dans la mesure où ces néo-péplums véhiculent des représentations éminemment politiques, il paraît difficile de considérer que cette indépendance puisse être absolue, précisément parce que, comme le souligne Antoine de Baecque[957], l'interprétation politique est un des plaisirs que propose le visionnage de ces films, même si leur sens reste ouvert. Il aurait corrélation entre les crises traversées par l'Amérique de 2000 à 2018 et les représentations de la guerre dans les films.

Jacqueline Christien et Yohann Le Tallec étudient la portée du film *300* en montrant la corrélation historique des reprises du mythe des trois cent spartiates lors des guerres du Grand Siècle, de la Révolution Française, de la guerre d'indépendance grecque (1821-1830), de la naissance de l'anthropologie raciste nazie, dans les démocraties européennes en guerre, et aujourd'hui dans l'impérialisme américain[958]. Il y a une nécessité économique à ce que l'œuvre cinématographique mondialisée fasse signe vers les conflits médiatisés mondialement que traverse la société productrice, sans quoi elle perdrait une partie de son intérêt et potentielle tension dramatique. Les néo-péplums sont inclus dans ce contexte de réception et de politique mondialement médiatisée. C'est ce qui détermine le choix des sujets, façonne la polysémie des films, destinés au marché local et à l'exportation pour tous bords politiques, religieux et culturels. Ces spectateurs mondialisés ne connaissent eux-mêmes que ce que les médias et réseaux sociaux mondialisés relaient. C'est ce contexte de réception mondial qui permet de créer le consensus sur le sens des films, indispensable à leur lecture selon Rick Altman[959]. Dans ce cinéma mondialisé, les néo-péplums expriment *a minima* l'existence des conflits, *a maxima* une idéologie de type propagandiste. Entre ces deux extrêmes, les possibilités d'expression et de réception sont infinies.

---

[957] Antoine de Baecque note : « On se délectait également à l'époque d'interprétations politiques des principaux péplums, surtout les américains. Qu'ils soient de gauche, comme *Spartacus* de Stanley Kubrick, ou de droite, tel le *Ben-Hur* de William Wyler en 1959, remportant onze oscars, ces films s'offraient comme des métaphores de l'histoire en prise sur l'actualité de la guerre froide, décrivant tantôt le déclin de l'Empire... américain ou l'espoir placé dans les utopies collectives égalitaires, mêlant contre-culture et économie parallèle, tantôt la résistance et les succès des armées de la civilisation face aux tentatives d'invasion de hordes barbares qu'il n'était pas si difficile de repeindre en rouge soviétique, cubain ou chinois », « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013, p.74 [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

[958] Jacqueline Christien et Yohann Le Tallec, *Léonidas. Histoire et mémoire d'un sacrifice*, Paris, éditions Ellipses, collection « Biographies et mythes historiques », 2013, p.175-339

[959] Rick Altman, *La comédie musicale Hollywoodienne,* Armand Colin, 1992, p.12-16

3.2.1 PÉPLUM ET REPRÉSENTATIONS DU PATRIOTISME

Il découle des diverses histoires du péplum que celui-ci ne peut être réduit au seul message nationaliste. Laurent Aknin montre combien les rares tentatives d'hagiographies nationalistes (*Scipione l'Africano,* Carmine Gallone, 1937, commandé par Benito Mussolini ou *La corona di ferro,* Alessandro Blasetti, 1940) ont été pauvres du point de vue de la représentation, de l'expression et de la réception[960].

3.2.1.1 Films à l'antique et nationalismes

Mais paradoxalement, le péplum comme le néo-péplum sous les apparences du divertissement est intrinsèquement engagé. Jean Gili montre que dès les débuts du cinéma à l'antique, Italie et États-Unis sont en concurrence pour la production de ce genre. L'Italie en tant que patrie historique du péplum, les États-Unis, privés d'antiquité propre, en tant que légataires de la civilisation occidentale. Ces deux pays, dans un parallélisme souvent observé par les politologues, sont touchés par la montée des nationalismes. Jean Gili[961] explique, dans ce contexte, le goût italien pour le péplum, pour lequel Gabriele D'Annunzio crée le personnage de Maciste dont Benito Mussolini fera l'emblème national :

> Ce goût pour le film historique est à mettre en rapport en Italie avec la recherche de racines dans un pays d'unification récente. Il passe dans le péplum un sentiment d'affirmation identitaire pour un peuple qui se construit un passé idéalisé à base d'exaltation de l'Antiquité. Le nationalisme se cherche des modèles héroïques : la volonté de puissance liée à l'Empire romain débouche alors sur l'interventionnisme dans la Première Guerre mondiale et conduit au fascisme, avec l'image du Duce comme successeur des empereurs romains. Ainsi, dans les années 1930, à un moment où la crise a conduit à la quasi-disparition des grands films en costumes, la propagande exaltera les conquêtes coloniales en Éthiopie en produisant *Scipion l'Africain* de Carmine Gallone (1937), monument à la gloire du « fondateur de l'Empire ».

Le genre fonctionne alors comme justification de toute entreprise politique de prise de pouvoir. *Cabiria* à l'écriture duquel Gabriele D'Annunzio collabore, deux ans après l'annexion de la Lybie, glorifie et justifie la romanité (dont l'Italie est l'héritière la plus directe) contre la supposée barbarie Orientale, dans un contexte de forte tension politique nationale et mondiale, aboutissant à la première guerre mondiale. Le contexte politique italien est divisé entre socialistes prônant neutralité et non interventionnisme de l'Italie dans la

---

[960] Laurent Aknin, *Le péplum,* Armand Colin, 2009, p.31-33

[961] Jean Gili, « Péplum Italien », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 07/09/2019. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/peplum-italien/

guerre, et droite interventionniste. Benito Mussolini, soutenant l'interventionnisme s'engage volontairement comme soldat, du côté des Alliés français et anglais, lorsque l'Italie entre en guerre en 1915. Financé par le gouvernement français, il fonde en 1915 le quotidien *Il Popolo d'Italia* et réfléchit à la militarisation des partis, à la violence pour gouverner, au nationalisme.

Blessé de guerre, il reprend ses activités de journaliste en civil pour diriger le *Popolo d'Italia* en 1917. Ses idées s'affirment et trouvent de plus en plus d'écho dans le peuple, en rupture avec le socialisme, le pacifisme et les idées internationalistes, à la fin de la guerre. Le nationalisme prend son essor à la faveur de la déception occasionnée par la Conférence de la Paix (janvier-août 1919) et le traité de Versailles (juin 1919). L'Italie n'obtient pas les territoires qu'elle revendique : Istrie, Dalmatie, Trieste, Fiume. Le régime parlementaire de l'Italie fait pâle figure pour le peuple, face aux idées nationalistes. Cette conjoncture de crise politique se double d'une crise économique, la reconversion de l'économie de guerre en économie de paix se révélant difficiles. En mars 1919, Mussolini crée à Milan les *Fasci Italiani di Combattimento* et le fascisme. Le fascisme emprunte beaucoup au décorum paramilitaire créé par D'Annunzio lors de l'expédition de Fiume (chemises noires, cri de ralliement, salut romain, culte de l'héroïsme, etc.). Les rapports de d'Annunzio et de Mussolini sont complexes : l'auteur a une influence notable sur l'idéologie mussolinienne mais ne s'implique jamais directement dans le gouvernement fasciste au pouvoir dès 1923.

Parallèlement, les années 1910 à 1925 sont marquées aux États-Unis par le *New Nationalism* (1912) de Théodore Roosevelt (président de 1901 à 1909). Le film de D.W. Griffith, *Birth of a Nation,* sort à Los Angeles, le 3 mars 1915 et annonce de sombres années. Les lois anti-immigration sont votées en 1917 établissant des quotas par états, qui seront resserrés (loi Johnson-Reed, 1924). Le racisme s'assortit de la montée du Ku Klux Klan qui se refonde en 1915 avec une série de lynchages d'afro-américains dans le Sud des États-Unis, que le gouvernement fédéral est dans l'impossibilité d'arrêter. En 1924 a lieu le premier congrès du Ku Klux Klan, qui défile devant la Maison-Blanche.

Le puritanisme et les lobbies religieux se manifestent par une série de procès contre la théorie de Charles Darwin et des interdictions de l'enseigner. En 1919, le dix-huitième amendement de la constitution des États-Unis ratifie la prohibition de l'alcool appliquée en 1920. Les premiers scandales Hollywoodiens éclosent avec l'affaire Roscoe Arbuckle à la suite d'une soirée clandestine. Ils aboutiront à la création du Code Hays. Le *Red Scare* (la Terreur Rouge) conduit à l'arrestation et l'expulsion de quatre mille opposants radicaux étrangers. Les anarchistes Sacco et Vanzetti, accusés d'être les auteurs d'un hold-up et d'un meurtre, sont déclarés coupables et exécutés après une houleuse controverse judiciaire

de 1920 à1927 et seront absous et réhabilités à titre posthume. Alors que le protectionnisme se renforce par des lois anti trust, les États-Unis pratiquent une politique interventionniste et expansionniste à Cuba, au Honduras, en Haïti, au Nicaragua. De nouveaux territoires et états sont annexés sur fond de révoltes indiennes et de révolution mexicaine (1917). Des conflits sociaux (1921) explosent en même temps que le chômage et le spectre de la récession, bien que les États-Unis possèdent 50% du stock d'or mondial et que les ventes de la Ford T explosent. 1924 est l'année de la première exécution par gaz létal dans une prison américaine et celle de la sortie du film satirique *The Gold Rush* (*La Ruée vers l'or*) de Charlie Chaplin.

Lors du conflit européen de 1914-1918, après une déclaration de neutralité et une proposition de médiation refusée par la France et la Grande-Bretagne, les tensions diplomatiques entre l'Empire allemand et les États-Unis vont s'accroître, suite aux torpillages des paquebots Lusitania en 1915 et Sussex en 1916. En 1917, les États-Unis rompent leurs relations diplomatiques avec l'Empire à l'annonce du renforcement de la guerre sous-marine et prêtent renfort aux Alliés. Cependant, après l'armistice du 11 novembre 1918, le Sénat américain vote contre le Traité de Versailles et l'adhésion à la Société des Nations, dont les États-Unis s'excluent (1920).

L'Italie et les États-Unis, tout comme l'Allemagne et une partie des pays européens, sont fortement travaillés par des montées de nationalisme et de protectionnisme au moment du premier âge d'or du cinéma à l'antique. Le cinéma italien, comme le cinéma de D.W. Griffith, de *Judith of Bethulia* (1913) à *Intolerance* (1916) reflètent ces tendances. Le genre fonctionne comme marqueur de questionnement nationaliste. Ainsi, dans les productions américaines et italiennes, le péplum disparaît quasiment lorsque les nationalismes et fascismes sont en place. Si cette disparition a pu être attribuée à la généralisation du parlant, autour de 1927, qui favorise des genres comme le film noir et les comédies romantiques[962], elle peut être vue comme conséquence de la réponse à la question nationaliste posée par ces films.

Aux États-Unis, des films isolés et atypiques remplacent la production en série des années 1920 : la quatrième version des *Last Days of Pompeii* (*Derniers jours de Pompéi*, Ernest B. Schoedsack, 1935) produite par la compagnie Hollywoodienne RKO ; *Golgotha* (Julien Duvivier, 1935, France) ; *I, Claudius* (Joseph von Sternberg, 1937 avec Charles Laughton, Merle Oberon[963].

En Italie, plus aucun péplum n'est produit depuis la fin du muet, à quelques exceptions près dont *Scipione l'Africano* (Carmine Gallone, 1937), considéré une propagande

[962] Laurent Aknin, *Le péplum,* Armand Colin, 2009, p. 26-27
[963] Laurent Aknin, *ibid.,* p. 31

mussolinienne justifiant l'invasion de l'Éthiopie par les forces italiennes[964]. Le film est un échec, malgré la compétence de Carmine Gallone et un budget considérable. Le ressort dramatique principal du péplum, celui de la cité antique décadente qui tombe sous le joug du tyran, attire lorsque cette question est en tension dans la société, mais désintéresse dès la concrétisation politique de cette tension. La spécificité du péplum est donc de poser la question du nationalisme en étant sur le fil du rasoir : il existe entre absence de dramaturgie du politique tyrannique et usage hagiographique de la tyrannie.

3.2.1.2 Impérialismes de la guerre froide

La vitalité historique du péplum américain des années 1950-1965 apparaît liée au contexte de la guerre froide et à un souci d'affirmation ou de réaffirmation des identités. Raymond Aron qualifie de « paix belliqueuse »[965] ce conflit entre les États-Unis et de l'Union soviétique, assimilés à des empires, autour desquels la majeure partie des pays se regroupent. Ce monde bipolaire, articulé sur une guerre idéologique et politique, évite l'affrontement direct, mais a de fortes répercussions dans les domaines économiques et culturels. Il se manifeste par l'espionnage, les actions secrètes, la propagande, la compétition technologique, la conquête de l'espace, les compétitions sportives et culturelles dont le cinéma fait partie. De 1945 à 1955 les deux blocs de l'Ouest et de l'Est se constituent sur la supériorité stratégique nucléaire des États-Unis (qui ne profitent toutefois pas de cet avantage) sur le bloc communiste marqué par la mort de Staline (1953), l'instabilité du pouvoir à la tête de l'Union soviétique, la partition de l'Europe et de l'Allemagne en RFA et RDA. Le face à face des deux blocs (1956-1962) commence véritablement quand chacun est doté d'armes nucléaires permettant la destruction de l'autre, par la succession des crises les plus graves de la guerre froide (Berlin, Cuba, Suez, Budapest).

Ces années sont celles du plus grand faste du péplum, ce qui semble démontrer que ce genre culmine dans un contexte de tension et convoque les origines (plus ou moins fantasmatiques) de sa civilisation pour envoyer des signaux dans un jeu de négociations internationales. *Ben Hur* de William Wyler (1959) représente l'acmé du péplum cette période de guerre froide. Les valeurs de la compétition fratricide qui oppose culture romaine abusive et peuple juif opprimé y sont affirmées, dressant une cartographie des alliances des États-Unis. Parler du succès de Ben Hur. Le déclin du péplum débute dès 1960[966].

---

[964] Laurent Aknin, *Le péplum,* Armand Colin, 2009*,* p. 31
[965] Raymond Aron, « La paix belliqueuse », Revue *Commentaire* n°76, avril 1996, p. 913-917
[966] Laurent Aknin, *Le péplum,* Armand Colin, 2009, p.79-83

L'antiquité est très en vogue au cinéma au début des années 60, bien que des signes annoncent un renversement de tendance du point de vue cinématographique avec les premières faillites de studios[967]. Les années 1963 à 1974 correspondent, du point de vue politique, à la détente et à l'effritement des deux blocs de l'Est et de l'Ouest, qui se désagrègent du fait de scissions internes et de volontés d'indépendance (comme la politique du général de Gaulle vis-à-vis des États-Unis et la rupture entre Chine et l'URSS). La guerre du Viêt Nam, menée par les États-Unis avec des moyens militaires toujours plus considérables, ternit durablement leur image et annonce le déclin de leur influence. De fait, la production de péplum s'emballe de façon significative, puis s'effondre.

3.2.2 NÉO PEPLUM ET PATRIOTISME AMÉRICAIN MONDIALISÉ

En ce qui concerne la production des néo-péplums, elles coïncident avec les politiques et opérations stratégiques, même si le lien entre sorties de films et interventions militaires aux États-Unis prête à discussion. Ceux-ci reflètent, *a minima*, les préoccupations du moment, ouvertes à l'interprétation. La réapparition du genre péplum sur les écrans, et le signe qu'il fait vers l'origine de la société américaine, doit donc avoir un sens communicationnel spécifique, puisque d'autres genres reflètent des préoccupations belliqueuses ou impérialistes.

3.2.2.1 Néo-péplum et chaos organisé

Ainsi, à l'orée du troisième millénaire, la situation géostratégique des États-Unis est principalement marquée par d'importants conflits au Moyen-Orient, motivés par une guerre au terrorisme qui débute par le spectaculaire attentat suicide du 11 septembre 2001 au World Trade Center relayé sur tous les médias mondiaux, et par une crise économique et financière mondiale entretenant un climat de tension. Les sorties de néo-péplums et des sujets abordés par ces films entretiennent des liens étroits avec la chronologie et la nature de ces crises.

3.2.2.1.1 Titus, Gladiator et la rechute de Rome

La guerre d'attentat débute sous le gouvernement Clinton (du 20 janvier1993 au 20 janvier 2001) avec un premier attentat djihadiste contre le World Trade Center (26 février 1993), et des attentats contre les ambassades des États-Unis au Kenya et en Tanzanie (1998). Il s'agit cependant d'une période d'expansion économique, qui donne lieu à la ratification de

[967] Laurent Aknin note que deux sociétés prestigieuses, Lux et Titanus s'éteignent. En 1961, Dino de Laurentiis réalise *Barabbas* qui, considéré comme un « sous Ben Hur », reçoit un accueil glacial, *ibid.*, p.80

l'ALENA (accord de libre échange nord-américain). La déclaration de principe des accords d'Oslo, signée à Washington en 1993 entre Yitzhak Rabin, Yasser Arafat, et Bill Clinton, vise alors la reprise des négociations et une autonomie temporaire accordée à la Palestine, pour résoudre le conflit israélo-palestinien dans lequel les États-Unis prennent parti pour Israël dans un climat de tension croissant.

Les années 90 sont encore marquées par l'intervention des États-Unis en Haïti, ainsi que par l'intervention des troupes de l'OTAN dans la guerre du Kosovo. Si notre hypothèse se vérifie, la sortie quasi consécutive de deux néo-péplums : *Titus* de Julie Taymor (25 décembre 1999), et *Gladiator* de Ridley Scott (5 mai 2000) pourrait annoncer le début des hostilités. Il n'est pas négligeable de souligner que, dans ces deux films, les deux généraux Titus et Maximus sont envoyés en Germanie pour défendre les frontières de l'empire, comparables aux frontières géo stratégiques des États-Unis au Moyen-Orient et en Haïti conçus comme annexées, et en reviennent en piteux état, ayant tout perdu. *Titus* comme *Gladiator,* soulignent sous un mode dystopique le déraillement de l'ordre guerrier confronté à l'ordre politique intérieur menacé par l'*hybris* du tyran. Rome est magnifiée dans les deux films (comme décor de théâtre dans *Titus*, et mégalopole antique augmentée dans *Gladiator*) mais livrée à la récession économique, aux valeurs dévoyées de la société du spectacle, à l'arrogance et à la perversité du dirigeant. A plusieurs titres ces deux films, en renouant avec le péplum, interrogent la grandeur de Rome, métaphore habituelle des États-Unis. Les États-Unis n'ayant pas encore été l'objet de l'attaque de grande ampleur du 11 septembre, la représentation de Rome n'est pas encore considérée comme problématique.

3.2.2.1.2 Le « Persicos odi » du néo-péplum de l'après 11/09/2001

L'administration Bush (du 20 janvier 2001 au 20 janvier 2009) est marquée par l'attaque du World Trade Center, traumatisme pour le monde occidental. Progressivement, un repli nationaliste et un climat d'hostilité s'installent avec le lancement d'une politique internationale contre le terrorisme, les guerres d'Afghanistan et d'Irak. Il s'agit pour Georges W. Bush de « combattre l'axe du mal » dont Oussama Ben Laden devient l'ennemi juré. Ce message mêle considérations morales, religieuses, politiques et économiques. C'est à partir de cet attentat, que la représentation de Rome disparaît des néo-péplums, Rome, dont *Gladiator* a réactivé, à l'échelle mondiale, la métaphore, n'est plus citée que comme lointaine capitale, aussi invisible que menaçante.

Déjà dans les années 1990, la vision géopolitique américaine au Moyen-Orient était fondée sur l'interventionnisme, la lutte contre le terrorisme islamique, la prolifération des

armes de destruction massive, la promotion du libéralisme politique, économique et social. Elle s'appuyait sur des concepts ancrés dans l'histoire des États-Unis et le développement d'une pensée néoconservatrice[968]. La doctrine Bush (consistant en le changement du régime irakien, l'unilatéralisme et l'interventionnisme militaire, la guerre préventive justifiant l'intervention avant l'attaque) se met en place au début des années 2000. L'administration Bush crée un département de sécurité intérieure et adopte au Congrès l'*USA Patriot Act*, le 26 octobre 2001. Cette loi antiterroriste de surveillance efface certaines distinctions juridiques et permet l'accès aux données informatiques sans autorisation des utilisateurs, faisant des réseaux et des technologies numériques un enjeu géo politique.

De 2001 à 2004, guerres anti-terroristes et visions géopolitiques du Moyen-Orient prennent de l'ampleur[969]. L'opération « Liberté Immuable » inaugure la guerre d'Afghanistan (octobre 2001-décembre 2014) opposant États-Unis, Royaume-Uni, France, Canada et régime Taliban. Le but officiel de l'invasion est la capture d'Oussama Ben Laden et la destruction du réseau terroriste Al-Qaïda soutenu par les talibans et les régions tribales. Il s'agit du plus long et plus coûteux conflit pour les USA depuis la guerre du Viêt Nam (1959-1975). La campagne initiale chasse les talibans du pouvoir, instaure un gouvernement provisoire (décembre 2001) qui ne contrôle que Kaboul et manque de légitimité. Les talibans engagent une guérilla contre la Force Internationale d'Assistance et de Sécurité (FIAS).

La guerre « préventive » en Irak commence le 20 Mars 2003. L'Irak, prétendant détenir la bombe, est envahi (opération « Liberté Irakienne »). Saddam Hussein est arrêté et exécuté, le parti Baas dissout, un nouveau gouvernement mis en place. Le président Bush déclare l'arrêt des combats le 1er mai 2003, mais une guérilla éclate et conduit à la formation de l'État Islamique d'Irak en 2006. Un attentat durcit les oppositions entre sunnites et chiites (2006-2008) déclenchant une guerre civile qui se conclut par la victoire chiite et l'éviction des sunnites hors de Bagdad. Les troupes américaines se retirent progressivement. L'Afghanistan et l'Irak apparaissent comme les « pays tests » de la doctrine Bush qui vise les ressources pétrolières et le musèlement de la rébellion contre l'hégémonie des États-Unis au Moyen-Orient, à destination de la Syrie et de l'Iran, selon Catherine Croisier[970] et Yves Lacoste[971].

---

[968] Laura Monfleur, « Les États-Unis au Moyen-Orient (III) : Guerre contre le terrorisme et remodelage du grand Moyen-Orient (2001-2004) », *Les Clés du Moyen-Orient*, 29/03/2018 [en ligne], consulté le 23/11/2019. URL : https://www.lesclesdumoyenorient.com/Les-Etats-Unis-au-Moyen-Orient-3-guerre-contre-le-terrorisme-et-remodelage-du.html

[969] Laura Monfleur, *ibid.*

[970] Catherine Croisier, « La doctrine Buch de remodelage du Grand Moyen-Orient : entre idéalisme et pragmatisme », *Diploweb,* 2005 [en ligne], consulté le 19/11/2019. URL : https://www.diploweb.com/forum/croisier1.htm

[971] Yves Lacoste, « Les États-Unis et le reste du monde », *Hérodote*, Volume 2, n°109, 2003, p. 3-16

Or, cette même année 2004 est marquée par la sortie consécutive de quatre néo-péplums : *Troy, Alexander, The Passion of the Christ, King Arthur* qui montrent des conflits en Grèce et au Moyen Orient, affirment des valeurs religieuses ou tissent des solidarités dans une romanité élargie à l'Europe occidentale. Scénarisation des films et scénarisation de l'Histoire semblent se rejoindre.

Laura Monfleur souligne en effet que cette guerre préventive est construite de toute pièce et légitimée par les médias, qui établissent un lien, pourtant non avéré, entre Saddam Hussein et Oussama Ben Laden[972]. Cette guerre a aussi des effets sur le conflit israélo-palestinien. Les attentats du 11 septembre ont scellé l'« alliance sacrée » entre Israël et les Etats-Unis dans la « croisade antiterroriste ». Les Israéliens se retirent des territoires occupés (à l'exception de la Cisjordanie)[973]. Dans cette campagne de communication, l'« Initiative du Grand Moyen-Orient » (« *Great Middle East Initiative* » ou GMEI) présentée en 2004, se prétend bénéfique au Moyen-Orient et au monde entier en travaillant à la « démocratisation politique et la libéralisation sociale et économique de certains pays »[974]. En 2004, la formation de la « vision » géopolitique du Moyen-Orient par les Etats-Unis, l'infléchissement des politiques d'intervention militaire et diplomatique, définissant ennemis, alliés, limites du Moyen-Orient et justifiant l'interventionnisme, sont donc en cours. Laura Monfleur souligne que « ces représentations géopolitiques ont des fondements idéologiques qui reposent plus sur la culture et l'histoire des États-Unis que sur une quelconque réalité dans les pays du Moyen-Orient »[975] validant par là l'idée d'une scénarisation des guerres.

Les univers diégétiques des néo-péplums produits sous l'ère Bush de 2001 à 2009, s'inscrivent ostensiblement dans cette réalité Moyen-Orientale conflictuelle. Les films actent la solidarité israëlo-américaine, en montrant Israël plus opprimée par le fanatisme religieux que par la présence, somme toute bienveillante, du préfet romain (comprendre américain) Ponce-Pilate (*The Passion of the Christ*). Le conflit au Moyen-Orient est représenté par l'opposition des Grecs aux Perses (*Troy* et *Alexander*, *300*) ou par des guerres de frontières aux confins de Rome ou de la Grèce (*Troy, Alexander, King Arthur, The Passion of the Christ, 300*). Or, pour Florence Goyet, les épopées se résument souvent à des querelles de bornage. L'*Iliade* (représentée dans *Troy*) en est la métaphore la plus archétypale : « La

[972] Laura Monfleur, « Les États-Unis au Moyen-Orient (III) : Guerre contre le terrorisme et remodelage du grand Moyen-Orient (2001-2004) », *Les Clés du Moyen-Orient*, 29/03/2018 [en ligne], consulté le 23/11/2019. URL : https://www.lesclesdumoyenorient.com/Les-Etats-Unis-au-Moyen-Orient-3-guerre-contre-le-terrorisme-et-remodelage-du.html
[973] Jalal Al-Husseini, « Les attentats du 11 septembre 2001 et la question palestinienne », *Politique étrangère*, Volume 3, 2011, p. 47-558
[974] Laura Monfleur, *ibid.*
[975] Laura Monfleur, *ibid.*

grande bataille redoutée par tous, quand les Troyens ont réussi à s'approcher du mur, comparée à une querelle de bornage pour un mur mitoyen ! Les métaphores sont souvent lointaines, on l'a vu, mais elle sont toujours fusion du comparant et du comparé »[976]. Cette querelle de frontière, dont l'*Iliade* est la métaphore, justifie une représentation au cinéma au moment où les relations se crispent entre États-Unis et pays Moyen-Orientaux[977].

Laura Monfleur souligne encore, à l'instar d'autres politologues, que la « construction » de la menace Moyen Orientale par les États-Unis, s'opère dans une progression fondée sur des arguments contestable et manichéens dignes d'un *storytelling*. Ce manichéisme belliqueux se traduit selon Jacques Beltran[978] dans l'usage du terme « *rogue states* » (« États délinquants ») par les États-Unis, l'usage de la métaphore de « l'Axe du Mal » désignant l'ennemi Irakien, Iranien et Coréen du Nord, ou encore dans le slogan « Avec nous ou contre nous »[979].

Cette scénarisation du conflit se fait, rajoute Laura Monfleur, par « double glissement dans la construction de la menace », c'est à dire par construction progressive de l'ennemi. Elle avance comme preuve le fait que, dans un premier temps, la lutte antiterroriste est focalisée au Moyen-Orient, dont les états sont classifiés « *rogue states* », bien qu'Al-Qaida soit un réseau transnational et déterritorialisé[980]. De plus, si la plupart des terroristes sont saoudiens, l'Arabie Saoudite n'est étonnamment pas classifiée « *rogue state* » mais seulement « allié problématique »[981], ce qui montre bien que l'enjeu est surtout le territoire moyen-oriental. Le second temps de la construction de cette menace consiste en un changement d'échelle. La condamnation des groupes-réseaux passe à la condamnation d'états tout entiers, accusés d'être susceptibles de « sanctuariser le terrorisme »[982]. Ce recadrage en plan large

---

[976] Florence Goyet, *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006, p. 67

[977] Aristote, « Aussi la poésie est quelque chose de plus philosophique et de plus élevé que l'histoire ; car la poésie parle de généralités, et l'histoire de détails particuliers », *Poétique*, IX, 3

[978] Jacques Beltran, « Les États-Unis et le concept de « states of concern » : vers la fin du containement ? », *Afri*, Volume 2, 2001, p. 625-635

[979] Par ailleurs, la fin du mandat de l'administration Bush est marquée par la crise des *subprimes* (juillet 2007) qui menace l'équilibre financier mondial et aboutit à la crise économique mondiale qui éclate en 2008. Les États-Unis lancent le plan Paulson (septembre 2008). Dans ce contexte, les velléités nationalistes et protectionnistes sont exacerbées, Laura Monfleur, « Les États-Unis au Moyen-Orient (III) : Guerre contre le terrorisme et remodelage du grand Moyen-Orient (2001-2004) », *Les Clés du Moyen-Orient*, 29/03/2018 [en ligne], consulté le 23/11/2019. URL : https://www.lesclesdumoyenorient.com/Les-Etats-Unis-au-Moyen-Orient-3-guerre-contre-le-terrorisme-et-remodelage-du.html

[980] Philippe Droz-Vincent, *Vertiges de la puissance : Le « moment américain » au Moyen-Orient*, éditions La Découverte, 2007

[981] Catherine Croisier, « La doctrine Buch de remodelage du Grand Moyen-Orient : entre idéalisme et pragmatisme », *Diploweb,* 2005 [en ligne], consulté le 19/11/2019. URL : https://www.diploweb.com/forum/croisier1.htm

[982] Philippe Droz-Vincent, *Vertiges de la puissance : Le « moment américain » au Moyen-Orient*, éditions La Découverte, 2007

permet aux États-Unis de « construire une extra-territorialité militaire dans un système d'états souverains »[983] et donc d'y justifier leur présence et d'y étouffer la mise en cause de leur hégémonie après la guerre en Irak. « Le Moyen-Orient apparaît donc comme un champ d'intervention et de remodelage, plus qu'un lieu où les États-Unis trouveraient des puissances partenaires »[984].

L'augmentation du nombre de sorties de néo-péplums en 2004 fonctionnerait alors comme *soft power* dans ce contexte belliqueux de guerre préventive en Irak et d'extra-territorialité en tension croissante. Laura Monfleur insiste sur l'importance du *soft power* dans la communication des États-Unis à cette période. La construction de cette vision d'un nouveau Moyen Orient dans la *Great Middle East Initiative* (GMEI) infléchit la doctrine Bush dans le sens d'un « interventionnisme accru des États-Unis, à la fois par un *hard power* (puissances militaires, guerres préemptives) et par un *soft power* (diffusion des valeurs démocratiques et des normes libérales)»[985]. Prévus pour une diffusion internationale, les néo-péplums agissent, comme d'autres films américains prévus pour l'export, comme agents de ce *soft power*. Ils font vibrer la corde atavique des sociétés occidentales, légataires des civilisations gréco-romaine et biblique, justifient la présence américaine sur les côtes Moyen-Orientales, et font écho au manichéisme et à l'étatisation des enjeux politiques.

Ainsi, pour revenir au film fondateur pour le néo-péplum qu'est *Gladiator,* le fin mot du film pourrait résider, au-delà du « parallèle-différence »[986] entre Maximus et Commode, dans l'opposition entre deux possibles politiques de la fin d'un âge[987]. La sortie de *Gladiator* et sa représentation du conflit entre deux visions de Rome, se concluent, dans le domaine cinématographique, par le triomphe de la République sur la tyrannie et dans la sphère politique, par un des attentats les plus retentissant contre la « république » impérialiste des Etats-Unis, qui déclenchent la chasse à l'homme contre Oussama Ben Laden et son réseau. Les quatre néo-péplums helléniques et orientalistes sortis en 2004, après le silence de trois ans

---

[983] Aylin Güney et Fulya Gökcan, « The 'Greater Middle East' as a 'Modern' Geopolitical Imagination in American Foreign Policy », *Geopolitics*, Volume 15, 2010

[984] Philippe Droz-Vincent, *ibid.*

[985] Laura Monfleur, « Les États-Unis au Moyen-Orient (III) : Guerre contre le terrorisme et remodelage du grand Moyen-Orient (2001-2004) », *Les Clés du Moyen-Orient*, 29/03/2018 [en ligne], consulté le 23/11/2019. URL : https://www.lesclesdumoyenorient.com/Les-Etats-Unis-au-Moyen-Orient-3-guerre-contre-le-terrorisme-et-remodelage-du.html

[986] Florence Goyet explique que les « parallèles-différences » sont « les multiples parallèles que le texte construit entre les personnages, permettent de mieux saisir les différences entre eux, sur fond de ressemblance. Le grand problème de la crise sociale et politique, c'est que l'on ne parvient plus à distinguer le bon grain de l'ivraie, la voie droite de l'erreur », *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006*,* p.20

[987] Florence Goyet, « Au-delà du parallèle-différence entre Achille et Hector, le fin mot de l'*Iliade* est peut-être dans l'opposition entre Hector et Agamemnon, qui incarnent les deux possibles politiques de la fin du *Dark Age* », *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006*,* p. 67

qui suit *Gladiator,* témoignent de la réorganisation de la représentation traditionnelle, parallèle à celle du GMEI. Rome n'apparaît plus à l'écran, lequel focalise sur les Cités grecques et perses, Athènes et Babylone, en tête. Les films consacrent des conflits situés aux frontières de l'empire Romain (Judée, Britannia, Germanie, Egypte), ou de la civilisation grecque (Perse, Sparte, Troie, côte méditerranéenne, Tirynthe).

Les films de 2004 traduisent encore une hésitation dans la représentation des conflits qui disparaîtra au tournant de 2007, comme si une négociation était en cours. *Troy* et *Alexander* montrent les politiques de conquête au Moyen Orient en produisant dans leur narration « un véritable mouvement de balancier » où « la victoire passe sans cesse d'un camp à l'autre en une succession de retournements »[988]. Deux films à part, *King Arthur,* qui montre l'occupation romaine au mur d'Hadrien, *The Passion of the Christ*, qui montre les rébellions juive et chrétienne contre l'occupant romain, présentent ce même mouvement de balancier.

Antoine de Baecque souligne, à propos de *Troy* : « les dix années de la guerre de Troie y sont réduites à quelques semaines de batailles et de négociations, adaptation à la temporalité des conflits dissymétriques contemporains –, comment une coalition peu harmonieuse d'armées hétérogènes conduit, sous la direction hésitante et contestée d'un politicien ambitieux et irresponsable, un combat beaucoup plus difficile que prévu en terrain hostile : une ville orientale entourée de désert, défendue par des troupes bien entraînées suivant un chef charismatique. Le clin d'oeil est assez clair : les Grecs sont très proches de l'US Army et de leurs alliés onusiens, Agamemnon campe sans complexe ni nuances en George W. Bush, tandis que Troie fait un adversaire irakien très vraisemblable »[989].

Le point de vue du spectateur oscille pourtant entre les deux camps avec une préférence pour le camp troyen. Le camp achéen n'est soutenu que par Achille, qui représente le patriotisme américain, « puisqu'il rend possible, non sans culpabilité ni remords, la victoire grecque en troquant la bannière étoilée pour l'héroïsme du combattant décisif. Mais aussi la conscience humaniste de la civilisation démocratique, puisque son respect de l'adversaire, son opposition frontale au chef de la coalition dont il conteste la légitimité et dévoile les mensonges, et surtout ses hésitations à participer à une guerre de conquête, sont au centre de l'interprétation. La «colère» d'Achille, qui organise le coeur du récit homérique, métamorphosée par le film Hollywoodien en pause stratégique, négociations diplomatiques et bouderie

[988] Florence Goyet, *ibid.,* p. 60
[989] Antoine de Baecque, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013, p.77, [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

d'humeur pour manque de respect, joue ce rôle d'*adaptateur* de l'histoire antique, trop étrangère pour un public de masse mondialisé, à l'actualité d'une guerre médiatisée par les chaînes du monde entier. La gymnastique analogique est laborieuse, mais cet imaginaire historique greffant la guerre irakienne sur celle de Troie – chimère assez lourde de sens – est très clairement mis en avant par la promotion du film à sa sortie, en mai 2004, une année après la croisade lancée par George W. Bush »[990]. Cette analyse est partagée par les *Cahiers du Cinéma*[991].

Antoine de Baecque note encore à propos d'*Alexander* que beaucoup de signes contemporains y font sens : « Darius, le roi des Perses, est grimé en Ben Laden ; Roxane, princesse de Bactriane (l'Afghanistan actuel), porte un temps la burqa, avant que le héros ne l'épouse à Babylone, sur l'Euphrate – espace des conquêtes que l'armée de George Bush Senior n'atteindra pas tout à fait lors de la guerre du Golfe, en 1991, et que celle de son fils occupera douze ans plus tard. Mais c'est aussi à Babylone qu'Alexandre s'enlise et agonise, à l'image du bourbier irakien contemporain qui fut le tombeau de près de 4 500 soldats américains entre 2003 et 2011. L'idéologie du film d'Oliver Stone tient entière dans la contradiction entre le rêve d'Alexandre, cette fusion de la culture hellénique et des idées perses, cette fascination pour l'Orient, ce melting-pot ethnique, social, culturel, que fut son armée et sa mise en pratique, la conquête militaire, plutôt sa mise en coupes réglées par la caste militariste qui exploitait pour lui les pays conquis.

Dans cette vision de l'histoire coexistent deux Amériques – plus que deux Grèces –, celle qui pense le monde comme un syncrétisme multiracial, multiconfessionnel, multiculturel, avec une générosité tolérante, et celle qui le conquiert, l'occupe, l'exploite, avec violence, cynisme et un sens aigu de sa propre sécurité comme de ses intérêts économiques. L'*Alexandre* d'Oliver Stone illustre lyriquement et dramatiquement cette parabole

---

[990] Antoine de Baecque, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013, p.78 [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

[991] François Bégaudeau, « *Troie,* commis par Wolfgang Petersen (*Air Force One, Dans la ligne de Mire*), un premier bilan masqué des guerres planétaires en cours. Avec l'armée grecque, opportunément reconvertie romaine (tortue comprise), en puissance centrifuge sécurisant l'axe du mal, et Troie, explicite porte de l'Orient, en état voyou. Le problème, c'est que ça ne marche qu'à moitié, Priam (Peter O'Toole) n'est pas Saddam, Agamemnon (Brian Cox) n'est pas exactement Bush, et Diane Kruger, qui joue Hélène, évoque davantage Patricia Kaas que Tarek Aziz. Surtout, dans cette laborieuse gymnastique analogique, à qui Achille renverrait-il ? […] Brad [Pitt] a ceci d'inédit qu'il possède la notoriété des rôles de sauveur de l'Amérique, tout en demeurant l'emblème d'une certaine génération anarcho-individualiste. Résultat, quand Bruce Willis était l'Amérique tout entière, telle qu'elle se fantasmait ou rêvait de se restaurer, Brad Pitt n'est jamais que Brad Pitt. Ses pectoraux ne sont pas le rempart de la démocratie, mais des pectoraux. Devenir-mannequin de la *movie-star* américaine, carnation qui n'incarne rien. C'est bête à dire, mais pour que renaisse le grand film d'action, il manque des acteurs républicains », « *Troie* de Wolfgang Peterson », « Cahier Critique », *Cahiers du Cinéma* n°, 2004

historique de l'échec du rêve américain ».[992] Les films du début du cycle après *Gladiator* montrent la montée de la violence dans une valse hésitation entre les deux camps, une « montée vers l'indistinction » [993] dans « le cadre d'une pensée « non-claire » où « les représentations s'élaborent dans la chair même du texte. La contradiction vient de ce qu'on ne manie pas des concepts qui s'organiseraient suivant une loi rationnelle»[994]. Florence Goyet souligne en effet la montée progressive de la violence qui affecte l'organisation et la syntaxe même du texte et du genre. De fait, à partir de 2007 et de *300,* la cause des conflits n'est plus sujette à atermoiement, les combats sont légitimes, les représentations encore plus manichéennes : « retournements et contradictions [ont reculé] pour laisser place à un parti pris »[995]. Cette évolution de la représentation du conflit dans le néo-péplum accompagne la réalité géo stratégique des États-Unis. « L'épopée est un extraordinaire outil intellectuel parce qu'elle se charge de faire jouer devant nous, complètement, les attitudes possibles, les postures politiques que la situation engendre » [996].

Antoine de Baecque confirme cette thèse en soulignant dans *300* une esthétique « furieusement belliqueuse », inspirée de la bande dessinée de Frank Miller, « graphiste conservateur qui s'est montré chaud partisan de la guerre en Irak » et réalisée par Zack Snyder « cinéaste spécialiste des films d'horreur, de zombies et des effets spéciaux numériques ». Le film se présente comme « un *story-board* animé, avec son rythme rapide, ses 1 300 plans saturés d'effets visuels, sa coloration brune et rouille, aux contrastes noirs, or et rouge sang. La bataille occupe près de la moitié du film et oppose trois cents athlètes blancs, combattant torse nu jusqu'à la mort, à un amalgame innombrable de corps mélangés, difformes, monstrueux, mutants, nains, appuyés sur un bestiaire fantastique et des trolls moyenâgeux. Ultime rempart face à l'invasion d'une piétaille fanatique hétéroclite, certains (beaucoup) y ont lu l'apologie d'une Amérique crispée face à une incarnation bigarrée de l'«axe du mal»

---

[992] Antoine de Baecque, « Cette implication du présent dans le passé a été incarnée physiquement jusqu'au bout : l'historien Robin Lane Fox a fini par être figurant dans la charge de cavalerie de la bataille de Gaugamèle en Mésopotamie, tandis que le cinéaste pouvait clamer en une du *Nouvel Observateur*: 'Alexandre n'aurait jamais laissé Ben Laden s'échapper !'», « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013, p.78 [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

[993] Florence Goyet, « Le résultat de toute la montée vers l'indistinction est là : ils sont braves également, et l'issue du combat n'est pas jouée d'avance», *ibid.,* p. 65

[994] Florence Goyet, *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006*,* p. 65

[995] Florence Goyet, *ibid.,* p. 65

[996] Florence Goyet, « La *sunkrisis* est peut être le procédé qui incarne le plus évidemment le travail de l'épopée. C'est le parallèle-différence, dans lequel on construit un objet par différentiation : la *comparatio* des Latins. Les multiples parallèles que le texte construit entre les personnages permettent de mieux saisir les différences entre eux, sur fond de ressemblance. Le grand problème de la crise sociale et politique, c'est que l'on ne parvient plus à distinguer le bon grain de l'ivraie, la voie droite de l'erreur. L'épopée est un extraordinaire outil intellectuel parce qu'elle se charge de faire jouer devant nous, complètement, les attitudes possibles, les postures politiques que la situation engendre », *ibid.,* p. 20

venu d'Orient, entre Perses, islamistes et cauchemar irakien.

Toutes ces batailles sont composées par le montage contrasté, souvent à très haut débit, les détails hyper violents de la guerre en plans rapprochés, éventrements, décapitations, jets de sang, chutes, courses, exacerbations des émotions, et des plans d'ensemble assurant une vue imposante et plus abstraite du champ de bataille, la plupart spectaculaires par l'effet de multiplication numérique des corps de troupes, des armées en manœuvre, et la monumentalisation des décors, des paysages urbains ou sauvages. »

3.2.2.1.3 2009-2017 : explosion des conflits et du Chaos Cinéma

C'est sous l'administration Obama (du 20 janvier 2009 au 20 janvier 2017) qui doit faire face à une crise sans précédent au Moyen-Orient et à la crise économique mondiale, que cette inflexion du genre amorcée en 2007 par *300,* se vérifie. La présence américaine au Moyen-Orient, véritable poudrière, s'intensifie. Le conflit en Afghanistan se durcit. Des centaines de milliers de soldats de la FIAS et des USA y sont envoyés de 2008 à 2013. Oussama Ben Laden est tué au cours d'un raid des forces spéciales US au Pakistan le 2 mais 2011. Les États-Unis poursuivent le désengagement de la guerre d'Irak en finançant des milices sunnites pour affaiblir et marginaliser l'État Islamique et préparer une accalmie[997].

Parallèlement, en Syrie, le Printemps Arabe débute en 2011 par des manifestations pacifiques démocratiques contre le régime de Bachar el-Assad qui se muent en révolte armée puis en guerre civile fédérée par l'Armée Syrienne Libre (ASL). Les pays belligérants, les États-Unis, la France, la Turquie, l'Arabie Saoudite, le Qatar, la Jordanie soutiennent les rebelles qui s'emparent de la majeure partie de la Syrie de 2012 à 2013. Bachar el-Assad, soutenu par l'Iran, le Parti des Travailleurs du Kurdistan (PKK) [998] et des groupes islamistes rattachés à Al-Qaïda, fondent l'État Islamique en 2014, attaquent les pays belligérants, et reprennent la moitié de la Syrie, un tiers de l'Irak, pour restaurer le califat.

La coalition internationale menée par les USA bombarde la Syrie (septembre 2014). Les Forces Démocratiques Syriennes (FDS) rassemblant kurdes et arabes, sont créées en janvier 2015 pour lutter contre le djihad. Raqqa, capitale syrienne de l'État Islamique, tombe en octobre 2017. Le soutien militaire de la Russie au régime syrien depuis 2015 renouvelle les

---

[997] Les forces américaines se retirent officiellement d'Irak le 18/12/2011, la guerre prend fin en décembre 2014

[998] Thomas Pierret, « État des lieux et perspectives du conflit syrien : évolution et perspectives de la crise syrienne », *Institut Européen de la Méditerranée* [en ligne], consulté le 01/10/2019. URL : https://www.iemed.org/observatori/arees-danalisi/arxius-adjunts/anuari/anuari-2014/Pierret_Conflit_syrien_ISIS_opposition_Annuaire_IEMed_2014.pdf/

tensions de la guerre froide, et abouti à un traité de contrôle des armements entre États-Unis et Russie. La Turquie intervient d'abord contre l'État Islamique (2016 et 2017) puis contre les Forces Démocratiques Syriennes (2018) liées au PKK. Dans les deux camps, la guerre de terrorisme semble la seule issue à cette guerre civile devenue conflit religieux. Les pertes humaines sont de 500 000 morts dans un contexte de violation des droits de la guerre : attaques à l'arme chimique, crimes de guerre, crimes contre l'humanité, massacres, tortures dans les prisons du régime. Le quart de la population syrienne fuit le pays.

Une guerre civile éclate en Libye entre février et octobre 2011. Le peuple réclame démocratie et liberté, respect des droits de l'homme, répartition des richesses, lutte contre la corruption. Mouammar Kadhafi, plus ancien dirigeant du monde arabe en fonction depuis 1969, est menacé quand la contestation populaire se transforme en guerre civile, suite à la répression. Cette guerre donne lieu à l'intervention militaire internationale, notamment des États-Unis, et aboutit au renversement du régime mis en place. Mouammar Kadhafi, qui fuit lors de la prise de Tripoli par les rebelles en août 2011, est capturé et tué.

Le 14 juillet 2015, l'accord de Vienne sur le nucléaire iranien est signé après une décennie de tensions, par cinq pays membres du Conseil de sécurité des Nations Unies (États-Unis, Russie, Chine, France, Royaume-Uni), l'Allemagne, l'Union Européenne et l'Iran. Cet accord-cadre lève les sanctions économiques liées aux suspicions de développement nucléaire sans accord préalable de l'Iran et vise le contrôle de son programme nucléaire. Du point de vue social, les États-Unis font face à une importante récession économique, la crise financière et économique mondiale occasionnée par les subprimes ayant sévit. Un plan de relance économique est mis en place, avec des réformes sociales pour apaiser les tensions : protection des patients et soins abordables, contrôle accru des armes à feu, mariage entre personnes du même sexe, accord de Paris sur le climat.

Les années 2009-2017 sont donc fortement marquées par la crise au Moyen-Orient, qualifiée de guerre externalisée, par des attentats terroristes partout dans le monde, l'arrestation et la mort d'Oussama Ben Laden, l'intervention militaire en Afghanistan, Irak et Syrie contre l'État Islamique, et en Lybie et en Iran à propos du nucléaire. En juillet 2017, la défense américaine estime le coût du conflit à 841 milliards de dollars, les pertes humaines américaines s'élèvent à environ 7000 morts et au moins 500 000 morts au Moyen-Orient, même si le bilan reste difficile à établir[999]. C'est entre 2009 et 2016 que la production des

[999] Source AFP, « La 'guerre contre le terrorisme' lancée par les Etats-Unis a fait 500.000 morts », *Les Échos,* 08/11/2018 [en ligne], consulté le 25/09/2019. URL : https://www.lesechos.fr/monde/enjeux-internationaux/la-guerre-contre-le-terrorisme-lancee-par-les-etats-unis-a-fait-500000-morts-146237

néo-péplums explose[1000], avec plus de quatorze films produits sur les vingt trois du corpus. Le genre est marqué par une esthétique du chaos qui pousse à l'extrême les tendances relevées par Antoine de Baecque à propos de *300* : focalisation sur le monde grec et moyen-oriental, colorimétrie très sombre et froide, violemment contrastée par des éléments incandescents, univers concentrationnaires, recrudescence des explosions et déflagrations de tous types, rythme toujours plus haché du montage, figures omniprésentes du tyran et de Chronos, figure primitive du Chaos (*The Clash of the Titans, Immortals*, *Wrath of the Titans, 300 : Rise of an Empire*). Ces néo-péplums fleurissent en Europe également (*Agora,* Alejandro Amenábar, 2009, est un exemple frappant de critique du fanatisme)[1001]. Les films représentent volontiers des catastrophes de grande ampleur ou des punitions divines (*Pompeii, Noah, Exodus : Gods and Kings*) dévastant l'indigne humanité ou libérant le peuple Hébreux du tyran Egyptien.

Durant l'année 2014, qui correspond à la création de l'Etat Islamiste et au lancement des offensives américaines en Egypte, sortent six néo-péplums. Ces six films (*Pompeii*, *300 : Rise of an Empire*, *The Legend of Hercules, Hercules, Noah, Exodus : Gods and Kings*) font surgir modèles herculéens ou figures de prophètes, suggèrent des fins du monde, évoquent explicitement la guerre d'attentat (*300 : Rise of an Empire* montre des attentats suicides). Les films plus tardifs de 2016, prennent un peu de recul, reviennent à des cadences moins frénétiques, interrogent le système américain comme producteur de films de genre et donc comme producteur de rêve et d'idéologie (*Hail Caesar !*), ou évoquent la question de la fidélité à Rome et du retour au religieux (*Risen, Ben Hur, Mary Magdalene*), Rome étant toujours montrée comme lieu du mal, maintenant une « alliance sacrée » avec la Judée.

[1000] *The Clash of the Titans* (Louis Leterrier, 7 avril 2010), *Centurion* (Neil Marshall, 7 juillet 2010), *Immortals* (Tarsem Singh, 23 novembre 2011), *The Eagle* (Kevin Macdonald, 4 mai 2011), *Wrath of the Titans* (Jonathan Liebesmann, 28 mars 2012), *Pompeii* (Paul W.S. Anderson, 20 février 2014), *300 : Rise of an Empire* (Noam Murro, 5 mars 2014), *The Legend of Hercules* (Renny Harlin, 19 mars 2014), *Hercules* (Brett Ratner, 27 août 2014), *Noah* (Darren Aronofsky, 9 avril 2014), *Exodus : Gods and Kings* (Ridley Scott, 24 décembre 2014), *Hail Caesar !* (Joel et Ethan Coen, 17 février 2016), *Risen* (Kevin Reynolds, 19 février 2016), *Gods of Egypt* (Alex Proyas, 24 février 2016), *Ben Hur* (Timur Berkmambetov, 7 septembre 2016).

[1001] Thierry Méranger, note à propos d'*Agora* : « Il y aura donc, attendus, des élans symphoniques, scènes de foule et de saccage, trajet hagiographique – et paradoxalement christique – d'une héroïne incarnant beauté, culture et indépendance face aux obscurantismes religieux de son temps. Propos apparemment inattaquable que ce florilège de bonnes intentions, qui pave, comme le souligneront les mauvais esprits ; l'enfer des chrétiens. Mais la vraie tragédie du film est précisément son invraisemblable prétention à vouloir expliquer, voire guérir, les dysfonctionnements moraux et géopolitiques du monde actuel et du Moyen-Orient en particulier. Du combat contre le machisme, l'arrivisme et l'intolérance ne subsiste qu'un salmigondis teinté à l'occasion d'érotisme Obao, dans lequel les différentes communautés sont croquées », « *Agora* d'Alejandro Amenábar », « Cahier Critique », *Cahiers du Cinéma* n°652, Janvier 2010

3.2.2.1.4 2016-2018 : Agora numérique et replis bibliques

L'administration Trump (à partir du 20 janvier 2017) est caractérisée par une série de décrets restreignant l'immigration et ordonnant la construction d'un mur sur la frontière mexicaine en continuité avec la politique du président Bush. Cette administration défait certains accords établis par le précédant gouvernement Obama. Ainsi elle se retire de l'accord de Paris sur le climat, et de l'accord de Vienne concernant le nucléaire Iranien (8 mai 2018). Le président américain réclame les sanctions économiques les plus élevées possibles contre l'Iran, contre l'avis des autres signataires.

Ben Hur est de ce point de vue une pierre angulaire, tout comme les péplums bibliques *: Risen, Mary Magdalene* qui marquent une décrue du genre par l'émergence d'une esthétique télévisuelle ou liée aux réseaux sociaux. Néanmoins cette réapparition des péplums bibliques en fin de période d'affrontement militaire et religieux pourrait être un signe de clôture du conflit et un retour au calme par réaffirmation de la foi, un temps menacée. Cette réapparition du péplum biblique peut être interprété comme un repli de bon aloi derrière la figure d'un président médiatique et controversé, qui a focalisé les critiques pour sa politique autoritaire et démagogique. Sa communication offensive, fondée sur Twitter, sujette à contrevérités et controverses agite le débat public. Ses opposants lui reprochent un discours populiste, réactionnaire, nationaliste, isolationniste, protectionniste et climato-sceptique, mais font de lui un adversaire apparent de l'*establishment* et du politiquement correct, au bénéfice de valeurs accomplissant certaines sombres prédictions de *Gladiator.* La reconnaissance de Jérusalem comme capitale d'Israël, le retrait des troupes américaines de Syrie, la « Guerre commerciale » visant la Chine sont les dernières directives prises dernièrement dans une Amérique en proie à d'importants conflits sociaux.

Depuis 2017, la production de néo-péplum connaît un arrêt ou une accalmie. Un seul film est produit en coproduction avec la Grande-Bretagne, *Mary Magdalene* (Garth Davis, 28 mars 2018). Celui-ci réhabilite, dans un contexte où les rapports hommes-femmes sont sujets à scandales sociaux (affaire Weinstein, *#MeToo*), une femme, montrée comme une des apôtres les plus actives de Jésus et négligée par une tradition fondée sur la domination masculine. Ce néo-péplum a été produit par les studios Weinstein[1002].

Ainsi, le néo-péplum accompagne les crises politiques et religieuses. Le temps de préparation long des films précède les conflits au cours desquels ces films sortent. Ils

[1002] Stephen Dalton, « Rooney Mara and Joaquin Phoenix co-star in this revisionist Biblical drama from 'Lion' director Garth Davis », *The Hollywood Reporter,* 27/02/2018 [en ligne], consulté le 06/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/review/mary-magdalene-review-1088785

semblent être l'actualisation des tractations politiques, questionnements, désirs latents et prises de décisions qui s'opèrent. Richard Dyer souligne que les films dispensent les gouvernements de communiquer sur leurs décisions en prenant en charge une partie du débat public, sous le gouvernement Obama, par exemple. À l'inverse, un gouvernement jouant de l'omniprésence du président sur les réseaux sociaux, assume la fonction du spectacle et la participation à la grand messe nationale. C'est là une des conséquences possibles de l'appel au modèle de la *Polis* grecque qui se traduit tant par une *agora* que par un « grand bazar »[1003].

[1003] Thierry Vedel, « La citoyenneté et ses conditions d'expression - L'*internet* et ses usages citoyens », *Cahiers Français*, n°316, 2003

Evolutions géo stratégiques et sorties des néo-péplums (2000-2018)	
Gouvernement Clinton (20.01.1993 – 20.01.2001) Premier attentat contre le World Trade Center (1993) Attentats contre les ambassades US au Kenya et en Tanzanie Expansion économique Ratification de l'ALENA (accord de libre échange nord-américain) Intervention en Haïti Accords d'Oslo Intervention des troupes de l'OTAN au Kosovo	*1. Titus,* Julie Taymor, 25 décembre 1999 *2. Gladiator,* Ridley Scott, 5 mai 2000
Gouvernement Bush (20.01.2001 - 20.01.2009) Attentats du 11 septembre 2001. Adoption au Congrès de l'USA Patriot Act Politique internationale contre le terrorisme : « Combattre l'axe du mal » Guerre d'Afghanistan (2001-2014) Guerre d'Irak (mars 2003-Décembre 2011) Création d'un département de sécurité intérieure Crise des subprimes, plan Paulson, Crise financière de 2008.	*3. The Passion of the Christ,* Mel Gibson, 25 février 2004 *4. Troy,* Wolfgang Petersen, 13 mai 2004 *5. King Arthur,* Antoine Fuqua, 4 août 2004. *6. Alexander,* Oliver Stone, 16 novembre 2004 *7. 300,* Zack Snyder, 21 mars 2007
Gouvernement Obama (20.01.2009 - 20.01.2017) **Crise au Moyen Orient** : Guerre en Irak (2001-2014) : Intervention militaire contre l'Etat islamique, puis retrait progressif des troupes américaines d'Irak Guerre d'Afghanistan (2003-2011) : Présence accrue en Afghanistan. Arrestation et mort d'Oussama Ben Laden, puis retrait définitif des troupes en Afghanistan. Guerre civile en Syrie : intervention contre l'Etat islamique, opération de représailles contre Bachar Al Assad, qui venait d'employer des armes chimiques contre des civils des zones rebelles de Syrie. Traité de contrôle des armements avec la Russie. Guerre civile en Lybie : intervention et renversement de Mouammar Kadhafi lors de la guerre civile lybienne Tensions puis accord sur le nucléaire iranien **Société :** Importante récession économique, crise financière et économique mondiale. Plan de relance économique Prix Nobel de la Paix Protection des patients et soins abordables Contrôle accru des armes à feu Mariage entre personnes du même sexe Accord de Paris sur le climat Normalisation des relations américaines avec Cuba	*8. The Clash of the Titans,* Louis Leterrier, 7 avril 2010 *9. Centurion*, Neil Marshall, 7 juillet 2010 *10. Immortals,* Tarsem Singh, 23 novembre 2011 *11.The Eagle*, Kevin Macdonald, 4 mai 2011 *12. Wrath of the Titans,* Jonathan Liebesmann, 28 mars 2012 *13. Pompeii,* Paul W.S. Anderson, 20 février 2014 *14. 300 : Rise of an Empire*, Noam Murro, 5 mars 2014 *15. The Legend of Hercules,* Renny Harlin, 19 mars 2014 *16. Hercules,* Brett Ratner, 27 août 2014 *17. Noah,* Darren Aronofsky, 9 avril 2014 *18. Exodus : Gods and Kings,* Ridley Scott, 24 décembre 2014 *19. Hail Caesar !* Joel et Ethan Coen, 17 février 2016 *20. Risen,* Kevin Reynolds, 19 février 2016 *21.Gods of Egypt,* Alex Proyas, 24 février 2016. *22. Ben Hur,* Timur Bekmambetov, 7 septembre 2016
Gouvernement Trump (20.01.2017) Décrets restreignant l'immigration Décret de construction d'un mur sur la frontière mexicaine Retrait des Etats-Unis de l'accord de Paris Retrait sur le nucléaire Iranien Reconnaissance de Jérusalem comme capitale d'Israël Retrait des troupes américaines de Syrie « Guerre commerciale » visant la Chine Communication offensive fondée sur Twitter	*23. Mary Magdalene,* Garth Davis, 28 mars 2018

3.2.2.2 Néo-péplum et censure

Autre élément de preuve du *soft power* des néo-péplums, leur réception au Moyen Orient et les accusations d'impérialisme et de colonialisme qu'ils encourent (comme pour la plupart des films américains). Ils sont objet de censure à des titres et dans des degrés variés.

Exodus : Gods and Kings[1004] a été déprogrammé au Maroc, après l'obtention du visa d'exploitation, le jour de sa sortie (le 24/12/2014) par le Centre Cinématographique Marocain (CCM) parce qu' il « représente Dieu en la personne d'un enfant au moment de la révélation divine faite au prophète Moïse. Cette représentation physique est une erreur, Dieu ne se représente pas dans toutes les religions célestes ». En Egypte, le ministre de la culture a motivé l'interdiction du film par le comité de censure à l'unanimité (le 26/12/2014) par le fait que le film fait « de Moïse et des juifs les bâtisseurs des pyramides, ce qui est en contradiction avec les faits historiques avérés » et le film présentant « l'histoire d'un point de vue sioniste »[1005]. Aux Émirats-Arabes Unis, le directeur du National Media Council a déclaré (le 30/12/2014) : « Nous avons des réserves sur le film parce qu'il contient des erreurs religieuses et historiques. Le film montre que Moïse n'est pas un prophète, mais seulement un prédicateur de la paix. [Le film] personnifie des prophètes et Dieu […] Nous ne permettons pas la distorsion des religions […]. Lorsqu'il s'agit de films religieux ou historiques, nous faisons attention au récit, qui doit être correct, et prenons soin de ne pas heurter les sentiments des autres ». Le cinéma américain est perçu comme autant d'atteintes agressives à la morale et la religion des états qui les censurent. « La question de l'ouverture des frontières culturelles est donc hautement problématique et rejoint celle des conflits politiques, économiques et idéologiques face à un cinéma qui se mondialise et tend à devenir la norme »[1006].

300 a été l'objet de houleux débats en Iran. « Les iraniens crient au scandale. Depuis la sortie américaine du péplum *300*, ils ne cessent de dénoncer la façon dont leurs ancêtres, les Perses, y sont dépeints en meurtriers sauvages, sans âme et sans retenue. À coup d'articles de presse, de pétitions sur Internet, et de discours politiques. Et pour une fois, c'est un sujet qui fait la quasi-unanimité, des leaders du régime à la diaspora en exil. Parce qu'il touche une

---

[1004] Emmanuelle Jardonnet, « 'Exodus' : les raisons de l'interdiction en Egypte, au Maroc et aux Emirats arabes », *Le Monde*, 30/12/2014 [en ligne], consulté le 03/08/2020. URL : https://www.lemonde.fr/cinema/article/2014/12/30/exodus-les-raisons-de-l-interdiction-en-egypte-au-maroc-et-aux-emirats-arabes-unis_4547346_3476.html

[1005] La scène de l'ouverture de la Mer Rouge a posé problème pour son non respect des textes bibliques et coraniques. Le chef du Conseil suprême pour la culture a ainsi déclaré : « Dans le film, Moïse tient une épée et non un bâton », comme écrit dans les textes, la séparation des eaux est un « phénomène des marées », et non une intervention divine, Emmanuelle Jardonnet, *ibid.*

[1006] Emmanuelle Jardonnet, *ibid.*

fibre sensible : la fierté nationale, qui se rattache à un riche passé historique »[1007]. Emmanuel Burdeau et Jean Philippe Tessé rapportent : « Un conseiller de Mahmoud Ahmadinejad a fait savoir, dans un communiqué, qu'il voyait dans *300* « une machine de guerre psychologique contre les Iraniens ». Psychologique, le mot est mal choisi. Objet d'un culte fervent sur Internet, le péplum numérique de Zack Snyder – primitivisme high-tech, on n'en sort pas – s'inspire de la bataille des Thermopyles, un épisode de la seconde guerre médique opposant Grecs et Perses. D'où la ruade du gouvernement iranien, fâché que ses ancêtres y soient occis avec délectation »[1008]. A l'inverse, *Mary Magdalene* film Hollywoodien qui réactive des figures sulpiciennes et des idées féministes, a été interdit de distribution en salle aux États-Unis[1009] au moment où la société de distribution Weinstein Company est en faillite, suite à l'implication du producteur Harvey Weinstein dans des affaires de mœurs.

Si ces films constituent en eux-mêmes des charges idéologiques, la critique sur ces films contribue également à ce *soft power*. Ainsi, certains auteurs, comme Florent Pallares, tout en soutenant un désengagement politique des films, exposent les enjeux politiques qu'ils sous entendent. « À la vue d'*Alexander*, de nombreux critiques ont accusé Oliver Stone de soutenir George W. Bush. Ils ont mis en parallèle certains éléments scénaristiques de l'œuvre avec des événements contemporains »[1010]. Ces allégations ne correspondraient pas à la vision du réalisateur d'Alexandre, aux antipodes de Georges W. Bush : stratège étudiant minutieusement ses guerres, il n'aurait pas détourné des ressources pour une guerre secondaire, ni n'aurait mené la guerre en Irak si le but premier était l'arrestation de Ben

---

[1007] Delphine Minoui, « Téhéran dénonce une 'guerre psychologique' de l'Occident », *Le Figaro,* 15/10/2007 [en ligne], consulté le 10/11/2019. URL : https://www.lefigaro.fr/international/2007/03/22/01003-20070322ARTFIG90166-teheran_denonce_une_guerre_psychologique_de_l_occident.php

[1008] Emmanuel Burdeau, Jean Philippe Tessé, « *300* de Zack Snyder », « Cahier Critique », *Cahiers du Cinéma* n°622, avril 2007

[1009] Thomas Sotinel, « *Marie Madeleine* : un apocryphe du XXIe siècle », *Le Monde*, 28/03/2018 [en ligne], consulté le 12/08/2020. URL : https://www.lemonde.fr/cinema/article/2018/03/28/marie-madeleine-un-apocryphe-du-xxie-siecle_5277351_3476.html

[1010] Florent Pallares, « Les cités grecques seraient présentées comme étant corrompues par l'or perse, légitimant les décisions guerrières de Philippe. De son côté, Alexandre semble justifier auprès de ses troupes la conquête de l'Orient, d'une part, en accusant les Perses d'être à l'origine de la mort de son père et d'autre part en apportant la liberté aux peuples soumis de l'Orient. Par ailleurs, l'Empire perse comportait plusieurs grandes cités dont la capitale était Persépolis qui n'est pas représentée dans le film. Seule l'entrée des Macédoniens dans Babylone évoque la conquête de l'Empire perse. Dès lors, un reflet du contexte politique des années 2000 a pu sembler évident. Des conquérants, les Américains, dirigés par un chef, George W. Bush qui veut venger le mal fait à son père, viennent de l'Ouest apporter 'la liberté' à des peuples de l'Est tyrannisés qui ne leur ont rien demandé, notamment à Babylone en Irak plutôt qu'à Persépolis en Iran », *in* « Représentations de la guerre et de la paix dans le cinéma à sujet antique Hollywoodien », *Images de guerre, guerre des images, paix en images : La guerre dans l'art, l'art dans la guerre*, Michel Cadé et Martin Galinier (dir), Presses Universitaires de Perpignan, collection « Etudes », 2013, p.107-119

Laden. Alexandre aurait été vecteur de paix, ne se serait pas contenté d'exploiter les ressources[1011].

3.2.2.3 Néo-péplum comme *soft power*

Si le néo-péplum est un *soft power,* il a été utilisé entre 2000 et 2018, avec parcimonie et par vagues en étant relayé par des films de science fiction (un énième *Star Wars,* des adaptations de *Comics*), des films de guerre réalistes (*American Sniper,* Clint Eastwood, 2014), ce qui ménage une alternance entre les genres. Le néo-péplum touche, davantage que la légitimation de la violence par les « causes justes » du point de vue américain, l'identité des civilisations, qui se réaffirment quand le conflit surgit avec l'Iran, par exemple, à propos du projet d'armement nucléaire.

Le néo-péplum accompagne spécifiquement un effort diplomatique avec des pays étrangers quand il est prélude au combat, et s'insère dans les productions de films de guerre, lorsque les conflits explosent, au même titre que les productions comme celle de Clint Eastwood au moment fort des tensions avec la Syrie, ou encore comme *Sicario* (Denis Villeneuve, 2013) contre les cartels de la drogue au Brésil. Les mythologies qu'ils véhiculent sont des signes culturels forts à destination d'un public mondialisé, qui ne connaît des crises que ce qui est véhiculé par les médias. En terme d'énoncés performatifs ils peuvent être saisis comme des séries de provocations, de *mea culpa,* de dialogues ou de négociations.

Un autre argument en faveur d'une qualification du genre néo-péplum comme agent diplomatique de *soft power* réside dans des motifs spécifiques à ce genre. Ainsi, le motif de l'émissaire, que l'on voit apparaître dans *Gladiator, Troy,* et *300*, par exemple, qui n'illustrent pas globalement des réactions positives à ces tentatives de négociation, à l'exception de *Troy* qui brouille les pistes avec l'histoire personnelle d'Achille qui consent à rendre le corps du défunt Hector à son père. Réduire le sens des films à cette seule hypothèse se révèle hasardeux. Néanmoins l'inflexion de la représentation de l'héroïsme qui part d'une héroïsation « forte » et se termine en fin de corpus par une dissolution de cet héroïsme dans la geste biblique semble confirmer une scénarisation du genre à finalité communicationnelle.

Un autre motif récurrent est celui de l'oracle, qui semble désigner par métonymie, la fonction des films sur la scène internationale : prévoir l'avenir. Les oracles sont nombreux

---

[1011] Florent Pallares, *in* « Représentations de la guerre et de la paix dans le cinéma à sujet antique Hollywoodien », *Images de guerre, guerre des images, paix en images : La guerre dans l'art, l'art dans la guerre*, Michel Cadé et Martin Galinier (dir), Presses Universitaires de Perpignan, collection « Etudes », 2013, p.107-119

dans ce corpus, et sont présents sous diverses formes dans *Alexander, Troy, 300, Immortals, The Clash of the Titans, Wrath of the Titans, Hercules, The Legend of Hercules.*

Le polysémique motif du souffle est autant expression de la tension guerrière, qu'interrogation sur la possibilité d'un ré-enchantement du monde occidental. Si le souffle évoque un imaginaire belliqueux, il évoque une renaissance, difficile à concevoir, une nouvelle ère, qui se conçoit assez bien comme la métaphore du flux internet qui relie toutes les parties d'un monde déterritorialisé et insulaire comme a pu l'être le monde Grec des Cités-États. Plus généralement le souffle est la représentation floue de ce à quoi aspirent ces films, l'obscur objet de leur désir, en espérant toutefois que la fin de l'héroïsme ne soit pas la tyrannie, tant la figure du héros est polarisée par celle du tyran.

Les figures de sages et de penseurs sont un autre motif de ce *soft power.* Pour contrer *hybris* et *furor* belliqueux du tyran, les néo-péplums représentent des figures de la sagesse, souvent caricaturales, et dont les héros sont censés être les réceptionnaires. Ces figures sont polysémiques : elles font signe vers un autre état que celui de la guerre, incarnent le conflit moral que le héros doit affronter. Ces figures transmettent un message de sagesse et valident donc le contenu des films, bien que ces penseurs soient eux-mêmes partie prenante de la guerre que mène le héros.

L'empereur philosophe Marc Aurèle (*Gladiator*), figure tutélaire dont le règne voit la grandeur de Rome s'étendre grâce à ses guerres, déplore à la fin de sa vie, la vacuité de son action, justifiant l'action de Maximus, menée au profit de valeurs républicaines et de la doctrine stoïcienne. Ptolémée (*Alexander*), historiographe au soir de sa vie, modère l'apologie de la conquête et de la démesure que le portrait d'Alexandre sous-tend. Le philosophe Aristote apparaît moins dans la version d'Oliver Stone que dans celle de Robert Rossen, mais son importance est déterminante. L'unique scène qui lui est dédiée est fondatrice, et le montre pétri de finesse, mais aussi d'ethnocentrisme et d'ambition : la suprématie grecque ne fait pas de doute sur la barbarie perse. Il revient au long du film par les souvenirs qu'en ont Alexandre et ses généraux, qui discutent la valeur de ses préceptes. Le roi Priam (*Troy*) représente sagesse, goût, et piété confinant à l'aveuglement, en opposition au pragmatisme rustre des Achéens d'Agamemnon.

Merlin (*King Arthur*), chef picte combat les envahisseurs romain et saxon, révèle à Artorus ses origines et son avenir de roi. Ponce Pilate (*The Passion of the Christ*) est paradoxalement profond, tiraillé, choqué par le comportement des hébreux (les « méchants » du film), et souhaite sauver « le Nazaréen ». Attentif aux conseils de sa femme, il est peint comme un homme raffiné, aimant et respectueux, malheureux d'être en Judée, « cet avant

poste perdu ». Mathusalem (*Noah*), incarne la sagesse de la lignée des Patriarches, descendants d'Adam et Eve, dispense aide et conseils judicieux et disparaît lors du déluge. Chiron (*The Legend of Hercules*) est précepteur bienveillant et ami de la reine Alcmène. Thot, dieu de la sagesse, et Râ, dont la tâche consiste à repousser inlassablement Apophis (le chaos) sont des mentors (*Gods of Egypt*).

Un autre élément de *soft power* réside dans la propension des néo-péplums à produire des stars du grand et du petit écran (Russell Crowe, Val Kilmer, Angelina Jolie, Colin Farell, Brad Pitt, Orlando Blum, Kit Harington, Eva Green, Mickey Rourke, Joaquin Phoenix, Rooney Marra). Richard Dyer rappelle combien la personnalité construite des stars détermine la réception du personnage incarné à l'écran[1012]. Conséquence du processus de « l'homme unidimensionnel » à l'œuvre au XXème siècle dans tous les aspects de la culture, tel que le décrit Herbert Marcuse[1013], de cet « homme moyen » émerge la possibilité d'isoler le « plus petit dénominateur commun », ou idéal minimal commun, identifié par Rick Altman comme moyen d'assurer la communicabilité, l'universalité et la pérennité d'un genre cinématographique[1014]. De fait, le néo-péplum et son *star system* fonctionne comme un texte unique, comme un *agir communicationnel*[1015], qui se lit dans son ensemble au même titre qu'un film, comme le souligne Rick Altman[1016] et exprimant les conflits latents des sociétés qui les produisent[1017]. Cette communication permet de parvenir au consensus démocratique en favorisant la compréhension mutuelle des individus plutôt que le succès de l'échange.

[1012] Richard Dyer, *Le Star-système Hollywoodien,* L'Harmattan, 2004*,* p.15-17 et 95-97

[1013] Herbert Marcuse, *L'homme unidimensionnel : essai sur l'idéologie de la société industrielle avancée*, éditions de Minuit, 1968

[1014] Alexander Walker, propose une explication liée à l'évolution technique du cinéma : les stars incarnent des comportements typiques depuis l'arrivée du son et du parlant qui les a privées de leur auréole divine, à cause du naturalisme accru du cinéma parlant, *Stardom, The Hollywood Phenomenom* (1970), réédition Penguin, Londres, 1974, p.223

[1015] Jürgen Habermas, *Théorie de l'agir communicationnel* (1981), réédition Fayard, 2001

[1016] Rick Altman, *La Comédie musicale Hollywoodienne. Les problèmes de genre au cinéma,* Armand Colin, 1992*,* p. 20-28

[1017] Richard Dyer, *ibid.* p.22-25

3.2.3 NÉO PEPLUM ET SOCIÉTÉ AMÉRICAINE

Si les néo-péplums entrent dans le contexte du *soft power* d'une communication internationale, ils s'adressent à des spectateurs individualisés et agissent comme *soft power* dans le cadre d'une dimension nationale de la société de consommation.

3.2.3.1 Star system et recherche du charisme dans le néo-péplum

Rejoignant les analyses de Florence Goyet sur l'*Iliade,* les héros grecs et les récits parallèles, les analyses de Richard Dyer sur les stars et de Rick Altman sur les genres parviennent aux mêmes conclusions.

La star ou le héros masquent la conscience que les individus ont d'eux-mêmes comme membres de telle ou telle classe en recomposant les différences sociales dans le public en une nouvelle polarité pour ou contre la star. Les stars, parce que nos rapports avec elles relèvent de l'expérience et non de la connaissance, parce qu'elles sont individualisées (leur image « singulière » incarne une norme sociale de portée générale) et parce qu'elles existent dans le monde réel, servent donc à désamorcer les enjeux politiques, points de départ obligatoires mais potentiellement explosifs de tout message médiatique.

Cela implique que la signification idéologique des films et des stars coupent les spectateurs des enjeux politiques, les rendre passifs sans renforcer un point de vue politique donné. Le contenu exact des opinions politiques de certaines stars (Brad Pitt, George Clooney qui sont démocrates, Mel Gibson acteur et réalisateur Républicain et catholique traditionnaliste, Anthony Hopkins engagé à Greenpeace, Angelina Jolie plutôt de gauche) qui revendiquent, ne serait donc pas pertinent pour discuter de leur fonction idéologique, qui est la même que celle de toutes les stars. Mais il est exagéré de ne pas reconnaître de significations idéologiques spécifiques de telle ou telle star. Le formatage social est tel que même l'intime contient toujours une dimension politique. Ainsi l'image de la star « désigne et dénie » à la fois les problèmes de la société capitaliste en crise.

La notion de charisme particulièrement recherchée dans le cinéma Hollywoodien et notamment dans le néo-péplum qui montre, en quelque sorte, des stars héroïsées ou croquées à l'antique sur piédestal, associe fonction sociale et idéologie. Pour Max Weber l'ordre politique est légitimé (outre par la force), par la tradition (faire ce que nous avons toujours fait), la bureaucratie (faire les choses conformément à des règles convenues mais modifiables, supposées rationnelles) et le charisme (faire les choses parce que le chef nous y invite). Le charisme est défini comme « une certaine qualité de la personnalité d'un individu qui le met à

part des autres hommes et fait qu'il est perçu comme doté de qualités surnaturelles, surhumaines ou tout au moins exceptionnelles »[1018].

Le spectateur se dépolitise en même temps qu'il s'individualise à travers les stars, et prend pour personnel, ce qui est en fait social : « En incarnant et en dramatisant le flux de l'information, les stars promeuvent chez leur public des modes d'attachement dépolitisés (c'est à dire l'acceptation du *statu quo*) »[1019]. La star encourage la privatisation et la personnalisation des déterminations structurelles, inculque au public une conscience aliénée : des individus qui perçoivent leur monde uniquement en termes d'intérêt personnel forment une masse privatisée[1020].

3.2.3.2 L'atavisme construit du néo-péplum

L'ode 38 d'Horace, mentionnée à plusieurs reprises dans le roman *The Last Days of Pompeii* d'Edward Bulwer-Lytton, est largement illustrée dans le néo-péplum par la somptuosité des palais babyloniens ou turcs et un tenace préjugé contre la Perse.

Persicos odi, puer, apparatus,
displicent nexae philyra coronae;
mitte sectari rosa quo locorum
sera moretur.

simplici myrto nihil allabores
sedulus curo: neque te ministrum
dedecet myrtus neque me sub arta
vite bibentem[1021].

La différence culturelle entre deux civilisations antagonistes, soulignée par *Troy*, est récurrente dans le genre, ce que Tomas Lochman confirme. « Dans les péplums, les principaux ennemis des Grecs et des Romains viennent de régions situées à l'est de la Grèce et de Rome, ou ont même une physionomie orientale. Ainsi, l'image de l'ennemi reflète chaque fois la réalité contemporaine ou les souvenirs de guerre des pays producteurs des films. Durant la deuxième guerre mondiale, mais également après, à la suite de l'affrontement avec le Japon, le grand danger pour les Américains venait d'Asie ; l'Europe de l'Ouest, pendant la guerre froide, craignait le bloc communiste de l'Europe de l'Est ; depuis le conflit

---

[1018] Max Weber, *On Charisma and Institution Building,* University of Chicago Press, 1968, p.329
[1019] Richard Dyer, *Le Star-système Hollywoodien,* L'Harmattan, 2004*,* p.25-31
[1020] Leo Lowenthal, « The Triumph of Mass Idols », in *Literature, Popular Culture and Society*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, 1961, p.109-140
[1021] Horace, « Je hais, enfant, la somptuosité persane; les couronnes enlacées de tilleul me déplaisent; ne cherche pas en quel lieu se rencontre la rose tardive. Par un soin inutile n'ajoute rien au simple myrte. Le myrte ne messied ni à toi qui me sers ni à moi buvant sous la vigne recourbée » *Odes,* I, 38, traduction François Villeneuve, éditions Belles Lettres, 1997

avec le Proche Orient, la menace pour l'Ouest se situe toujours là et plus encore dans le Moyen Orient »[1022]. Dans le contexte contemporain, les représentations de l'ennemi persan sont dévolues au roi troyen Priam, au roi Darius (*Alexander, 300 : Rise of an empire*), au roi Hypérion (*Immortals*), au roi Xerxès (*300*, *300 : Rise of an empire*), aux rois égyptiens (*The Legend of Hercules*, *Exodus : Gods and Kings*, *Gods of Egypt*)[1023].

Le Cycle de Troie, le combat des Amazones, le récit des invasions perses et des conquêtes macédoniennes sont quelques uns des cycles antiques qui mentionnent la perse comme ennemi de la Grèce[1024]. Les opposants les plus féroces des romains sont également orientaux : Parthes, Huns. Il y a donc continuité dans le traitement de l'image de l'ennemi qui se concentre, dans *Troy, Alexander, 300, 300 : Rise of an Empire* sur le Golfe persique (Iran, Irak, Syrie, Turquie, Lybie, Arabie Saoudite).

Carte du Monde Perse dans l'Antiquité (559av JC - 539 après JC) [1025]

[1022] Tomas Lochman, Mireille Studerus, Adrian Stähli, colloque *Antike im Kino : auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms (Antike in Comics),* Augst, 20-22/09/2005, Revue *Histara*, Université de la Sorbonne, 13/12/2011 [en ligne], consulté le 19/07/2019. URL : http://histara.sorbonne.fr/cr.php?cr=1023&lang=fr&quest=verlag. Voir également : « Le péplum et ses sujets », https://www.ac-strasbourg.fr/fileadmin/pedagogie/lettres/Examens/Le_peplum_et_ses_sujets__1_.pdf

[1023] Dans le contexte d'après guerre, Tomas Lochman cite *The Silver Chalice* (*Le Calice d'argent,* Victor Saville, 1954) qui montre le personnage de Simon (Jack Palance), typé en asiatique ennemi des chrétiens. Dans *Sign of the Pagan* (Douglas Sirk, 1954) le même acteur joue Attila ; dans *Les Mongols* (André de Toth, Ricardo Freda, 1961), un chef mongol. Dans *La bataille de Corinthe* (Mario Costa, 1962), le personnage de Callicratès s'exclame « Que deviendrait la culture grecque, si Rome disparaissait? Le danger vient de l'Est! », L*'Egyptien* (Michael Curtiz, 1954, États-Unis), *La terre des Pharaons* (Howard Hawks, 1955, États-Unis) *Alexander the Great* (Robert Rossen, 1959, États-Unis), *Helen of Troy* (Robert Wise, 1956, Italie, États-Unis), *300 Spartans* (Rudy Maté, 1961, États-Unis), *La bataille de Marathon*, (Jacques Tourneur, 1959, France), *Hercules in New York* (Arthur Allan Seidelman, 1969, États-Unis), *Hercules* (Luigi Cozzi, 1983, Italie- États-Unis), *The Adventures of Hercules* (Luigi Cozzi, 1985, Italie - États-Unis).

[1024] Laurent Aknin, « Magie et hantise de l'orient : le post-péplum » in *Mythes et idéologies du cinéma américain*, éditions Vendémiaire, 2014, p.71-84

[1025] Source site *Hérodote* [en ligne]

Alain Gresh souligne le fait que le succès de *300* aux États-Unis et en Europe[1026] est sous-tendu par un arrière fond historique fallacieux sur les supposées origines grecques des grandes puissances occidentales[1027]. L'absence de pitié pour les barbares recommandée par Léonidas et montré comme un acte positif, ou encore le nombre irréaliste de soldats perses mentionné relèvent d'une idéologie douteuse[1028]. Citant Marcel Detienne, il souligne la fausseté historique du néo-péplum[1029]. Les textes grecs d'Hérodote et Eschyle sur la bataille des Thermopyles ne donnent pas une vision négative des perses. Des historiens iraniens rappellent que les grecs n'étaient pas plus libres que les perses, que le statut de la femme en Perse était plus émancipé que celui de la femme grecque. Des textes de loi promus sous Cyrus le Grand mentionnent l'abolition de l'esclavage maintenu en Grèce, la tolérance religieuse, la liberté de choisir un métier[1030]. La vision de la supériorité européenne aurait été formée au XIXème siècle, notamment par des spécialistes de l'antiquité[1031].

Outre les virulents débats en ligne sur les forums autour des justifications ataviques des néo-péplums[1032], les critiques Alexis Bernier et Bruno Icher dénoncent l'héroïsme infantile et l'esprit « bushiste » du message émanant de *300* : célébration de l'esprit de bravoure sacrificielle, dénigrement des politiciens et religieux montrés comme lâches, corrompus, libidineux, nuisibles à la société, alliance spartiate à de mauvais combattants prêts

---

[1026] *300* aurait engrangé 70 millions de dollars dès le premier week-end aux Etats-Unis, source IMDB [en ligne]

[1027] Alain Gresh évoque *300 Spartans* (*La bataille des Thermopyles,* Rudy Maté, 1962) qui montre la résistance des 300 spartiates contre l'armée perse aux Thermopyles. « Malgré la lutte acharnée, les Spartiates ne fuiront pas leurs ennemis et ne se rendront pas, même si cela implique leur mort. À sa sortie, en 1962, les critiques ont vu ce film comme un commentaire de la guerre froide, en se référant aux états grecs indépendants présentés comme "le seul bastion de la liberté restant dans le monde jusqu'alors connu", tenant tête à l'"empire d'esclaves" perse. Il a été produit avec la coopération du gouvernement grec et a été tourné dans le petit village de Perachora, dans la partie continentale du canal de Corinthe en Péloponnèse. Il était impossible de filmer sur l'emplacement réel des Thermopyles car la mer avait reculé d'environ 5 km par rapport au moment de la bataille réelle en 480 avant JC. Quelques 5 000 soldats de l'armée hellénique ont été prêtés par le roi de la Grèce pour représenter à la fois les Spartiates et les Perses », *in* « 300, la bataille des Thermopyles, Hollywood et le choc des civilisations », *Le Monde Diplomatique*, 26/03/2007 [en ligne], consulté le 16/09/2019. URL : https://blog.mondediplo.net/2007-03-26-300-la-bataille-des-Thermopyles-Hollywood-et-le

[1028] Alain Gresh souligne la mise en scène vidéo-ludique de beaux grecs musclés face à des barbares au typage « moyen oriental » monstrueux. Il rappelle les idées réactionnaires de Frank Miller et Lynn Varley, *ibid.*

[1029] Marcel Detienne, *Les Grecs et nous,* éditions Perrin, collection « Pour l'histoire », 2005

[1030] Touraj Daryaee, « Go tell the Spartans How *300* misrepresents Persians in History », *The Iranian*, 14/03/2007 [en ligne], consulté le 06/06/2020. URL : http://www.payvand.com/news/07/mar/1251.html. Voir également Josho Brouwers, « 300, The Good, the Bad, and the Downright Ugly », *Ancient Worl Magazine,* 21/03/2014 [en ligne], consulté le 06/06/2020. URL : https://www.ancientworldmagazine.com/articles/300-2006/

[1031] Paul Cartledge, *Thermopylae. The Battle that Changed the World,* First Vintage Books éditions, 2006

[1032] Débat sur le forum de l'article d'Alain Gresh, « *300, la bataille des Thermopyles, Hollywood et le choc des civilisations », Le Monde Diplomatique,* 26/03/2007 [en ligne], consulté le 16/09/2019. URL : https://blog.mondediplo.net/2007-03-26-300-la-bataille-des-Thermopyles-Hollywood-et-le

à abandonner la bataille à la moindre difficulté, représentation des pacifistes comme « athéniens philosophes et amateurs de garçons »[1033].

Stephen Hunter prône au contraire le désengagement politique et historique face aux virulentes critiques, surgies aux États-Unis, pour dénoncer la façon dont *300* justifie la guerre et la survie de la civilisation occidentale grâce à la révolte des spartiates. La segmentation des techniques cinématographiques et de la chaîne de production, implique que les artistes numériques passent des centaine heures à syntoniser un geyser de sang, pour le faire ressembler, par exemple, à l'éclatement d'une fleur, ce qui implique une véritable difficulté à se soucier d'histoire. Les films sont conçus en plusieurs temps : les acteurs jouent sur fonds bleus, puis les artistes numériques, inventent un monde à repeindre par ordinateur, le manipulent, le peaufinent, le transforment, avec une démiurgie allant à l'infini[1034].

Pour ces critiques français ou américains, sensibles aux contenus politiques des films, la répétition de messages véhiculant des poncifs douteux sur des ennemis ataviques révèlerait donc de ferments nationalistes plus ou moins latents ou de contraintes dramaturgiques.

En effet, plus la société menacée a atteint un haut degré de civilisation, plus le désastre paraît grand, injuste, tragique, spectaculaire. Pour d'autres, loin de ne faire que maintenir le *statu quo,* l'art académique du néo-péplum défend des intérêts nationaux par l'image d'effondrements de temples, palais et statues qui réveillent et fédèrent douloureusement des sentiments d'attachement nationaux. La représentation à l'écran de la destruction des grandes cités antiques par l'ennemi perse le prouverait. Elle alimenterait une paranoïa généralisée et une hagiographie des sociétés occidentales soutenue par le fil rouge des scènes de ruine de destruction de civilisations, qui s'étire en effet dans tout le péplum. Il faut noter cependant que les néo-péplums concernés se concluent toujours par la victoire grecque.

3.2.3.3 Souffles capitalistes de l'efficacité

Une autre lecture de la geste héroïque véhiculée par les néo-péplums ramène plus prosaïquement à ce que transmettent ces films pour les spectateurs, travailleurs ordinaires de la société de consommation qui conçoit ces produits de divertissement grand public. Les caractéristiques syntaxiques de cette geste fragmentaire, hyperkinétique, instantanée dans la

---

[1033] Alexis Bernier et Bruno Icher, « This is merdaaaaa! Péplum bushiste belliqueux, '300' exalte un héroïsme puéril », *Libération,* 21 mars 2007 [en ligne], consulté le 16/09/2019. URL : https://www.liberation.fr/cinema/2007/03/21/this-is-merdaaaaa_88046/

[1034] Alain Gresh cite Stephen Hunter, « *300 :* A Loosing Battle in More Ways Than one », *The Washington Post*, 09/03/2007, « *300, la bataille des Thermopyles, Hollywood et le choc des civilisations », Le Monde Diplomatique,* 26/03/2007 [en ligne], consulté le 16/09/2019. URL : https://blog.mondediplo.net/2007-03-26-300-la-bataille-des-Thermopyles-Hollywood-et-le

réaction, rapide et agile au combat, sont à mettre en relation avec les modes de consommation et de production de la société américaine, dont Richard Dyer étudie le lien avec le *Star System* américain. Les chiffres indiquent, par ailleurs, une augmentation du public entre 1993 et 2012 et notamment une hausse du public actif et de plus de cinquante ans[1035] ; augmentation qui semble proportionnelle à celle de la population mondiale, mais qui semble s'amenuiser avec la propagation des écrans portatifs à partir de 2012.

La geste héroïque, véhiculée par des héros interprétés par des stars montantes ou confirmées, incarne la réussite de *l'American Way of Life,* consommation somptuaire et de loisir. Thorstein Bunde Veblen[1036] analyse le luxe (« la consommation ostentatoire ») et le mode de vie afférent permettant le gaspillage du temps (« le loisir »), comme idéal téléologique de la société de consommation pré capitaliste dès la fin du XIXème siècle. Ce mode de vie est incarné par les stars.

Or, le néo-péplum de ces vingt dernières années a poussé à son comble le passage au niveau syntaxique des exigences de rapidité, de fragmentation, de valorisation en hypotypose de l'aptitude au combat par la rapidité et l'agilité. Celles-ci pourraient être la promotion, au niveau syntaxique comme métaphorique, du type de productivité attendue du spectateur. Le sociologue Georges Friedman expliquait, dès 1964, que les travailleurs considérés comme surqualifiés étaient des ouvriers pluri-spécialisés, c'est-à-dire additionnant plusieurs opérations parcellaires avec la mécanisation poussée et la division du travail, et ayant pratiquement perdu la connaissance du matériau. Ainsi, la vitesse, la précision, la dextérité constituent un nouveau faisceau de qualifications, au point que des enquêteurs britanniques ont lancé la formule : « la vitesse en tant qu'habileté » (*speed as a skill*) »[1037]. Tous ces principes sont hérités de l'*Enquête sur la nature et les causes de la richesse des Nations*

[1035] Ces indications sont issues des sites américains et de statistiques émises par le Centre National de la Cinématographie qui notent une augmentation du nombre de spectateurs et une « évolution du public selon l'âge » *:*« Les moins de 25 ans représentent une part de plus en plus faible de la population française. Ils sont également moins nombreux à aller au cinéma : entre 1993 et 2012, la population cinématographique des 6-24 ans diminue de 897 740 individus. Les 25-34 ans enregistrent également une baisse dans la population française mais progressent au sein du public du cinéma (+269 476 individus). Entre 1993 et 2012, les 35-49 ans sont de plus en plus nombreux au sein de la population française (+780 622 individus) et de la population cinématographique (+2,0 millions de spectateurs). Les plus de 50 ans composent la tranche d'âge dont la progression est la plus importante. Entre 1993 et 2012, le nombre de spectateurs de plus de 50 ans progresse de 7,3 millions alors que la population totale de cette tranche d'âge augmente de 6,5 millions. Au-delà du vieillissement de la population, la fréquentation cinématographique concerne ainsi de plus en plus de seniors », Centre Nationale de la Cinématographie, étude prospective « L'évolution du public des salles de cinéma, 1993-2012 », site du CNC 18/09/2013, p.19 [en ligne], consulté le 20/11/2019. URL : https://www.cnc.fr/cinema/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/levolution-du-public-des-salles-de-cinema-19932012_224164

[1036] Thorstein Bunde Veblen, *Théorie de la classe de loisir* (1899)*,* Gallimard, collection « Tel », 1979

[1037] Georges Friedman, *Le Travail en Miettes* (1964), Université de Bruxelles, 2012, p. 68-69

d'Adam Smith (1776) qui pose le cadre des moyens de la domination économique d'une société par sa cadence de travail et sa productivité.

Georges Friedman reformule le problème, déjà posé par Karl Marx, de l'abrutissement produit par les cadences de travail et l'uniformité des tâches et de la perte de productivité des travailleurs : « L'expérience quotidienne des ateliers et, sur le plan scientifique, de nombreuses études de psychologie industrielle s'accordent à montrer que les effets de l'éclatement des tâches, en particulier l'ensemble d'attitudes désignées sous le nom *d'ennui,* peuvent être atténués lorsque l'on substitue à l'uniformité une certaine variété »[1038].

Parmi les moyens de cette variété, Rick Altman envisage le cinéma de divertissement, et notamment la comédie musicale, comme inclus dans le processus de production capitaliste[1039]. « La condamnation du spectacle si souvent prononcée par les moralistes américains vient de la tendance des protestants à transposer l'idée de vocation religieuse à la vie séculière. Cette approche religieuse de la vie économique veut que tous les hommes et les femmes se consacrent à leurs occupations terrestres comme des moines à la prière. La capacité des gens à travailler devient ainsi une mesure de leur religiosité, tandis que le refus du travail est un signe du manque de grâce. Réaménageant la hiérarchie consacrée des pêchés capitaux, les moralistes puritains ont ainsi fait de la perte de temps le premier et le plus mortel des péchés »[1040]. Mais les analyses de Max Weber ont montré que la « récréation » (le divertissement sous toutes ses formes) avait parallèlement explosé avec la généralisation du modèle industriel du XIXème en autorisant certaines activités bien précises. Elle avait donc une fonction dans la production[1041]. Rick Altman précise que le mot « récréation » « n'a pas le sens moderne de pause dans le travail, d'intermède sans rapport avec les activités professionnelles, mais plutôt de *re* création »[1042], en assouvissant un besoin fondamental de déverser un trop plein d'énergie, de satisfaire des sentiments et des désirs que l'éthique

---

[1038] Georges Friedman, « Le fait dénommé par nous 'accoutumance' aux conditions d'un travail pénible, que nous avons souvent rencontré au cours de nos enquêtes, devrait, soit dit en passant, être méthodiquement étudié sur les lieux de travail par des équipes de physiologistes et de psychologues. Il n'exclut pas l'adaptation psychomotrice à une cadence rapide et certaines formes d'habileté. Il met en jeu, par ailleurs, le problème de la « routine », la répugnance aux changements de travaux qui lui est souvent associée. Enfin, j'aimerais que des psychologues, soucieux d'observer méthodiquement les réalités du travail industriel, se demandent si, à travers l'accoutumance, ne sont pas sanctionnés, du moins chez certains individus dont la typologie serait à définir, de graves appauvrissements ou altérations de la personnalité », *Le Travail en Miettes* (1964), Université de Bruxelles, 2012, p. 68-69*,* p. 68-69

[1039] Rick Altman*, La Comédie musicale Hollywoodienne. Les problèmes de genre au cinéma,* Armand Colin, 1992, p. 360

[1040] Rick Altman, *ibid.*, p.360

[1041] Max Weber, *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme* (1904), réédition Gallimard, collection « Tel », 2004, p. 167

[1042] Rick Altman, *ibid.*, p.360

professionnelle protestante ne prend pas en compte. Le divertissement occupe une place rationnalisée, irremplaçable et nécessaire dans un système conçu sur l'activité des travailleurs.

Les crises et récessions qu'ont connus les États-Unis au cours des années 2007 (crise des *subprimes*), 2009 (crise économique mondiale), 2014 (maximum de l'effort de guerre), informent potentiellement la syntaxe des films, même si ceux-ci sont conçus en amont des crises. Ils illustrent des incitations à l'action héroïque dans des univers diégétiques dépaysants animés jusqu'à la caricature, d'un « souffle » épique incitant les travailleurs à un héroïsme quotidien avec un rigorisme stoïcien de circonstance.

Les spectateurs coopèrent au message des films, en vertu de l' « auralité » des productions cinématographiques et de leur connaissance de l'investissement symbolique des genres. « C'est donc le spectateur, plus que le film ou la culture qui fait du genre une pratique culturelle, car seul le spectateur qui connaît la culture américaine (ou originaire du film) peut reconnaître les catégories culturelles à l'œuvre, comme seul un cinéphile peut reconnaître les clichés cinématographiques dans la culture »[1043]. Les néo-péplums expriment donc les conditions du travail moderne. L'héroïsme (sur)valorisé est une incitation à mieux travailler pour assurer le *statu quo* collectif, la bonne santé économique de l'état. L'héroïsme des seize néo-péplums produits de 2007 à 2018, exprime peut-être le défi économique national et international du pays et d'Hollywood lui-même dans un « *hic et nunc* ». En tant que genre auto réflexif, le néo-péplum est le reflet de l'épopée socio économique d'Hollywood et plus largement, des États-Unis.

3.2.3.4 Évacuation du motif de Rome

Laurent Aknin souligne que l'empire romain et Rome en particulier est utilisé comme métaphore de l'Amérique[1044]. Or, les deux images qui sont données de Rome à la renaissance du genre sont celles d'une société travaillée par le vice et la décadence dans les deux films qui précèdent l'attentat contre le World Trade Center, emblème de la puissance par l'argent. Si Rome a été largement cinématographiée pendant la période classique comme ville de la corruption, cette métaphore pourrait être moins adéquate aujourd'hui.

Todd McCarthy souligne à propos de *Ben Hur* : « Mais dans une décision qui semble conçue pour limiter le budget plutôt que pour booster le récit, Juda ne se rend jamais à Rome

[1043] Rick Altman, *La Comédie musicale Hollywoodienne. Les problèmes de genre au cinéma,* Armand Colin, 1992, p.361
[1044] Laurent Aknin, *Le péplum,* Armand Colin, 2009, p.77-84

dans cette interprétation; il ne parvient pas à sauver le commandant romain après la bataille maritime et à savourer brièvement la belle vie dans la capitale du monde »[1045].

Titus débute par un récit-cadre au présent qui recense nombre de dérives de la société de consommation moderne. Un gros plan montre le visage d'un enfant couvert d'un sac poubelle troué aux yeux et à la bouche, qui nous regarde. Un travelling arrière montre l'enfant engloutissant une saucisse de fast food. Le plan moyen suivant montre cet enfant assis à la table d'une cuisine américaine équipée, seul. Il joue avec les miniatures de super héros masqués, robots, voitures, avion et chars de combat automatisés qui bougent dans un tintamarre de bruits de moteur, d'explosions, de tirs, de sirènes et recouvrent la table. L'enfant saisit un couteau et poignarde un des jouets ; prend un avion et l'abat dans son assiette pleine de ketchup, puis l'enfonce dans une grosse part de gâteau industriel. Il projette ses personnages à travers la table, et d'autres dans son verre de lait. Puis s'agitant de plus en plus, il répand du ketchup sur les soldats en faisant des bruits de crash. Il renverse tous les soldats de la table, répand dessus du sucre glace, lance son assiette et un robot par dessus le tout. Finalement, il monte sur sa chaise, prend le gâteau qu'il retourne et laisse tomber sur la table, et monte dessus. Outre qu'elle représente les dérives de la consommation de masse (profusion des produits dérivés des films, nourriture industrielle, solitude, tendance à la violence), et la transmission d'un imaginaire belliqueux, cette scène campe potentiellement le néo-péplum comme le jeu d'un enfant excédé.

Soudain, les murs tremblent, un bruit strident se fait entendre, l'enfant se bouche les oreilles, son sac toujours sur la tête. Il descend de la table, se réfugie dessous juste avant qu'une explosion ne pulvérise la fenêtre en arrière-plan. Le bruit d'un avion tout droit sorti de la seconde guerre mondiale est audible. Le père entre dans la cuisine, et saisit l'enfant. Il porte un casque et des lunettes d'aviateur. L'enfant pleure, des sirènes de pompiers sonnent. Le père emporte l'enfant au sous-sol et entre dans la cave où il disparait dans un nuage de fumée. Le père et l'enfant ressortent du nuage de fumée dans le décor d'un cirque antique. Le fait qu'il s'agisse d'un décor est exhibé. Le père tend son fils à bout de bras d'un air victorieux. Des cris de triomphe et de joie montent d'un public invisible. Un travelling circulaire autour d'eux montre l'enfant ébahi qui contemple l'arène vide. Deux feux brûlent, ainsi que le décor de la cuisine saccagée et enflammée dans laquelle ils étaient précédemment, renversant la mise en abîme temporelle.

[1045] Todd McCarthy, « *Ben Hur* : Film Review. The latest big-screen iteration of the beloved epic was directed by Timur Bekmambetov ('Wanted') and stars Jack Huston, Toby Kebbell and Morgan Freeman », *The Hollywood Reporter,* 17/08/2016 [en ligne], consulté le 19/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/review/ben-hur-film-review-919437

Le plan suivant, en forte contre plongée, montre l'enfant regardant le sol, face caméra. Un raccord regard focalise sur un jouet, représentant un soldat romain miniature. Un bruit métallique et continu croît. L'enfant tourne la tête. Une armée romaine poussiéreuse, aux armures stylisées et épurées, lui fait face. Les soldats, avancent mécaniquement en rythme, suscitant l'angoisse. L'enfant ébahi en gros plan les regarde. Un nouveau bruit lui fait tourner la tête : une colonne portant des cadavres sur des civières avance vers lui. Les soldats frappent sur des tambours, en rythme. Un plan large montre maintenant les soldats avançant en rythme de façon mécanique sous les arcades d'un palais. Titus Andronicus, le vieux général vainqueur, avance parmi eux et son histoire peut commencer dans ce flash-back ménagé sur le thème de la continuité entre passé et présent. Les images de Rome qui sont données par la suite dans *Titus*, outre qu'elle est campée par un décor ostensiblement théâtral, montre le pouvoir pris par Saturninus, dont le nom indique assez les liens avec la mort et les forces destructrices. Ce néo-péplum produit par Steve Bannon vire à la farce grotesque, nommée non sans ironie par Shakespeare *The Most Lamentable Romaine Tragedy of Titus Andronicus*.

Gladiator montre une Rome somptueuse, glacée et vertigineuse, cinématographiée virtuellement, lorsqu'elle représente le décorum du pouvoir, populaire et grouillante dans les rares scènes de rue. Cette Rome est centrée sur l'axe du mal que constituent le palais de Commode, qui domine la ville, et le Cirque, lieu de l'illusion populiste et de la cruauté érigées en spectacle. Cette Rome est montrée comme le lieu du mensonge. Alors que le peuple meurt de faim, Commode organise des jeux, vide les réserves d'argent et les greniers de Rome, qu'il espère tenir sous sa coupe dans une relation d'« amour ». Les relations personnelles de Commode sont marquées par la trahison, le parricide, l'ambition, le complot, le chantage, et l'inceste présenté comme endogamie de la caste dominante. Sa relation au politique se réduit à la formule médiatique du *Panem et circenses.* Les deux possibles politiques machiavéliens, du *Prince* au *Discours sur la première décade de Tite Live,* sont bien présentés.

Après ces deux représentations, Rome n'est plus représentée plus sur les écrans, hormis une furtive apparition dans *Hail Cæsar!* sous forme de décor lointain. D'autres néo-péplums ne font que la citer. *Pompeii,* film sombre, montre l'exil et la mort d'un esclave Celte apatride à Londinium, puis à Pompéi, où il s'éprend de Cassia, patricienne qui fuit Rome où ses parents l'ont envoyée parfaire son éducation et trouver un mari. La nocivité morale de Rome est le motif récurrent du film, incarnée par les retours de Corvus, et par la colorimétrie du film, ostensiblement noire et bleue, évoquant un monde sans espoir, renforcée par le rouge vif de l'explosion du volcan, qui fait figure de punition sans appel. Le couple meurt englouti

dans la lave du Vésuve, à l'opposé de la série *Les derniers jours de Pompéi,* dont la version de 1959 finit en *Happy End.*

Les néo-péplums romanisants montrent invariablement le héros romain déçu et abandonnant Rome. *King Arthur, Centurion, The Eagle,* montrent depuis le Mur d'Hadrien, la démission des héros qui épousent la cause picte. *Risen* montre Clavius quittant l'armée romaine pour errer et transmettre la parole de Jésus. *Ben Hur* montre le rejet de Rome par Ben Hur, et Messala converti à la cause de son ami hébreux partant dans le désert avec lui.

Grande ville administrative centralisant le pouvoir et nécessairement corrompue, elle véhicule une trompeuse image fascinante et est stigmatisée comme impérialiste, délétère moralement, opaque et dangereuse. Stratégie protectionniste ou signe vers les relations des États-Unis avec Israël et la Grande Bretagne, ces néo-péplums résonnent avec l'actualité des alliances américaines au Moyen Orient et avec le *Brexit* de la Grande Bretagne.

3.2.3.5 Représentation de la Grèce : une image de la médiamorphose du monde

Claude Aziza souligne le relatif faible d'intérêt dans le péplum classique pour la Grèce historique et Sparte (hors légendes homériques)[1046]. L'exploitation des environnements hellénisants dans le néo-péplum semble liée à la représentation des conflits contemporains au Moyen-Orient. Les Cités grecques sont représentées dans le néo-péplum, supplantant la vision grandiose, intimidante et corrompue de Rome. La rareté de la représentation d'Athènes, épicentre de la civilisation grecque, interroge. Certains critiques ont commenté qu'elle n'est pas un modèle acceptable pour les États-Unis (trop philosophe, efféminée). Athènes n'est représentée de façon très fugace que dans un seul film, *300 : Rise of an Empire*, qui la représente dans trois séquences, mois de 5 minutes. La première montre sa destruction [00:01:25-00:02:13]. La deuxième montre la séance au conseil pendant laquelle, des conseillers disputent la soumission à la Perse, avant que Thémistocle ne propose la stratégie navale qui la sauvera [00:13:17-00:15:29]. La troisième montre Thémistocle narrant l'histoire d'Artémise [00:24:30-00:25:20] et [00:27:58-00:29:21].

De façon générale, comme dans le cycle romain, l'action se déroule toujours dans les Cités-États à la marge avec beaucoup de changements de lieux : Pella en Macédoine (*Alexander*), Sparte, Mycènes, Phtia et Troie (*Troy*), Sparte, Platée (*300*), Golfe de Kolpos (*Immortals*), Argos, île de Sériphos, (*Clash of the Titans*), côtes grecques et Sicile (*Wrath of*

[1046] Claude Aziza, *Le péplum, un mauvais genre,* éditions Klincksieck, 2009, p. 27-28

the Titans) Marathon et Salamine (*300 : Rise of an Empire*), Argos, Tirynthe, Sicile (*The Legend of Hercules*), Tirynthe, Thèbes, côtes macédoniennes (*Hercules*).

Alexander, débute à Pella dans le palais royal, raffiné et luxueux opposé à la simplicité des quelques plans de la ville, qui fait figure de gros bourg, agrémenté d'un théâtre et d'un gymnase où le héros s'entraîne. Les rapports sociaux y sont décrits sous le signe de la rivalité et de la cruauté, régis par la figure inquiétante de Philippe. Le motif du complot est récurrent. *Troy* montre le roi Agamemnon, qui, sous couvert d'unifier la Grèce, réalise une politique de conquête de Cités-États frustres évoquant le moyen-âge, les grecs sont représentés comme virils, frustres, disciplinés, volontaires, en opposition aux troyens raffinés, pacifistes, religieux et sensuels (Pâris). La question de l'unification de la Grèce est laissée en suspens après la destruction de Troie. La causalité qui conduit à la vengeance est soulignée. Achille, représente l'héroïsme grec, mais Ulysse est le véritable triomphateur de la guerre.

300 poursuit le cycle des invasions perses de la Grèce commencé dans *Alexander,* qui montrait Darius repoussé et pourchassé par Alexandre, en montrant la seconde invasion de la Grèce par Xerxès, et la résistance de Sparte. Cette cité autogérée, dont Jean-Pierre Vernant compare le fonctionnement au modèle communiste[1047], à l'architecture simple, est régie par l'éducation militaire de l'*agogé,* un mode de vie simple et communautaire, un roi élu et des citoyens guerriers préparés au combat et mobilisables. Le conseil dirigé par le traître Théron et les prêtres Éphores n'est pas favorable à la guerre ; en tant que détentrice du pouvoir les instances politiques et religieuses sont montrées comme corruptibles et peu clairvoyantes. *300 : Rise of an Empire* achève le cycle des invasions perses en montrant les batailles navales de Salamine. La vertu guerrière des grecs est mise en valeur par l'action localisée quasi exclusivement dans des camps militaires et sur les trières de la flotte. Une vision caricaturale est donnée des environnements babyloniens représentant Darius et Xerxès. L'ultime bataille montre un navire perse comparable à une plateforme pétrolière et des soldats kamikazes. Le caractère résistant de l'acte guerrier s'efface devant un déchaînement de violence justifié par la survie de la Grèce.

The Clash of the Titans décuple la violence par rapport à la version de 1981. Le film montre le sacrifice exigé des jeunes argiens au Kraken dont Andromède, princesse d'Argos. Le néo-péplum souligne la faim et la pauvreté du peuple, qui abat une statue de Zeus en signe de protestation et les opposent au faste du palais d'Argos et à la tyrannie du roi. L'opposition des classes sociales est fortement marquée. Le renversement du pouvoir terrestre est dû à

[1047] Jean-Pierre Vernant, *Les origines de la pensée grecque* (1962), Presses Universitaires de France, collection « Quadrige », 2013, p.74-76

l'action d'Hadès, qui cherche lui-même à renverser Zeus dans un parallélisme maintenu tout au long du film. Hadès, dieu de la mort est paradoxalement associé au combat populaire. *Wrath of the Titans* étend la menace à l'humanité. La Grèce est montrée exclusivement à travers le village menacé de Persée, le Tartare et les champs de bataille. Le complot fomenté par Hadès pour renverser Zeus, consiste à réveiller Chronos, dieu du Chaos, pour renverser radicalement le cosmos. Ce néo-péplum destiné à un public familial, focalise sur l'intrigue familiale parallèle des hommes et des dieux qui luttent pour le pouvoir. Le néo-péplum insiste sur la transmission des conflits d'une génération à l'autre et la perte de repères qui s'ensuit.

Immortals peint le réveil des forces primitives destructrices dans une atmosphère concentrationnaire et *gore*. Hypérion tyran sanguinaire caricatural poursuit un but eugéniste contre la Grèce, représentée par le village à flanc de falaise de Kolpos, par un monastère et par un gigantesque barrage sous le Tartare où se déroule la bataille finale. Les grecs y apparaissent désorganisés.

The Legend of Hercules est à charge contre le tyran Amphitryon qui opprime son peuple et son fils, Hercule, qu'il ne reconnaît pas. Les Cités d'Argos et de Tirynthe sont des petites cités agricoles dotées de palais et d'arènes fastueuses. Les rapports de pouvoir y sont violents et caractérisés par la traîtrise. *Hercules*, contrepoint farcesque de *The Legend of Hercules* montre la mystification d'Hercule, héros naïf, orchestrée par les tyrans Cotys et Eurysthée. Hercule vit avec une troupe de mercenaires vagabonds d'une Cité à l'autre, montrées comme arriérées et miséreuses. L'invasion de la Thrace, et la démystification des obsessions d'Hercule sont au centre de la fable.

L'histoire, la topographie, et la plasticité des mythes grecs favorisent une réécriture adaptée au présent pour un public adulte ou adolescent. Cette topographie ou cartographie parcourue à grand renfort de travellings aériens renvoie à une vision par avion ou aérienne. Moyens de communication, souffle épique, injonctions divines sont diffus, transitent par voie d'air constituant une métaphore possible des réseaux numériques individualisés et reliés. Ignacio Ramonet évoque une « médiamorphose »[1048] des sociétés contemporaines qu'il qualifie de « déterritorialisées »[1049] par ces nouveaux réseaux. Le cycle hellénisant, outre sa dimension politique et géo stratégique, illustre peut-être plus adéquatement que Rome la réalité de cette évolution.

[1048] Ignacio Ramonet, *La tyrannie de la communication* (1999), Gallimard, collection « Folio », 2002

[1049] Ignacio Ramonet, *Propagandes silencieuses. Masses, télévision, cinéma* (2000), Gallimard, collection « Folio », 2003

3.2.3.6 *Mea culpa* du néo-péplum

La pratique du *mea culpa* est un élément essentiel de la dimension communicationnelle des néo-péplums, souligne Antoine de Baecque[1050]. L'auto critique modère la vision caricaturale véhiculée dans les films, favorise la réception en assumant les objections qui peuvent leur être adressées et en faisant des concessions. Cette pratique fonctionne à l'intérieur des films comme au niveau du genre, la variété et la succession des sujets permettant la modération ou la retouche des sujets précédents.

Titus montre la politique comme un théâtre, l'ordre comme un jeu bouffon toujours sur le point de basculer dans le chaos, l'art et la consommation comme rouages du cycle de la violence. *Gladiator* fonde son *mea culpa* sur la méta-critique intégrée de l'*Entertainment*-Société du Spectacle, souligne Antoine de Baecque[1051]. Avant d'entrer dans le Colisée plein à craquer de spectateurs venus voir les jeux, les sénateurs Gracchus et Gaïus évoquent la politique de divertissement mise en œuvre par Commode pendant qu'il vide les caisses de l'Etat [01:09:13-01:09:40] :

> **Gaïus** - Des jeux ! En tout 150 jours de jeux!
> **Gracchus** - Il est plus malin que je ne croyais.
> **Gaïus** - Malin ? Tout Rome se moque ouvertement de lui. Si elle n'avait pas aussi peur de sa garde prétorienne.
> **Gracchus** - Peur et merveille. Une puissante combinaison.
> **Gaïus** - Tu crois vraiment que le peuple va se laisser séduire par ça ?
> **Gracchus** - Je crois qu'il sait ce qu'est Rome. Rome, c'est la plèbe. Quelques tours de magie vont suffire à les distraire. Il va leur ôter leur liberté et eux vont l'acclamer. Le véritable cœur de Rome n'est pas dans le marbre du Sénat, il est dans le sable du Colisée. Il va leur apporter la mort. Et ils vont l'aimer pour ça.

Quelques minutes plus tard, le laniste Proximo convainc Maximus de combattre à Rome sur le sable du Colisée [01:14:35-01:14:50]. La réussite s'obtient selon lui en maniant l'opinion publique: « Je n'étais pas le meilleur parce que je tuais plus vite. J'étais le meilleur parce que la foule m'aimait. Gagne la foule et tu gagneras ta liberté ». Ces répliques, comme autant de recettes, ont fait le succès du film. Pour David Franzoni, le scénariste de *Gladiator,* en effet, « le film parle de notre culture, de notre société […] Le promoteur Proximo est une sorte de Mike Ovitz[1052] et Commode une sorte de Ted Turner. Et Maximus est le héros que chacun d'entre nous souhaiterait être : le type qui peut s'élever au-dessus du bazar qu'est la

---

[1050] Antoine de Baecque, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013, p.73 [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

[1051] Antoine de Baecque, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013, p.73 [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

[1052] Mike Ovitz fut agent artistique, puis directeur des studios Disney (août 1995- décembre 1996) durant le mandat de direction de Michael Eisner (1984-2005)

société moderne »[1053]. Laure Levêque commente cette double comparaison de David Franzoni. Mike Ovitz représente Hollywood, la société du spectacle, l'horizon de la réception derrière la société civile. Ted Turner étant « troisième du nom » à la tête de la CNN répond parfaitement au « paradigme dynastique ». Ces deux références mettent l'accent sur le pouvoir des images, commente Laure Levêque, mais en soulignent l'usage distordu : « Illusionnisme et histrionisme seraient donc les mamelles d'un quatrième pouvoir gagé sur les valeurs d'un *Entertainment* aux frontières on ne peut plus floues ». Cette société du spectacle que met en cause *Gladiator,* renvoie donc à une réalité précise d'actualité et effectue la critique, en miroir, de la société contemporaine qu'elle désigne dans une « assomption de la *mimésis* ».

Pour Laure Lévêque, « avec Turner, le méta-commentaire est lourd de signification, qui oriente l'interprétation du jeu politique vers un incontestable populisme qui, dans le contexte américain de référence qui s'avoue seul opératoire, renvoie le démocrate (démagogue ?) au républicain bon teint (bon tain, dans cette traversée des apparences que métaphorise la lucarne ?) et laisse pendante la question du pouvoir. Manière de dire on ne peut plus clairement que l'objet dont traite le film est le *bazar* – de là, sans doute, ce microcosme privilégié, véritable mise en abîme du *grand jeu*[1054] que réalise le souk de Zucchabar –, *bazar* qu'un Empire, sinon éclaté, du moins ébranlé, continûment assiégé à ses marges, dans la transition douloureuse que la tradition a contribué à établir, celle du passage de l'empereur-philosophe vers un dément sanguinaire permet d'interroger. Autant dire que Rome n'est plus dans Rome, sauf à considérer qu'elle siège au Capitole washingtonien »[1055].

300 effectue un discret *mea culpa* à propos d'un des aspects les plus controversés du néo-péplum : l'esthétique des spartiates contribuant à une hagiographie de la violence sur fond de sélection physique et culturelle de l'*agogé.* Le personnage d'Ephialtès, handicapé difforme et marginalisé, personnifie l'exclusion pratiquée par Sparte. Dans un dialogue avec Léonidas, il demande la grâce de participer au combat et relate son enfance difficile. Le fait que Léonidas n'intègre pas Ephialtès à son armée causera sa perte puisque celui-ci trahira les spartiates en indiquant le chemin de l'Anopée aux Perses.

[1053] David Franzoni, entretien avec John Soriano pour la *Writers Guild of America* (2001), publication initiale : http://www.wga.org/craft/interviews/franzoni2001.html, consulté le 13/06/2015. Archive URL : http://www.arlt.co.uk/ss2003/gladiator.pdf

[1054] Laure Levêque parle d'« assomption de la *mimésis* ». Les mises en abyme s'enchaînent, s'emboîtent dans ce film et circulent pour parler du temps présent, « Sources antiques et lectures cinématographiques. Le cas de *Gladiator* », *Babel,* n°24, 2011, p. 165-180 [En ligne], consulté le 12/08/2018. URL : https://journals.openedition.org/babel/182

[1055] Laure Levêque, *ibid.,* p.168

Certains néo-péplums adoucissent les figures du mal par recours aux circonstances atténuantes. Hypérion dans *Immortals* est perverti par le souvenir douloureux de sa famille sauvagement exterminée par les grecs. Le même mobile est repris dans *300 : Rise of an Empire* pour Artémise : famille massacrée, viols et graves maltraitance par les Grecs durant l'enfance. Cet argument est récurrent pour justifier le mal.

Antoine de Baecque souligne, à propos d'*Alexander,* la tendance Hollywoodienne à psychanalyser les personnages, de façon à faire entrer le spectateur dans leur intimité, à s'identifier à leurs tourments, à justifier leur action, toujours contestable, surtout lorsqu'elle est hégémoniste[1056]. Il s'agit de montrer le défaut qui cause l'excès, de les humaniser, de fournir une grille interprétative de leurs débordements et jouer sur la corde de la pitié.

Hercules effectue dans le registre parodique la méta-critique du néo-péplum en en tournant en dérision les prétentions mythographiques et en montrant ses enjeux économiques. Le film démontre comment former une légende et une réputation sur des faits maquillés, et comment opère la superstition. Dans *The Legend of Hercules* Amphitryon avoue ouvertement se servir des jeux pour calmer le peuple mécontent effectuant une critique du monde du spectacle. *Pompeii* montre la misère de l'esclave économique récupérée pour le spectacle de l'arène. *Hail Cæsar !* dépeint la machine à rêve Hollywoodienne dirigée par un quasi chef militaire, bourrelé de culpabilité chrétienne pour les cigarettes qu'il fume au point d'ennuyer le curé dans ses constantes confessions. Ce faisant, le film, qui débute *in media res* dans l'espace réduit du confessionnal, et y finit, pointe du doigt.

Les films mettent donc en abyme leurs procédés et la façon dont l'Amérique règle ses crises par des spectacles coûteux qui distillent un imaginaire belliqueux et lui permettent de s'exprimer pour maintenir le *statu quo* social. À l'inverse certains néo-péplums comme *Ben Hur* ne proposent pas de troisième niveau narratif, le *mea culpa* étant délégué au personnage de Messala qui regrette son conflit avec Ben Hur et se réconcilie, *in fine*, avec lui. La résolution des conflits politiques et culturels par le sport, lieu de réalisation du consensus n'est pas sujet à distanciation.

[1056] Antoine de Baecque, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013, p.79 [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

3.2.4 Conclusion : un cinéma du *statu quo*

Le néo-péplum offre une vue d'ensemble sur des préoccupations politiques et sociales étatsuniennes, même s'il faut se garder de l'excès interprétatif. Le modèle romain traditionnelle métaphore de l'Amérique est mis à l'écart, critiqué, aussi bien dans les films romains (qui montrent essentiellement la résistance Picte ou Hébraïque) que Bibliques, au bénéfice d'un paradigme esthétique grec.

Ce changement de paradigme semble lié à un contexte géo stratégique spécifique des Etats-Unis au Moyen Orient. L'usage de la métaphore hellénisante permet *a minima* de raviver le souvenir des conflits historiques gréco-perse antique et de les représenter, *a maxima* de communiquer sur les conflits actuels à l'échelle mondiale. Cette métaphore illustre également un changement de société fondé sur les performances du numérique : déterritorialisation, rapidité voire immédiateté des échanges, dans un monde dont la cartographie mentale se décale, passant des blocs des empires de la guerre froide à une vision plus morcelée et peut-être plus identitaire des communautés mises en situation d'être reliées. La malléabilité du mythe permet toutes les interprétations, les fresques historiques pompier du début du cycle sont particulièrement soumises à l'autocritique pour permettre une lecture à multiples sens destinée à une réception toujours plus mondialisée et visant précisément les territoires occupés ou limitrophes, lesquels ont pu réagir par la censure.

L'ère du néo-péplum coïncide avec une réflexion sur l'héroïsme et sur les *Every Day Heroes* de la société civile et de consommation, qui sont réceptionnaires de ces films. Ces films entrent dans les processus de gestion du travail et du collectif et de son *statu quo.* Ils formulent des injonctions à l'efficacité, à la productivité et l'aptitude au combat métaphore de la capacité de travail. Les néo-péplums, expression de la société de consommation capitaliste, dont la survie dépend de stabilité économique, modulent par leurs messages, le rapport au travail au fil des aléas économiques.

La pratique du *mea culpa* dans les néo-péplums a une valeur particulière de temporisation des messages belliqueux ou hégémonistes potentiellement transmis par ces films dans une communication mondialisée. Elle traduit également l'attachement de la société américaine à une pratique religieuse de la confession et judicaire de la circonstance atténuante pour conférer à ces réseaux de messages l'apparence de la justice. Le parallélisme hommes-dieux permis notamment par la représentation du monde grec (mais aussi chrétien) continue à fonctionner comme justification de la guerre.

Gods of Egypt constitue un hors sujet parodique du néo-péplum, par le fait qu'il soit le seul à représenter l'antiquité égyptienne comme science-fiction. Montrant l'exploitation du

peuple égyptien après l'usurpation du pouvoir par Seth, les personnages concluent que l'argent peut tout, dans une scène où le héros Bek tente avec Zaya, de voler les cartes du temple où est détenu Horus [00:19:02-00:19:45] :

> Zaya - *Le vol est la réponse à tout ?*
> Bek - *Il l'est devenu. Soit tu es riche, soit tu n'es rien.*

3.3 REFONTE ET RENFORCEMENT DES MODÈLES

L'autoréférentialité du néo-péplum en fait par excellence un genre laboratoire du politique, de l'histoire et de la religion. La promotion des types forts d'héroïsme, peut être considéré comme une fabrique de types comportementaux sociaux. Le paradoxe auquel est soumis le héros, est que la vertu qu'il incarne est surérogatoire, c'est à dire au delà de la norme comportementale acceptable pour l'ensemble de l'humanité. La typologie des héros du néo-péplum révèle dans un premier temps un classicisme hérité de l'héroïsme de *Spartacus*, et des héros de l'*Iliade*, pour dériver vers des modèles héroïques plus accessibles. La *geste* du héros fonctionne comme *exemplum* permettant aux néo-péplums de distiller des leçons de vie.

3.3.1 HÉRITAGE DE SPARTACUS

L'héritage de *Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960) détermine le personnage-type du néo-péplum néo classique et postmoderne (*Gladiator, Pompeii, The Legend of Hercules*). Le modèle du gladiateur, dont le combat dans l'arène, métaphore de l'ordre social régit par la Société du Spectacle, suffit à légitimer l'intérêt cinématographique, fait converger, comme nous l'avons vu, un faisceau de déterminations militaires, politiques, sociales, religieuses, morales adaptées à la société de consommation actuelle. Ce personnage type du néo-péplum fait figure de « plus petit dénominateur commun »[1057] indépendamment de son attachement à une religion ou un groupe social à côté du type du héros-guerrier ou chef militaire, plus abondant, et plus faillible (*Titus, Gladiator, Troy, King Arthur, Alexander, 300, Centurion, The Eagle, 300 : Rise of an Empire, The Legend of Hercules, Risen*). Le héros grec fédérant

[1057] Rick Altman, *La Comédie musicale Hollywoodienne. Les problèmes de genre au cinéma,* Armand Colin, 1992, p. 352

une troupe pour parvenir à ces fins constitue un troisième type (*The Clash of the Titans, Immortals, Wrath of the Titans, Hercules*). Les héros chrétiens, pouvant ponctuellement endosser la responsabilité de chef de guerre constituent un quatrième type héroïque (*The Passion of the Christ, Son of God, Noah, Exodus : Gods and Kings, Ben Hur, Mary Magdalena*). *Hail Cæsar !* rend héroïque un employé responsable d'un studio Hollywoodien, *Gods of Egypt* un homme du peuple secourant Horus.

3.3.1.1 Synthèse héroïque du néo-péplum

Joël Janiaud souligne à propos du retour sur la réflexion sur l'héroïsme à l'orée du XXIème siècle, qu'elle est « particulièrement associée à des valeurs viriles et des actions militaires. Le héros traditionnel est souvent un guerrier qui s'illustre par des manifestations de bravoure exceptionnelles dans des situations de combat »[1058]. Il s'inscrit dans le contexte de « sociétés héroïques », dans lesquelles une place de premier plan est donnée aux récits légendaires (épopées, sagas) mettant en scène des personnages affrontant avec succès des situations difficiles. « Elle valorise les attitudes jugées les plus viriles : audace guerrière, résistance aux affects, endurance »[1059]. L'héroïsme est caractérisé par des performances physiques exceptionnelles, par l'absence de peur ou la bravoure dépassant largement celle de l'ordinaire, par des actes bénéfiques pour la communauté, par des modèles nourrissant la mémoire collective, par un prestige particulier (du grec *herôs* « demi-dieu » ou « humain élevé au rang de dieu »).

Cependant, le courage extraordinaire est porteur de contradiction. L'héroïsme a une dimension normative, il déborde le seul moment de la guerre et de la vaillance et doit idéalement être un *ethos* permanent ; mais il a également une dimension laudative : il est lié aux singularités d'êtres exceptionnels dont le comportement n'est pas reproductible. Seule la célébration collective du héros résout cette tension. Soit le héros divinisé devient l'objet d'un culte l'instituant protecteur des humains et intermédiaire avec le divin ; soit le héros est politisé et la figure héroïque rassemble le collectif autour d'un récit commun qui exalte le don de soi et invite, si nécessaire, au combat. L'aura héroïque singulière n'existant qu'au service d'une cause commune. La figure héroïque fonctionne comme invitation au rassemblement.

[1058] Joël Janiaud, *Au delà du devoir, l'acte surérogatoire,* Presses Universitaires de Rennes, 2008
[1059] Joël Janiaud, *ibid.*

Rick Altman souligne que la fréquentation des salles par des spectateurs s'associe à un rituel collectif de célébration héroïque[1060]. En nourrissant un idéal collectif et un système de normes, les modèles héroïques permettent d'évaluer les personnalités et actions individuelles dans un système classificatoire. Ils permettent à la société « d'évaluer sa conduite par rapport aux normes auto-instituées, associées aux ancêtres. Les exploits héroïques, qui se déploient entre l'humain et le divin, entre les actes remarquables et les exploits surhumains, permettent de construire une représentation de ce que les hommes peuvent et doivent faire »[1061].

Les héros de néo-péplum, pères des *super heroes* modernes ont toujours des réponses remarquables aux coups du sort et distillent des leçons de vie[1062]. Ils occupent dans l'imaginaire collectif une place semblable à celle des dieux grecs et romains dans l'Antiquité, leur vie à l'écran les coupant du sort du commun des hommes. La recrudescence des modèles héroïques exprimerait l'état de tension de la société. Pour Jean-Pierre Vernant l'héroïsme est un symbole : « l'exploit n'est pas la mise en œuvre d'une vertu personnelle, mais le signe d'une grâce divine, la manifestation d'une assistance surnaturelle. La légende héroïque ne dit pas l'homme agent responsable, au centre de ses actes, assumant son destin. Elle définit des types d'exploits, des modèles d'épreuves, où survit le souvenir d'anciennes initiations, et qui stylisent, sous forme d'actes humains exemplaires, les conditions permettant d'acquérir des qualifications religieuses, des prérogatives sociales exceptionnelles »[1063]. L'individu n'est donc pas le centre de l'héroïsme, mais l'ordre social lui-même et les moyens de l'incarner.

Partant, l'individu est évalué selon la conformité de ses actes à la place qu'il doit occuper. « L'héroïsme ponctuel et diffus, souligne Joël Janiaud, que les films montrent dans des situations politiques particulières, qui retombe rapidement dans l'anonymat, n'a certes pas le même impact culturel et moral que l'héroïsme des grandes figures, mais il nourrit un imaginaire collectif, désormais mondialisé, où des héros anonymes qui le sont de moins en moins, manifestent un souci de l'autre par de petites actions répétées. Il peut être l'occasion d'interrogations persistantes sur le statut et la signification morale de l'héroïsme en rapport avec le politique »[1064].

[1060] Rick Altman, *La Comédie musicale Hollywoodienne. Les problèmes de genre au cinéma,* Armand Colin, 1992, p. 352-357

[1061] Joël Janiaud, *Au delà du devoir, l'acte surérogatoire,* Presses Universitaires de Rennes, 2008

[1062] Superman est le premier *super hero* créé en 1933 pendant la Grande Dépression, par Jerry Siegle et Joe Shuster dans un contexte de pré-guerre menaçant. Dans les années 2000, Kevin Feige adapte les *super heroes* au cinéma et modernise leurs sujets, en étendant l'univers Marvel et en mettant en scène une galerie de plus de deux cent *super heroes* et *super villains*

[1063] Jean-Pierre Vernant, *Mythe et Société en Grèce ancienne* in *L'antiquité classique*, Roland Crahay (dir.), Tome 44, fascicule 1, 1975, p. 34-35

[1064] Joël Janiaud, *Au delà du devoir, l'acte surérogatoire,* Presses Universitaires de Rennes, 2008

Être héroïque peut dès lors signifier accomplir correctement son devoir (les lois de la cité) dans un collectif soucieux de structuration cohérente. L'héroïsme est le moyen le plus efficace de transmettre une normativité cohérente. Il n'y a donc pas de rupture entre héros et homme ordinaire. La forme d'élection, qui ne dépend pas du héros et l'illumine de gloire à un moment donné et l'éclairage social qui l'érige en modèle.

Ces définitions sont valides pour les héros de néo-péplums, qu'ils soient grecs et possèdent des pouvoirs ou des protections divines (Achille, Persée, Thésée, Hercules), un courage et une force humaine guerrière hors du commun (Alexandre, Léonidas, Thémistocle, Maximus), qu'ils soient gradés romains dépassant le cadre strict de leur administration (Titus, Maximus, Artorus, Quintus Dia, Marcus Aquila, Clavius), qu'ils soient prophètes ou apôtres (Noé, Moïse, Marie Madeleine) ou dieu (Jésus), qu'ils soient issus de peuples soumis et réduits à l'esclavage (Milo, Ben Hur, Bek). Le stéréotypage des héros de néo-péplum est globalement dépersonnalisé, comme le souligne Jean Pierre Vernant[1065]. Le courage est la vertu qu'ils partagent tous. Ils sont réduits à des traits physiques et moraux sommaires et saillants. Léonidas incarne droiture morale et valeurs familiales, comme Persée, Thésée incarne la révolte juste, Hercule la bonté et la force contrariées, Quintus Dia, Marcus Aquila, l'honneur du nom. L'esprit de revanche est la plupart du temps assimilé au courage héroïque.

Certains héros sont caractérisés de façon plus complexe, sur la base d'arcs narratifs non linaires. Maximus Décimus Méridius constitue le héros total. Général romain originaire de la province d'Hispanie, stratège militaire, redoutable combattant, touchant orateur, ami de Marc Aurèle imprégné de pensée stoïcienne, il se distingue par des qualités martiales, relationnelles, affectives, éthiques, et un caractère constant et humble. Cela fait de lui une interprétation contemporaine convaincante du néo stoïcisme Défenseur du peuple, il est égal avec les puissants et les faibles, se caractérise par sa bonté, sa prévenance son humanité, son courage, sa fidélité aux principes, et sa détermination. Il ne brigue pas le statut de chef, ce sont les autres qui le lui confèrent. Laure Lévêque souligne que Marc Aurèle « s'éloigne aussi quelque peu des vertus canoniques – *virtus, clementia, justicia, pietas* – qu'exalte le bouclier offert en 27 à Auguste par le Sénat, dit « bouclier aux vertus ». La lettre du discours filmique fait ressortir une combinatoire dont l'ambiguïté partage la valeur dans une configuration bien moins manichéenne qu'il n'y paraît. Ces valeurs, s'il en est un qui, lui, les incarne toutes et qui est pleinement qualifié pour le pouvoir, c'est Maximus, héros victorieux des guerres

[1065] Jean-Pierre Vernant, *Les origines de la pensée grecque* (1962), Presses Universitaires de France, collection « Quadrige », 2013, p. 40

marcomanes, ce fils spirituel qu'avoue Marc et qu'il est pourtant impuissant à imposer comme son successeur[1066]».

Le héros d'*Alexander* représente au début du film un conquérant soucieux des autres et de prouver sa valeur. Il finit son parcours dans des bouffées d'autoritarisme mégalomane, voire de narcissisme, qui le confondent avec Philippe et précipitent sa chute. Sa solitude s'accroît en même temps que son sentiment d'échec. Sa politique de conquête n'est autre qu'une traversée du fantasme de grandeur qui le laisse totalement insatisfait et déçu laissant planer le doute sur une politique de conquête douteuse.

Des degrés d'héroïsme de sacrifice au collectif sont ainsi discernables, ainsi que deux types d'éthiques. Joël Janiaud distingue deux types d'éthiques pour classifier les actes : éthique conséquentialiste et éthique déontologique. L'éthique conséquentialiste détermine l'acte individuel en fonction de ses conséquences sur le collectif, faisant passer le bien commun avant les désirs personnels. L'éthique déontologique repose sur une intention bonne ou une cause juste, n'impliquant pas le bien du collectif comme visée. Le partage conséquentialisme – déontologisme est difficile à opérer, mais permet d'évaluer la place du collectif dans l'action. En général ces deux déterminations se mêlent dans les actes héroïques représentés au cinéma, le spectateur n'ayant accès aux déterminations complètes des actes héroïques. Léonidas**,** par son sacrifice complet, incarne une éthique conséquentialiste de haut niveau. C'est le cas aussi à des degrés variables, de Maximus, Artorus, Léonidas, Jésus, Moïse, Noé, Marie Madeleine, Thésée, Persée. Mais ces actes peuvent-être lus comme une éthique de l'intention bonne.

Cette moralité est nuancée dans les néo-péplums les plus psychologiques : *Noah* met en scène un protagoniste en proie au doute, ne sachant plus s'il agit uniquement pour se sauver lui et sa famille, ou pour accomplir une mission divine en sacrifiant l'humanité entière et les désirs de son fils. Il est pris de vertige devant la question qui le conduit à départager entre altruisme et individualisme. La soif de conquête d'Alexandre liée à un désir excessif de gloire, par delà son courage et l'ampleur de son idéal universaliste, ce qui fait douter de sa déontologie. Achille est doté d'une sensibilité sur-réactive. Ses doutes et sa colère suite à la mort de Patrocle et aux dissensions avec Agamemnon contribuent à l'empathie pour le personnage dont la motivation, de type déontologique consiste à rechercher la gloire, plutôt que d'accomplir le bien collectif. Persée refuser la mission confiée par Zeus, au prétexte de sa vie paisible et des mensonges des dieux, mais change d'avis quand il devient clair que la vie

[1066]Laure Lévêque, « Sources antiques et lectures cinématographiques. Le cas de Gladiator », Babel n°24, 2011, mis en ligne le 01/07/2012, consulté le 12/08/2018. URL : https://journals.openedition.org/babel/182, p. 172

de son fils en dépend. Si le degré d'héroïsme des personnages est un élément d'évaluation axiologique pour le spectateur, son anti-héroïsme momentané, ses doutes, limites, voire ses addictions, permettent des arcs narratifs créant l'intérêt pour le personnage.

Les figures christiques se singularisent par leur refus de la violence physique et prônent l'idéal inverse à celui des héros épiques, dont elles sont le repoussoir. Ces héros, Jésus, Moïse, Noé, Marie Madeleine sont soumis à de féroces luttes intérieures. Joël Janiaud montre la continuité entre héroïsme épique et religieux, qui peut atteindre, avec la catégorie de la sainteté, le type du héros surérogatoire[1067], qui va au-delà du devoir.

James Urmson différencie trois degrés de l'acte moral héroïque[1068]. Le premier degré d'héroïsme concerne les contextes où conservation de soi et peur conduisent la plupart des gens à ne pas accomplir leur devoir. L'individu héroïque l'accomplit, comme il l'accomplit habituellement, grâce à un contrôle de soi supérieur à la moyenne. Mais cela lui demande un effort. Le deuxième degré d'héroïsme concerne l'individu qui accomplit son devoir même en situation exceptionnelle, mais cette fois sans effort. Le troisième degré d'héroïsme implique l'individu qui dépasse largement les limites des actions relevant du devoir, qui fait plus que son devoir. C'est l'héroïsme surérogatoire, que personne ne peut reprocher à quiconque de ne pas avoir accompli, puisqu'il dépasse les prescriptions du devoir. Il s'agit du degré le plus haut d'héroïsme ou de sainteté, leur accomplissement. Pour Joël Janiaud, Jésus incarne type absolu de la surérogation. Les motivations des actes de Moïse, Noé ou Marie Madeleine sont plus complexes, plus ambiguës, plus humaines[1069].

L'acte surérogatoire prête à une contradiction encore plus forte que l'acte héroïque, puisque les actes surérogatoires sont normatifs, mais ne peuvent être érigés en principe, puisqu'ils conduisent au sacrifice. L'héroïsme surérogatoire est donc sujet à soupçon par son excès. L'idéal étant trop lointain, il peut servir de prétexte à l'affaissement de toute exigence morale, et ôte son caractère absolu à l'obligation morale. De plus, par l'excès qu'il représente, il peut confiner au fanatisme, qui se situe au-delà du devoir, être sujet à une grandiloquence négligeant les obligations minimales et ordinaires.

[1067] Joël Janiaud, *Au delà du devoir, l'acte surérogatoire,* Presses Universitaires de Rennes, 2008

[1068] James Urmson, « Saints and Heroes », in *Essays in Moral Philosophy*, éditions A. Melden, University of Washington Press, 1958

[1069] L'acteur Christian Bale souligne l'ambiguïté du personnage de Moïse dans *Exodus : Gods and Kings* en le qualifiant "barbare schizophrène". En effet, la vision rationaliste de Ridley Scott pourrait bien avoir transformé le sens de cet épisode biblique. Une forme de rage et de désir de revanche anime le Moïse de Ridley Scott à l'égard de son frère d'adoption, Ramsès. Les visions de Moïse sont frappées d'ambiguïté et pourraient relever de folie, l'exode pourrait avoir des causes humaines. Jérôme Vermelin, « *Exodus : Gods and Kings* : le Moïse de Christian Bale est-il un 'barbare schizophrène' ? », *LCI Culture*, 26/10/2014 [en ligne], consulté le 13/10/2019. URL : https://www.lci.fr/cinema/exodus-gods-and-kings-le-moise-de-christian-bale-est-il-un-barbare-schizophrene-1562225.html

De fait, pour tempérer cette tension, les héros de néo-péplum sont toujours montrés en situation de difficulté, les personnages secondaires moins moraux contribuent également à nuancer la geste héroïque. Pâris (*Troy*) est un jeune amoureux, peu soucieux de la raison d'état. C'est noyé dans un collectif imparfait que l'héroïsme surérogatoire prend donc sa valeur. La particularité du néo-péplum est donc de revaloriser l'héroïsme moderne par convocation des figures antiques au fondement des cultes héroïques. Ils permettent une réflexion et une révision, et légitiment cinématographiquement des genres concurrents (films de guerre, *fantasy, super heroes*[1070]). La représentation héroïque évolue au fil des néo-péplums et du temps. Affirmative et emphatique dans les années 2000 à 2007, elle se distord et se dissémine dans une pluralité de figures contradictoires de prophètes, bons soldats missionnés, transfuges ou victimes, de 2007 à 2014, parfois *a priori* non belliqueuses (*Noah, Moïse*), ce que les films détrompent généralement, ou moins marquantes (*300 : Rise of an Empire*, *Pompeii, The Legend of Hercules*), ou tournées en dérision (*Hercules, Gods of Egypt, Hail Cæsar!, Ben Hur*).

3.3.1.2 Star system du néo-péplum

Stars, héros et charisme. Richard Dyer rappelle qu'« au tout début du cinéma, les stars sont des dieux et des déesses, des héros, des modèles et incarnent des comportements idéaux. Plus tard, les stars deviendront au contraire des supports d'identification »[1071]. Il a montré comment la star, à mi-chemin entre les dieux et hommes, contribue à renforcer la cohésion sociale par son charisme[1072]. Héroïsme et starification sont deux phénomènes convergents au cinéma. Kirk Douglas, au faîte, de sa gloire interprète, Spartacus, héros complet qui synthétise ingenum romain, dimension sacrificielle chrétienne, habileté Ulysséenne et confère à son personnage un charisme supplémentaire. Charlton Heston interprétant Ben-Hur, rend son personnage durablement inoubliable.

Le rôle des acteurs-stars est de jouer de leur image publique, de ce que le public connaît d'elle et de leur passé cinématographique pour authentifier le personnage joué[1073]. Dans certains cas, il s'agit d'enraciner le personnages dans la personnalité supposée réelle de la star (« The Rock », Russell Crowe, Sam Worthington incarnent dans leurs personnages des

---

[1070] Voir les films de l'univers *Avengers* avec la galerie de *super heroes* : Iron Man, Captain America, Spider Man, Hulk, Black Panther, Thor…

[1071] Richard Dyer, *Le Star-système Hollywoodien,* L'Harmattan, 2004, p.18-20

[1072] Richard Dyer, *ibid.* p.16-18

[1073] Elisabeth Burns, *Theatricality,* Longman éditions, Londres, 1972, p.11

caractéristiques qu'on leur prête, à tort ou à raison, dans la vie). Dans d'autres cas, il s'agit de jouer au contraire de l'écart entre personnalité supposée de la star et personnage, pour surprendre, décaler le personnage ou l'image médiatique (la « persona construite ») de la star. Cela peut être le cas de George Clooney en chef romain, Angelina Jolie en Olympias, Christian Bale en Moïse). Parfois, il s'agit de construire complètement cette persona, ou de jouer de l'absence de persona, comme ce fut le cas pour Colin Farrell pour son rôle d'Alexandre, encore peu connu au moment du rôle.

Les rôles de personnages principaux masculins sont souvent dévolus à des acteurs charismatiques : Russell Crowe (*Gladiator* et *Noah*), Brad Pitt (*Troy*), Michael Fassbender (*Centurion*), Mickey Rourke (*Immortals*), Colin Farrell (*Alexander*)[1074], encadrés par un casting éblouissant[1075]. Ils contribuent au succès auprès du grand public des films les mieux financés. Ils ont en commun d'être à la fois des acteurs denses et au physique adéquat à ces rôles. D'autres acteurs, retenus pour leur physique culturiste, mais moins charismatiques, coexistent avec ces stars : Henry Cavill, Sullivan Stapleton, Kellan Lutz, Jack Houston.

Les rôles principaux féminins sont interprétés par des stars comme Jessica Lange (Tamora dans *Titus*), Angelina Jolie (Olympias dans *Alexander*), Keira Knightley (Guenièvre dans *King Arthur*), Monica Bellucci (Marie Madeleine dans *The Passion of the Christ*), Eva Green (Artémise dans *300 : Rise of an Empire*)[1076]à côté d'actrices de moindre renom comme Maia Morgenstern (Marie dans *The Passion of the Christ*), Emily Browning (Cassia dans *Pompeii*), Elodie Yung (Hathor dans *Gods of Egypt*).

Dans le cas particulier de la représentation du héros à l'antique, la star a un rôle d'autant plus important qu'elle réactualise l'ancien, l'intègre à la modernité, la rend accessible, contribue à sa propre aura en s'immortalisant « à l'antique » à l'ère numérique. Représenter les héros de néo-péplum avec des stars du grand et du petit écran permet de rendre crédible leurs personnages à l'écran et d'attirer les spectateurs. Chaque film représente un enjeu important pour les acteurs, dont certains sont devenus stars à la suite de ces rôles (Russell Crowe, Colin Farrell) quand d'autres n'ont pas accédé à la starification. Il existe également des niveaux de starification.

[1074] Citons également Sam Worthington (*Clash of the Titans* et *Wrath of the* Titans), Orlando Bloom (*Troy*), Christian Bale (*Exodus : Gods and Kings*), Morgan Freeman (*Ben Hur*), Dwayne Johnson (*Hercules*), Kit Harrington (*Pompeii*), Joseph Fiennes (*Risen*).

[1075] Les autres acteurs-stars d'*Alexander* sont Angélina Jolie, Anthony Hopkins, Jared Leto, Val Kilmer.

[1076] Citons encore Diane Krüger (Hélène dans *Troy*), Rosario Dawson (Roxane dans *Alexander*), Jennifer Connelly (Nameeh dans *Noah*), Connie Nielsen (Lucilla dans *Gladiator*), Lena Headey (Gorgô dans *300* et sa préquelle), Rooney Mara (*Mary Magdalene)*

La tradition des acteurs spécialisés et des stars du péplum[1077], culturistes ou non, se perpétue. Russell Crowe est Maximus dans *Gladiator* et Noé dans *Noah* ; Anthony Hopkins est Titus dans *Titus,* Ptolémée dans *Alexander,* Mathusalem dans *Noah* ; Gerard Butler est Léonidas dans *300* et Seth dans *Gods of Egypt* ; Joel Edgerton est Gauvain dans *King Arthur* et Ramsès dans *Exodus : Gods and* Kings ; Channing Tatum est Marcus Aquila dans *The Eagle* et Burt Gurney dans *Hail Caesar!*)[1078]. Ces acteurs se spécialisent relativement, du moins leur *persona* fonctionne avec ces rôles. Les rôles féminins, au contraire, ne sont pas sujets à reprises, à l'exception de Lena Headey (Gorgô dans *300* et *300 : Rise of an Empire*). Les premiers rôles féminins font l'objet d'un important *turn over* comme dans le péplum classique[1079].

Ce phénomène de reprise est le même pour les seconds ou troisièmes rôles. Laurent Aknin note, à propos de *Troy* et *Alexander*, qui rappellent les acteurs vétérans du péplum Christopher Plummer[1080] et Peter O'Toole[1081] que c'est une pratique courante du genre. L'acteur récurrent contribue au plaisir nostalgique des retrouvailles associées à l'antiquité[1082]. Parmi ces seconds rôles masculins à acteur récurrent : Ralph Fiennes (Hadès dans *The Clash of the Titans* et *Wrath of the Titans,* Laurence Laurentz dans *Hail Caesar!*) ; Rodrigo Santoro (Xerxès dans *300* et *300 - Rise of an Empire*, Jésus dans *Ben Hur*) ; Jonathan Rhys Meyers (Chiron dans *Titus,* Cassandre dans *Alexander*), Mads Mikkelsen (Tristan dans *King Arthur,* Draco dans *The Clash of the Titans*)[1083]. Les rôles récurrents sont un phénomène naturel dans les suites, puisque le même acteur interprète le même personnage (bien que des variations soient possibles) : Rodrigo Santoro et David Wenham interprètent respectivement Xerxès et Dilios dans les deux *300* ; Liam Neeson et Ralph Fiennes interprètent Zeus et Hadès dans *The Clash* et *Wrath of the Titans*. Les rôles secondaires féminins ne sont pas, là encore, sujets à reprise[1084].

[1077] Laurent Aknin, *Le péplum,* Armand Colin, 2009, p.73

[1078] Citons encore Kellan Lutz (Hercule dans *The Legend of Hercules,* Poséidon dans *Immortals*) ; Joseph Fiennes (Roi Eurysthée dans *Hercules,* Clavius dans *Risen*) ; Toby Kebbell (Agénor dans *Wrath of the Titans,* et Messala dans *Ben Hur,* Pausanius dans *Alexander* d'Oliver Stone)

[1079] Laurent Aknin, *ibid.,* p.75

[1080] Christopher Plummer interprète Commode dans *La Chute de l'Empire Romain* (1964) et Aristote dans *Alexander* (2004)

[1081] Peter O'Toole est l'interprète principal de *Lawrence d'Arabie* (David Lean, 1962) ou *The Bible* (John Huston, 1966). Il incarne Priam dans *Troy* (2004)

[1082] Laurent Aknin, *ibid.*, p. 113

[1083] Citons encore Isaac Andrews (Malak dans *Exodus : Gods and Kings,* Arius dans *Hercules*) ; Ray Winstone (Tubal Caïn dans *Noah,* Bors dans *King Arthur*) ; Mads Mikkelsen (Tristan dans *King Arthur,* Draco dans *The Clash of the Titans*) ; Luke Evans (Zeus dans *Immortals,* Apollon dans *The Clash of the Titans*) ; Hans Matheson (Ixas dans *The Clash of the Titans,* Æskylos dans *300 : Rise of an Empire*).

[1084] Les interprètes féminines sont Tilda Swinton (Thora & Thessaly Thacker dans *Hail Caesar!*), Golshifteh Farahani (Nephertari dans *Exodus : Gods and Kings*), Rose Byrne (Briséis dans *Troy*), Gemma Arterton (Io dans

Par ailleurs, le vivier d'acteurs du néo-péplum se divise entre stars du grand écran et stars de séries[1085]. Les stars de séries sont employées pour toucher le public de plus en plus vaste qui suit des séries toujours plus nombreuses sur des écrans qui se démultiplient. La frontière est floue entre stars du grand et du petit écran, et les transferts de stars d'un média à l'autre permettent de déplacer des publics et d'induire de nouvelles pratiques. Kit Harrington, (Milo dans *Pompeii*) est le héros de la série *Game of Thrones,* Nikolaj Coster-Waldau (Horus dans *Gods of Egypt*), interprète Jaime Lannister dans la même série ; Brenton Thwaites (Bek dans *Gods of Egypt*) débute dans la série *Slide* ; Chadwick Boseman (Thot dans *Gods of Egypt*), joue dans *Black Panther*; Courtney Eaton (Zaya dans *Gods of Egypt*) joue dans la série *Mad Max : Fury Road*, Elodie Yung (Hathor dans *Gods of Egypt*) joue dans *Banlieue 13*, *G.I. Joe*, *Hitman, Bodyguard*. Le néo-péplum, en employant des stars du grand et du petit écran en retour, les accrédite (ou parfois les discrédite) dans l'histoire du cinéma, mais il semble que peu de rôles y aient atteint la popularité des stars du péplum des années cinquante comme (Charlton Heston, Yul Brynner, Liz Taylor ou Richard Burton).

3.2.1.3 Evolutions des héroïsmes

De fait, le type du héros du néo-péplum évolue. Sous l'effet des technologies numériques et d'une banalisation du typage héroïque depuis la période classique. Le héros du néo-péplum apparaît plus sombre et torturé que ses prédécesseurs. Le personnage de Spartacus constitue le type auquel sont rattachés les différents héros du néo-péplum.

3.3.1.2.1 Exemples contradictoires : évolutions et involutions du héros de néo-péplum

La comparaison entre Glaucus (*Les derniers jours de Pompéi,* 1959) et Milo (*Pompeii*, 2014) brosse à gros traits ce changement de paradigme et complète celui de *Ben Hur*. Glaucus est un personnage blond aux yeux bleus, souriant et ouvert, volontiers taquin. Il est admiré par ses centurions, avec lesquels il revient de guerre au début du péplum. Le cadrage le met en valeur : un panoramique latéral découvre le visage de Steeve Reeves, à côté de ses centurions qui faisaient la louange de ses exploits à l'écran en plein cadre quelques secondes plus tôt. À Pompéi il s'attend à retrouver sa riche demeure de patricien. À ce moment précis, Elena,

---

The Clash of the Titans), Rosamund Pike (Andromède dans *Wrath of the Titans*), Gaia Weiss (Hébé dans *The Legend of Hercules*), Rebecca Ferguson (Ergénie dans *Hercules*), María Valverde (Sephora dans *Exodus : Gods and Kings*), Courtney Eaton (Zaya dans *Gods of Egypt*), Sofia Black D'Elia (Tirzah dans *Ben Hur*), Nazanin Boniadi (Esther dans *Ben Hur*)

[1085] Voir Annexes, « Personnages principaux et personnages secondaires », p.475

emportée par un cheval emballé, passe devant lui. Il vole à son secours et saute sur son char au galop pour l'arrêter. Séduisant la jeune femme avec paternalisme, il la ramène jusqu'à ses hommes. Glaucus Letho incarne le mythe du héros intégré, honoré, sympathique, jeune et beau, appartenant à la classe dominante. Obsédé par l'amour, car il est célibataire, sa rencontre avec Éléna est une promesse de bonheur supplémentaire. Une fois Éléna partie, il échange des plaisanteries sur le comportement féminin avec ses centurions d'un air entendu.

A l'inverse, Milo, Celte brun aux yeux noirs, aussi musculeux que sauvage, unique rescapé d'une tribu barbare décimée, est réduit au statut d'esclave-gladiateur à Londinium. Repéré pour ses exploits, il est transféré avec une troupe de gladiateurs jusqu'à Pompéi. Personnage sombre, dépossédé, seul, il hait les romains qui ont détruit son clan et l'exploitent, il est muet jusqu'à sa rencontre avec Cassia.

Alors qu'il marche, enchaîné, vers Pompéi, dans la file taciturne des gladiateurs qui avancent sous les ordres de cavaliers romains, la voiture de Cassia, jeune patricienne Pompéienne, le croise, elle le remarque. Elle explique à sa dame de compagnie, qu'elle hait Rome, antre de la corruption et du vice, dont elle revient. Sa voiture s'embourbe et son cheval se blesse. Cassia se précipite hors de la voiture pour voir le cheval, quand la troupe des gladiateurs arrive. Le soldat romain tente de relever l'animal. Milo, outré du traitement fait au cheval, sort du rang, le romain le frappe, Cassia demande de laisser agir le gladiateur, leur relation débute. Milo campe un héros mystérieux, romantique, accablé par le destin, mais stoïque. Glaucus et Milo sont antagonistes du point de vue physique, moral et social.

Le typage des protagonistes féminines évolue aussi, même si elles viennent du même milieu social. Éléna, est une jeune et jolie patricienne de Pompéi, parfaitement vertueuse, peu autonome, attirée par le culte chrétien interdit. Cassia campe une femme moderne et entreprenante, lucide, autonome, coupée du religieux. Elle est allée se frotter à Rome pour parfaire son éducation et trouver un mari. Sensible à la cause animale et au gladiateur Milo elle s'éloigne de l'endogamie du précédent film. *Pompeii* prend donc encore plus de liberté par rapport au roman que ne l'avait fait la version de 1959, en supprimant les personnages principaux (Glaucus, Elena, Arbacès, Nydia) et en les remplaçant par personnages modernisés (Milo, Cassia, Corvus et Ariadné) extraits de toute problématique chrétienne, remplacée par celle de la corruption de Rome[1086]. Les héros meurent à la fin du film de 2014, alors que ceux du film de 1959 réchappent à la l'éruption volcanique.

[1086] Claude Aziza note que les personnages types du péplum classique sont l'homme du peuple, souvent gladiateur, qui se révolte (*Spartacus*). Les héros et demi-dieux comme Hercule, Samson, Ulysse, les gladiateurs-justiciers foisonnent au milieu d'autres emplois types comme l'empereur perfide (Caligula), le bon empereur

3.3.1.2.2 Le non lieu de l'héroïsme féminin

Les femmes n'accèdent pas à l'aura des héros masculins de néo-péplum dans le cinéma Hollywoodien. L'héroïsme traditionnel est dédié aux figures masculines. Les rôles féminins conservent la répartition du péplum : quelques rôles titres, quelques femmes de pouvoir, quelques guerrières, beaucoup d'épouses et de mères[1087]. Les héroïnes de néo-péplum ont en commun une forme de courage et la beauté.

Le personnage féminin le plus mis en valeur est le personnage de la reine Spartiate Gorgô interprétée dans *300* et *300 : Rise of an Empire* par Lena Headey : double film, double rôle pour l'actrice, rôle de chef, sans trop tendre à la caricature de la guerrière auquel peut se prêter le genre[1088]. Gorgô, personnage historique, femme du roi Léonidas est l'une des rares femmes grecques à mener un rôle politique actif à l'époque classique. Son alter ego Artémise, interprétée dans *300 : Rise of an Empire* par Eva Green, succède à son époux sur le trône de la cité d'Halicarnasse au Vème siècle avant JC. Elle rallie la campagne de Xerxès contre les Grecs en 480 avant JC avec ses propres navires. Elle brille par sa hardiesse et son sens stratégique lors de la bataille de Salamine. Ces deux personnages, déjà représentés dans *La Bataille de Thermopyles* (Rudolph Maté, 1962), y sont moins mis en valeur.

Lucilla, interprétée dans *Gladiator* par Connie Nielsen cherche à exercer le pouvoir pour sauver son fils des griffes de Commode, et fomente un complot pour faire échapper Maximus. Olympias, interprétée dans *Alexander* par Angelina Jolie[1089], intrigue pour maintenir l'accès au trône de son fils, après sa répudiation par Philippe de Macédoine. Comparée à la gorgone Méduse, elle transmet à Alexandre l'*hybris* d'un rêve de puissance.

Marie Madeleine est représentée plusieurs fois sous des visages différents, les plus marquants étant ceux de Monica Bellucci (*The passion of the Christ*) et surtout Rooney Mara (*Mary Magdalena*), seul personnage féminin à bénéficier d'un titre éponyme. Cette réhabilitation, peut-être liée à une scandale social ou au retour des sujets religieux, est en demi teinte. Le prestige du personnage est atténué dans le film lui-même par l'ambiguïté qui entoure ses relations avec Jésus et par la virulence des apôtres à son égard, et notamment de Pierre[1090].

(Marc Aurèle), les soldats, les tribuns et sénateurs, les demi-dieux (Hercule, Jason, Thésée, Persée), *Le péplum, un mauvais genre,* éditions Klincksieck, 2009, p. 27-29

[1087] Claude Aziza, insiste sur la relative misogynie du genre*, ibid.,* p.54

[1088] Les amazones de *Gladiator,* la reine Artémise dans *300 : Rise of an Empire* sont des exemples. Cependant les gladiateurs ennemis sont caricaturés eux aussi de façon générale. Claude Aziza note que le personnage féminin le plus emblématique du péplum classique est Cléopâtre, *ibid.,* p.138-139

[1089] Olympias est interprétée par Danielle Darrieux dans *Alexander the Great* (Robert Rossen, 1959)

[1090] L'exemple le plus frappant et le plus original d'héroïsme féminin est le personnage d'Hypathie d'Alexandrie interprété par Rachel Weisz dans le néo-péplum espagnol *Agora* (Alejandro Amenábar, 2009)

Les rôles féminins guerriers, relativement peu nombreux sont toujours secondaires et ponctuels. Le personnage d'Atalante, interprété par Ingrid Bolsø Berdal (*Hercules*) incarne une archère hors pair aux côtés d'Hercule, tout comme l'est Guenièvre, interprétée par Keira Knightley (*King Arthur*), qui campe une guerrière picte. *Centurion* représente la guerrière picte Etain, interprétée par Olga Kurylenko. *Wrath of the Titans* fait d'Andromède une reine et générale d'armée.

Les seconds rôles de compagnes ou de mères sont les plus fréquents : dans *Troy,* Diane Kruger interprète Hélène. Briséis (Rose Byrne), jeune vestale éloquente et inspirée, séduit Achille. Andromaque (Saffron Burrows), est l'épouse effacée et bienveillante d'Hector. Andromède (Alexa Davalos, *The Clash of the Titans*) objet sacrificiel et de la quête de Persée, se distingue par sa beauté et sa charité, mais Persée lui préfère Io. Cassia (Emily Browning, *Pompeii*), est un personnage un peu plus émancipé. Naameh (Jennifer Connelly, *Noah*) campe une mère et une épouse protectrice de ses enfants plutôt que de Dieu, et de Noé jusqu'à ce qu'il sombre dans le fanatisme. Hébé (Gaia Weiss, *The Legend of Hercules*) est caractérisée par son grand amour pour Hercule, forcée à se marier à Iphiclès, elle tente de se suicider.

Les personnages de mères sont des personnages récurrents qui ont une importance déterminante en tant que support et détermination de l'acte héroïque. Les mères dangereuses sont moins nombreuses que les mères vertueuses. Cassiopée (Polly Walker, *Wrath of the Titans*) hautaine, avide de luxe et de pouvoir est tuée par Hadès pour son sacrilège. Aurélia (Carrie-Anne Moss, *Pompeii*) est une mère ambivalente, bienveillante mais ambitieuse jusqu'à l'aveuglement. Naomi (Ayelet Zurer, *Ben Hur*) a un rôle ambivalent dans la mesure où le départ de Messala est précipité par ses mots durs. Incarcérée par Messala à son retour, elle devient lépreuse. Alcmène (Karolina Szymczak, *Hercules*) peu présente, détient un rôle majeur dans *The Legend of Hercules* (Roxanne McKee) ainsi que sa relation à Héra. Thétis (Julie Christie, *Troy*), nymphe mère d'Achille, prédit à son fils la mort et la gloire éternelle. Æthra (Anne Day-Jones, *Immortals*) est la mère de Thésée pieuse et bienveillante. Son meurtre par Hypérion détermine la vengeance de Thésée. Marie (Maïa Morgenstern, *The Passion of the Christ*), abîmée dans sa souffrance de mère et de disciple lors de la Passion, suit Jésus jusqu'à la croix.

Les rôles féminins de déesses, sont parallèles à ceux des héroïnes, si ce n'est qu'ils représentent un plus haut degré des vertus ou pouvoirs. Io (Gemma Aterton, *Wrath of the Titans*) a un rôle actif de guide et protectrice de Thésée qui l'épouse. Hathor (Élodie Young, *Gods of Egypt*) divinité ambivalente, séductrice, amorale, amoureuse d'Horus, devient compagne de Seth après sa prise de pouvoir. L'oracle Phèdre (Freida Pinto, *Immortals*) prédit

l'avenir et guide Thésée, qu'elle épouse. Athéna (Isabel Lucas, *Immortals*) prend le parti de Thésée jusqu'à risquer la mort. Nephtys (Emma Booth, *Gods of Egypt*) apparaît furtivement, comme précédente épouse de Seth, qu'il tue pour lui voler ses ailes. Un important personnel de personnages féminins de prêtresses et servantes est représenté qui complète ces fresques à l'antique. Les rôles féminins évoluent structurellement donc peu, en dépit de modernisations des caractères et des situations. La geste martiale de l'héroïsme reste de la compétence des hommes même si certains critiques soulignent l'importance des rôles féminins[1091].

3.3.1.2.3 Débat sur l'ethnocentrisme héroïque

Le débat public autour du néo-péplum aux Etats-Unis concerne souvent le manque de diversité qui affecte la typologie héroïque, en dépit des origines grecques ou Moyen Orientales des héros. Le héros est toujours blanc et montré comme un réconciliateur. *Ben Hur* (2016) en est la manifestation la plus nette, qui modifie le scénario original en faisant en sorte que le héros pardonne à Messala la destruction de son peuple et de sa famille. Todd McCarthy souligne ce point en relevant les efforts de Juda pour empêcher que les relations de la famille et des amis ne s'effritent complètement[1092].

Des groupes ethniques se sont offusqués du prototypage des castings. Notamment d'*Exodus : Gods and Kings* et *Noah.* Le personnage type du *Magical Negro*[1093], semble n'exister que pour fournir une aide spirituelle ou mystique au protagoniste du sauveur blanc. Dans les deux cas, le personnage d'origine n'a pas de vie intérieure discernable et n'existe généralement que pour fournir au protagoniste quelques leçons de vie importantes.

Nathalie Stone rapporte qu'Alex Proyas, le réalisateur de *Gods of Egypt* et Lionsgate, le studio de production, ont dû présenter des excuses suite à des critiques reçues en raison du manque de diversité du casting de l'épopée fantastique[1094]. Le film « a été critiqué pour avoir

---

[1091] Claude Aziza souligne les rôles d'actrices, malgré la domination à l'écran des acteurs culturistes : rôles récurrents dans des *Hercules* et *Maciste* pour les actrices italiennes Chelo Alonso, Moira Orfei, Rosalba Neri, ou encore Mylène Demongeot (*La Bataille de Marathon*, 1959, *L'enlèvement des Sabines*, 1961, *L'or des Césars*, 1963), Pascale Petit (*Cléopâtre, une reine pour César*, 1962), Micheline Presle (*Les derniers jours de Pompéi,* 1950) ; Michèle Morgan (*Fabiola,* 1949) ; Maria Félix (*Messalina,* 1951); Sophia Loren (*Deux nuits avec Cléopâtre,* 1953 et *La chute de l'empire romain,* 1963), Brigitte Bardot (*Les week-ends de Néron,* 1956), Gianna Maria Cannale (*Spartacus,*1953), Sylvana Mangano (*Ulysse,* 1954 et *Barabbas,* 1962), Elisabeth Taylor (*Cléopâtre,* 1964), *Le péplum, un mauvais genre,* éditions Klincksieck, 2009, p. 54-56

[1092] Todd McCarthy, « *Ben Hur* : Film Review. The latest big-screen iteration of the beloved epic was directed by Timur Bekmanbetov ('Wanted') and stars Jack Huston, Toby Kebbell and Morgan Freeman », *The Hollywood Reporter,* 17/08/2016 [en ligne], consulté le 19/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/review/ben-hur-film-review-919437

[1093] Le *Magical Negro* est un personnage noir type qui aide ou vient au secours d'un protagoniste blanc

[1094] Natalie Stone rapporte : « *Lionsgate*: 'Nous reconnaissons qu'il est de notre responsabilité de veiller à ce que les décisions de casting reflètent la diversité et la culture des périodes décrites. Dans ce cas, nous n'avons pas

choisi des acteurs à prédominance blanche dans une épopée africaine. Gerard Butler, Geoffrey Rush, Nikolaj Coster-Waldau et Brenton Thwaites, tous blancs, sont tous des stars »[1095].

Des réalisateurs Hollywoodiens (Ava DuVernay, *Selma*, 2014), ont noté la nouveauté du procédé des excuses sur ce point précis, habituel à Hollywood. « *Gods of Egypt* pousse à d'autant plus apprécier les choix de J.J. Abrams (*Star Wars,* 2015) et à encourager ceux de Ryan Coogler (*Creed,* 2015). Nous méritons tous des icônes à notre image » souligne la réalisatrice[1096]. De fait, Ryan Coogler réalisera en 2018 le succès mondial *Black Panther* film de super-héros américain noir. Le mouvement actuel *Black Lives Matter* (suite au décès lors de violences policières de l'afro américain George Floyd, le 25 mai 2020 à Minneapolis) manifeste l'importance des tensions sociales autour du « racisme systémique ». Un autre critique corrobore cette analyse, soulignant la surreprésentation de la population blanche aux Oscars, le casting qui repeuple l'Égypte ancienne d'acteurs de type Caucasien[1097].

L'une des hypothèses de l'étude de Siegfried Kracauer sur la représentation de l'étranger dans le cinéma Hollywoodien, « consiste à affirmer que le cinéma de fiction est aux yeux du grand public une source d'informations à partir de laquelle il se représente les autres nationalités. Les films s'y trouvent classés en fonction de *l'image* du « ressortissant étranger » qu'ils contiennent »[1098]. Or, Siegfried Kracauer interprète « l'image de l'étranger proposée par le cinéma Hollywoodien comme un « autoportrait » du spectateur américain »[1099]. Refusant, en véritable *Aufklärer,* de mésestimer l'exercice par le public de sa faculté rationnelle et prenant en compte sa capacité à peser sur le contenu de l'offre cinématographique, « il ne voit dans la consommation de films que l'adhésion affective des spectacles à des images reflétant la représentation mentale de l'étranger propre à leur culture d'appartenance »[1100]. Autrement

---

respecté nos propres normes de sensibilité et de diversité, pour lesquelles nous nous excusons sincèrement. Lionsgate est profondément engagé à réaliser des films qui reflètent la diversité de notre public. Nous avons, pouvons et continuerons de faire mieux'. *Proyas* : 'Le processus de casting d'un film comporte de nombreuses variables complexes, mais il est clair que nos choix de casting auraient dû être plus diversifiés. Je m'excuse sincèrement auprès de ceux qui sont offensés par les décisions que nous avons prises' », « *Gods of Egypt* Director, Studio Apologize Following Diverse Casting Controversy - It is clear that our casting choices should have been more diverse », *The Hollywood Reporter*, 21/11/2017 [en ligne], consulté le 18/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/gods-egypt-director-studio-apologize-844074

[1095] Natalie Stone, *ibid.*

[1096] Natalie Stone, *ibid.*

[1097] Frank Scheck, « *Gods* of Egypt : Film Review - An Egyptian God battles his vengeful uncle with the aid of a mortal in Alex Proyas' fantasy-adventure film », *The Hollywood Reporter*, 25/02/2016 [en ligne], consulté le 29/06/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/gods-egypt-film-review-869527

[1098] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto précisent que ces analyses concernent « notamment les films Hollywoodiens des années 30 aux années 50 », *La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien,* Librairie philosophique J. Vrin, 2008, p. 89

[1099] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p. 90

[1100] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto ajoutent qu'« Attentif pourtant à la manière dont l'expérience cinématographique offre l'occasion de réfléchir à la représentation sociale de soi et l'autre, [Kracauer] verse (*a*

dit, l' « étranger » ou le « méchant » du spectacle Hollywoodien renvoie avant tout à la part d'ombre du spectateur lui-même. Ainsi, le chercheur doit tenir compte de l'expertise du spectateur sur la qualité du spectacle cinématographique, « parce que c'est elle qui conditionne, le cas échéant, aussi bien l'intérêt public de la représentation stéréotypée d'un caractère (national, ethnique ou social) comme ressource esthétique »[1101].

Ainsi, pour Laurent Jullier et Jean-Marc Leveratto, la réussite artistique de chaque film est bien l'indicateur d'une mentalité collective (ce que les études culturalistes contestent)[1102]. « Seul le succès commercial de films mettant en scène une communauté peut donc justifier le diagnostic historique ou sociologique d'une attitude psychologique déterminée – hostilité, sympathie, neutralité – des consommateurs à l'égard de cette communauté. C'est dire combien la signification psychologique attribuable à la mise en scène d'un caractère étranger dans un film est peu séparable de l'évaluation cinématographique du spectacle »[1103].

Il est donc possible d'affirmer que le néo-péplum, à travers ses héros blancs et ses emplois-types renforce un ordre social considéré comme légitime par la plus grande partie de la population ou témoignant de rapports de force en vigueur. « L'identification sociologique du « caractère » positif ou négatif attribué par le spectacle à un personnage représentatif d'une communauté est incontestablement le moyen de préciser « l'attitude de la société » à l'égard de cette communauté. Pour autant, établir sociologiquement dans un corpus de films la prégnance d'emplois stéréotypés – la mère juive, le noir *dealer,* la femme-putain, le Français dragueur, etc.- n'est pas démontrer que le spectateur en situation les croit fidèles. La reconnaissance de tels emplois nous incite plutôt à être attentifs à la capacité qu'ils nous donnent, dès lors qu'ils nous sont familiers, d'éprouver la présence personnelle de ceux qui les occupent et de réfléchir la diversité sociale et culturelle du monde réel auquel nous appartenons »[1104]. Ainsi, le prototypage du héros blanc correspond à un emploi qui met en jeu la diversité culturelle et les fondements idéologiques.

---

contrario de la finesse des analyses de contenu de *De Caligari à Hitler*) dans le simplisme d'une opposition binaire entre savoir anthropologique et fiction cinématographique », *ibid.,* p. 90

[1101] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p. 91

[1102] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p. 93

[1103] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p. 92-93

[1104] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien,* Librairie philosophique J. Vrin, 2008, p. 99

3.3.1.3 Valorisation de la compétence militaire

Le type héroïque se dégageant le plus vivement des néo-péplums est celui du gladiateur ou du guerrier, pas tout à fait semblables, l'un étant asservi et l'autre libre, mais maîtrisant tous deux l'art du combat et de la guerre. Ce type réactive le plaisir ancien de la lutte et des jeux du cirque sous forme cinématographique et vidéo ludique. Les séquences de combat, acmés des films, les rythment, à raison de trois à sept batailles par film, la bataille finale devant être le clou du spectacle, située généralement dans le dernier tiers de la narration, près de la chute. *300* constitue le prototype de cette esthétisation de l'art du combat par la plastique des guerriers, les manipulations de l'image (accélérations et ralentis), les cadrages avantageux, le montage hyper-kinétique, la progression immersive dans la mêlée.

Mais outre ces séquences de bataille, amplement décrites par Gaspard Delon[1105], les séquences d'entraînement sont exploitées, quitte à remplacer des séquences dédiées jadis à la romance ou à des pauses dans le récit. À propos de *Ben Hur,* Todd McCarthy relève la tendance à montrer les efforts moraux des personnages et à substituer des scènes d'entraînement aux séquences jadis destinées à montrer le repos du guerrier. En somme, l'accent est mis sur ce qui fait tension. « Les scénaristes, d'habitude talentueux, Keith Clarke (*The Way Back* de Peter Weir) et John Ridley (*12 Years a slave*, *Jimi : All is by my Side*) font une danse du ventre pour éviter de reproduire des scènes familières du film de William Wyler, comme ils essaient de souligner le fanatisme politique qui bouillonne à Jérusalem […] Le cirque est périodiquement montré en construction car il est taillé dans la roche en bordure de la ville; dès qu'il le peut, Messala emmène des chevaux sur la piste, en prévision du grand jour » [1106]. Le spéculateur Ilderim saisit toutes les occasions de convaincre Juda de conduire et de lui parler de stratégie de course . La compétence guerrière ou sportive métaphore de la compétence sociale et de la force est affirmée comme valeur pérenne.

[1105] Gaspard Delon, *Les Scènes de bataille rangée dans le cinéma Hollywoodien contemporain (1995-2011). Formatage et renouvellement d'une séquence stratégique*, thèse de doctorat sous la direction de Laurence Schifano et Jean-Loup Bourget, École doctorale Lettres, langues, spectacles, Université Paris-Nanterre, 2011

[1106] Todd McCarthy, « The Christian film, based on Mark Burnett and Roma Downey's 10-hour miniseries, is directed by Christopher Spencer and zooms in on "The Bible" lead, Diogo Morgado », *The Hollywood Reporter,* 27/02/2014 [en ligne], consulté le 22/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/son-god-film-review-684046

3.3.2 EFFACEMENTS ET RETOURS DE LA REPRÉSENTATION RELIGIEUSE

Antoine de Baecque constate dans les néo-péplums *Gladiator, Alexander, 300* sortis entre 2000 et 2007, l'absence de dieux, « il y a cependant de grands absents dans tous ces néo-péplums Hollywoodiens : les dieux... Comme si la constante liaison des hommes et de la communauté plurielle des divinités antiques ne pouvait plus trouver d'échos dans nos sociétés contemporaines, soit laïcisées, soit soumises à la concurrence des monothéismes »[1107]. La lecture d'Antoine de Baecque souligne l'impossible cohabitation dans « l'espace social de la laïcité »[1108] cinématographique, des dieux anciens et des monothéismes rivaux, illustrés politiquement par les vagues d'attentats et la chasse à l'homme entreprise contre Oussama Ben Laden[1109]. Le même phénomène d'invisibilisation qui frappe la représentation de Rome affecte la représentation des dieux à l'écran.

Si les films de la période 2000-2007 ont tendance à gommer le fait religieux, hormis l'unique film biblique *The Passion of the Christ* (2004) ; la période 2007-2014 est marquée par l'explosion, dans le *Chaos Cinema,* des films représentants les dieux grecs : *Clash of the Titans, Immortals, The Wrath of the Titans, 300 : Rise of an Empire, Hercules, The Legend of Hercules*. *Pompeii* montrant furtivement une prière reste marginal. La période 2014-2018 restaure le néo-péplum chrétien avec *Son of God* (adaptation de la série télévisée *The Bible*), *Noah, Exodus : Gods and Kings, Risen, Ben Hur, Hail Cæsar!, Mary Magdalene.* L'unique néo-péplum égyptisant *Gods of Egypt* fait figure d'*outsider.*

3.3.2.1 Invisibilisation et déplacement des représentations religieuses (2000-2007)

C'est surtout à travers le motif identifiable de la prière que le religieux demeure dans les néo-péplums de la première période. Maximus prie régulièrement dans *Gladiator* : dans sa tente en Germanie, devant des figurines votives [00:29:17], lors de la bataille de Vindobona, juste avant son exécution commanditée par Commode [00:40:56]. Plus tard encore, alors qu'il galope vers l'Espagne, les paroles de sa prière « Au Père bien aimé » lui reviennent en mémoire. À Rome, Cicéron lui rapporte ses figurines votives. Marc Aurèle, prie également dans sa tente avant son assassinat devant des figurines [00:33:00]. La religion de Maximus est hybride : les figures réfèrent au Parnasse romain, mais la teneur des prières à un dieu unique

[1107] Antoine de Baecque, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013, p.79 [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm
[1108] Antoine de Baecque, *ibid.,* p. 79
[1109] Antoine de Baecque, *ibid.,* p. 78

ou un père spirituel, ces deux figures convergent vers celle de Marc-Aurèle, qui incarne le pouvoir temporel, spirituel, militaire et divin.

King Arthur fait très peu de mentions au religieux, si ce n'est pour montrer le délabrement chrétien. L'évêque Germanicus qui vient libérer de leurs fonctions Artorus et ses hommes, leur ordonne la mission la plus dangereuse de leur service, dont ils ne reviendront pas tous. Au cours de cette mission Artorus et ses chevaliers croisent chez le romain Marius des prêtres chrétiens reclus. Incarnations physiques de la débilité et de la perversion, ils exercent des sévices physiques sur des jeunes pictes, qu'ils convertissent de force.

Troy fait signe vers le religieux en montrant le temple de Zeus à Troie, Thétis, la mère d'Achille, une nymphe, la vestale Briséis, les prières des troyens dans le palais de Priam. La religion est ici lieu du silence des dieux de l'*Iliade* qui n'apportent plus soutien aux mortels.

Dans *Alexander*, les dieux sont représentés sous forme d'*ekphrasis* : fresques du palais de Philippe, d'une grotte sacrée, statues. Les dieux renvoient via ces représentations médianes, à l'archaïsme, ce que corrobore leur seconde forme d'apparition : les représentations mentales et fantasmes d'Olympias qui raconte à Alexandre sa descendance de Zeus et Héraclès. Ces représentations mentales deviennent plus tard celles d'Alexandre, qui y ajoute la Gorgone Méduse, métaphore de sa mère.

Dans *300*, le divin est corrompu sous la forme des Éphores, que la voix off les désigne comme « ordures consanguines ». Les Ephores sont représentés comme des monstres vivant reclus sur une montagne escarpée, trahissent Sparte, en donnant de mauvais conseils pour recevoir l'or Perse, conspirent avec un membre du Conseil avide de pouvoir, et pratiquent le viol sur des jeunes spartiates. Le cas de l'usage d'un néo stoïcisme est envisageable, qui donne un contenu éthique aux néo-péplums et s'accorde avec une esthétique du souffle, lesquels sont détachés de tout contenu religieux précis et s'accorde avec une grande variété de croyance, qui permettent une forme de représentation et de « leçon de vie » (la valeur didactique des néo-péplums étant essentielle) adaptable à une communication mondialisée.

3.3.2.2 Fossoyage des dieux grecs et souffle explosif du *Chaos Cinema* (2007-2014)

La période 2007 à 2014, qui correspond à l'expérimentation 3-D, l'esthétique du jaillissement et du *Chaos Cinema*, et du point de vue politique aux frappes sur le Moyen-Orient, ressuscite un imaginaire fantastique et une panoplie de dieux grecs. Le réalisme cède

le pas devant des univers mythologiques, tout comme le *Chaos Cinema* favorise la représentation des dieux.

Immortals montre la libération des Titans du Mont Tartare dans une explosion comparable à celle libérée par l'énergie atomique. Le roi Hypérion fait exploser, d'une flèche de l'arc d'Epire, l'épaisse porte d'un barrage, occasionnant une secousse et un fort bruit de souffle et d'effondrement. Dans *Wrath of the Titans*, les plus spectaculaires explosions sont liées à Chronos, enfermé dans le Tartare. Lors de la bataille finale, le Tartare explose littéralement libérant Chronos, qui, dans un épais nuage noir et rouge, au milieu de projections volcaniques gronde dans sa langue chaotique, détruisant des villages entiers. *Pompeii* montre à grand fracas sonore et visuel l'explosion du volcan et l'engloutissement de la ville sous la lave. *The Legend of Hercules* débute par l'attaque tonitruante d'Argos vers 1200 avant JC, attaquée par le roi Amphitryon. Un travelling avant passe au travers d'hommes qui fuient de la plage vers les murs de la cité, bombardés par des boules de feu et projetés par le souffle des explosions. Alors qu'auditivement les souffles sont traduits par le fracas caractéristique des déflagrations, sifflements, explosions saturant la bande-son, la musique s'élève avec la grandeur épique d'accents élégiaques et lyriques.

L'anachronisme de ces représentations dit assez à quel point elles se réfèrent au temps présent. Il en va de même pour les dieux grecs, représentés cuirassés et scintillants, mais presque toujours humiliés. Les dieux les plus fréquemment représentés sont Zeus, Hadès et Héra, ils prennent en charge la culpabilité du massacre, qu'Héra tente de minimiser.

Zeus est cité mais n'apparaît pas dans *Alexander, The Legend of Hercules* et *Hercules* en tant que père du héros. Il apparaît dans *The Clash of the Titans*, *Immortals*, *Wrath of the Titans*. Personnage ambigu, ni bon ni méchant, il apparaît affaibli, dévitalisé. Son but est de reconquérir le pouvoir qui a disparu avec les prières humaines dans *The Clash of the Titans*, *Wrath of the Titans*. Tantôt du côté d'Hadès pour se venger des hommes et libérer le Kraken (*The Clash of the Titans*), tantôt décidé à ne pas intervenir au nom de la liberté, laissant les humains s'entredétruire (*Immortals*), tantôt du côté des humains pour sauver le monde (*Wrath of the Titans*). *Immortals* le dédouble : il est un Olympien indifférent aux humains ou un vieil homme qui éduque Thésée. Il résout son conflit en luttant aux côtés de Thésée. Ce double visage est mis en scènes dans *Clash* et *Wrath of the Titans.* L'indifférence ou l'intérêt soudain de Zeus pour son fils Persée et l'humanité révèlent un autocratisme qui se résout dans le sauvetage et la présentation d'excuses à son fils. Néanmoins le dernier néo-péplum qui le représente, *Wrath of the Titans*, le fait mourir.

Hadès incarne dans *The Clash of the Titans* et *Wrath of the Titans* des forces du mal humanisées par la détresse d'être condamné à la haine des hommes. Sans le rendre sympathique, les films l'associent ponctuellement à la colère des hommes contre Zeus.

The Clash of the Titans et sa suite, film central de ce cycle, déplace la nature du conflit par rapport à la version de 1981, qui montrait l'humanité aux prises avec Hadès. Ici, l'humanité est devenue mécréante et meurt de faim. Les océans étant vidés, elle conteste tous les dieux. Tout le film est sous le signe de la révolte. Par opposition, le roi Céphée et la reine Cassiopée vivent fastueusement. Étrangement, ce n'est pas le gouvernement de Céphée qui est remis en cause, lequel argue de la défection du culte de Zeus pour justifier son autocratie. La présence d'un prédicateur évoquant Jésus, laisse entrevoir la possibilité d'un autre culte que celui des Olympiens, l'acceptation du sacrifice d'Andromède par les dieux et par les hommes, hormis Persée est le signe de la défection générale. Hadès profite de l'affaiblissement de Zeus pour renverser le pouvoir. Le néo-péplum rappelle que la rébellion à l'égard de Zeus a commencé dans le passé, avant la naissance de Persée, avec la révolte d'Acrisios. Tiraillé entre les hommes et les dieux, Persée clame son dégoût des dieux.

Les apparitions de Zeus et Hadès s'inscrivent dans une Titanomachie revisitée, univers primitifs et chaotiques. Le Minotaure y est à deux reprises représenté, avec le motif du labyrinthe. À l'inverse, les films sur Hercule ne représentent qu'Héra, sous deux visages. Bienveillante à l'égard d'Alcmène et Hercule dans *The Legend of Hercules,* elle est montrée sous forme humaine. Dans *Hercules,* elle n'apparaît que sous la forme de la malchance qui accable Hercule, qu'elle hait du fait de l'infidélité de son mari avec Alcmène. Tout un appareil de dieux comme Athéna, Apollon, Poséidon, Hermès, Arès, Artémis, Aphrodite, Héphaïstos, Déméter, apparaissent dans *Wrath of the Titans* et *The Clash of the Titans*. Les dieux Zeus, Poséidon, Arès, Héphaïstos, Apollon meurent.

La prière est représentée de façon récurrente. Or, « depuis la 'lecture analogique' de Thomas d'Aquin, les herméneutes ont coutume de prendre les réitérations comme des confirmations », soulignent Laurent Jullier et Jean-Marc Leveratto[1110], indiquant que l'activité religieuse n'est que déplacée et non supprimée. La reine Alcmène dans *The Legend of Hercules* prie régulièrement à Héra qui lui a donné un fils, et qui lui apparaît. Dans *Titus*, le général romain éponyme, tout comme sa rivale, la reine Goth Tamora, invoquent régulièrement les dieux pour se plaindre ou demander. Dans *Immortals, Æthra* prie dans le labyrinthe-temple, des moines et des oracles prient et font des cultes religieux. Dans *Pompeii,*

[1110] Laurent Jullier, Jean Marc Leveratto, *La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien,* Librairie philosophique J. Vrin, 2008*,* p.12

Atticus, voisin de cellule de Milo, prie ses figurines. Le *fixer* Eddie Mannix d'*Hail Cæsar!* se confesse à plusieurs reprises.

L'homologie hommes-dieux qui parcourt ces néo-péplums permet de justifier l'*hybris* héroïque dans un monde dépeint comme chaotique. Emblèmes du devoir ou exemples de dépassement du devoir, leurs comportements sont difficiles à généraliser mais pointent des contradictions sociales qui sont ici causées par les dieux ou la colère des hommes.

3.3.2.3 Retenues et réaffirmations de la foi dans la Babel moderne (2004 - 2018)

Laurent Aknin souligne qu'à l'ère du péplum la Bible est « le principal fond mythique des États-Unis » sujet à adaptations en superproduction (*The Ten Commandments, Ben Hur*) [1111]. Les néo-péplums ne démentent pas ce fait et sortent en 2004 (*The Passion of the Christ*), 2014 (*Noah*, *Exodus : Gods and Kings*, *Son of God*), 2016 (*Risen*, *Ben Hur*, et le cas à part *Hail Cæsar!*), 2018 (*Mary Magdalena*). Cette accélération en fin de cycle semble indiquer une réconciliation avec le fait religieux chrétien, un temps écarté des grands écrans après *The Passion of the Christ.*

The Passion of the Christ s'ouvre sur une scène de prière de Jésus dans le jardin des Oliviers. Le martyre du Christ, décrit minutieusement dans une longue hypotypose a donné lieu à de vives critiques pour sa dimension *gore* et sa vision non conforme à l'Histoire[1112]. Sa popularité démontre qu'il a cristallisé des interrogations et contradictions latentes. Le silence qui suit pendant plusieurs années la représentation de la religion chrétienne, de ce point de vue interroge. Le néo-péplum est entrecoupé de prières en flashback qui ménagent des pauses dans le supplice. De fait, ce néo-péplum montre le peuple juif aveugle ne reconnaissant pas le messie. Le protectorat romain a une fonction régulatrice plutôt qu'oppressive. Le message christique, quant à lui, est présenté comme une manière nouvelle et révolutionnaire de voir le monde : l'amour universel du Christ y est opposé à la froideur d'un *ingenium* romain qui s'épuise. La valeur supérieure de l'amour universel résistant et sacrificiel de Jésus illustre l'héroïsme surérogatoire évoqué par Joël Janiaud.

[1111] Laurent Aknin, *Le péplum,* Armand Colin, 2009*,* p. 64

[1112] Michel Ciment, Hubert Niogret : « La *Passion* de Mel Gibson n'est qu'un prolongement, pendant deux heures, des quelques plans filmés par Stanley Kubrick où il se moquait du kitsch des péplums Hollywoodiens auquel avait échappé son propre *Spartacus.* Le film n'a pour seul but qu'une représentation hyperréaliste de la souffrance, transformant deux lignes du Nouveau Testament en vingt minutes de flagellation d'une obscénité repoussante […] Sa nouvelle réalisation confirme le goût de Mel Gibson, interprète et metteur en scène (*Braveheart*), pour le sadomasochisme », « Entretien avec Oliver Stone : Alexandre l'autre face du héros », Positif n°527, janvier 2005

Marc Hiver s'appuie sur Theodor W. Adorno à propos du lobbying religieux dans la culture populaire industrialisée[1113] explique les récurrences du péplum biblique (*The Last Temptation of Christ*, *The Passion of the Christ*, *Exodus : Gods and Kings*, *Noah*) par l'influence des églises évangélistes sur Hollywood[1114]. Les néo-péplums bibliques suscitent régulièrement des polémiques.

La critique française comme anglo-saxonne, athée ou chrétienne, souligne la conformité au texte et la faible qualité esthétique de *Son of God*. Un journaliste française explique que « la mini-série *The Bible* diffusée en France sur Paris Première avait déjà fait polémique. Les critiques jugeaient la série mauvaise, 'ratage esthétique complet' fustigeait le *20 Minutes*, 'une série qui peut provoquer des crises de foi' titrait *Télérama*. Aux États-Unis, la série basée sur les grands moments de la Bible a conquis les spectateurs, mais soulevé une autre controverse : le personnage de Satan ressemble étrangement au président Obama.

Les époux producteurs, Roma Downey et Mark Burnett, ont donc décidé de retirer le diable de leur nouveau casting. Pour le film *Son of God*, directement adapté de la série, l'étrange sosie de Barack Obama ne fera plus trembler l'Amérique. La productrice et actrice a déclaré que cette comparaison avec le président n'était qu'une 'diversion' pour ne pas parler du succès de la série, mais elle tout de même décider d'évincer Mohamen Mehdi Ouazanni (Satan) du projet »[1115].

Un critique de cinéma britannique chrétien juge ce néo-péplum « théologiquement correct, artistiquement passable »[1116]. Selon lui, les spectateurs (2,2 milliards de chrétiens et 14 millions de Juifs dans le monde) pourraient le reléguer dans la catégorie « machine à sous », le néo-péplum étant composé de séquences de la mini-série à succès *The Bible* (Roma Downey et Mark Burnett, 2013). Cependant, ce « dernier-né de la lignée biblique d'Hollywood » a le mérite d'être sérieux dans son contenu, contrairement à *The Last Temptation of the Christ* ou *The Passion of the Christ* qui retirent des éléments ou ajoutent des éléments de « divertissants suppléments » à l'histoire de Jésus. L'absence d'intrigues non-

---

[1113] Theodor W. Adorno, « Introduction, Sociologie et recherche empirique. Sur la logique des sciences sociales », *in* Theodor W. Adorno, Karl R. Popper, *De Vienne à Francfort : la querelle allemande des sciences sociales*, éditions Complexe, 1979

[1114] Marc Hiver (Université Paris Nanterre) communication « Influence de l'Antiquité sur la franchise Guerre des Etoiles », journée d'étude *Antiquité 2.0. Inventions Antiques à l'ère numériques,* 11 décembre 2014, Université de Paris Nanterre, Institut National d'Histoire de l'Art

[1115] Sophie Legras, « *Son of God* : Vade retro Obama! », *Le Figaro*, 18/02/2014 [en ligne], consulté le 11/08/2020. URL : https://www.lefigaro.fr/culture/2014/02/18/03004-20140218ARTFIG00143--son-of-god-vade-retro-obama.php

[1116] Pour David Ives, « Les films s'inspirant de la Bible sont pléthore », « *Son of God*, peut mieux faire…», traduit de l'édition anglaise d'*Aleteia* par Paul Monin, Revue *Aleteia,* 04/03/2014 [en ligne], consulté le 06/09/2020. URL : https://fr.aleteia.org/2014/03/04/sorties-cinema-son-of-god-peut-mieux-faire/

bibliques évite d'embarrasser les chrétiens. Il s'agit pour ce critique de mettre l'accent sur le contenu idéologique et l'adaptation à la portabilité des écrans, surtout « au vu des futures productions bibliques prévues pour cette année : *Noé* de Darren Aronofsky, *Exodus* de Ridley Scott », précise-t-il[1117].

Un autre journaliste catholique mentionne le lobbying religieux ayant entouré la sortie de *Son of God*[1118] . Des organisations religieuses américaines enthousiastes ont organisé de nombreuses diffusions à travers le pays, loué des écrans et distribué des billets à des milliers de personnes pour la veille de la sortie officielle (27 février 2014). « À Cincinnati, l'Église évangélique Crossroads a prévu de faire venir des milliers de fidèles au complexe Cinemark, où *Son of God* sera diffusé dans 13 salles en même temps ». James Meredith, responsable de la chaîne Cinemark se réjouit du niveau d'intérêt pour le film, comparable à celui de grands *blockbusters.* Rick Warren, pasteur fondateur de la « mega-church » de Saddleback à Lake Forest, a réservé les écrans de 8 salles pour la diffusion de ce film. « J'ai vu la plupart des films sur Jésus produits dans les 50 dernières années, et *Son of God* est le meilleur, a-t-il déclaré dans un communiqué. Nous sommes ravis que Jésus soit de retour sur le grand écran, et nous allons remplir les salles. Je veux que tous les autres leaders religieux des États-Unis fassent la même chose. Que vous puissiez acheter tout un complexe, ou tout simplement une salle, il est maintenant le temps de se manifester »[1119].

Le site du *Hollywood Reporter* revient sur les raisons du succès de ce néo-péplum, rappelant le succès fulgurant de la mini-série et le fait que les églises et les groupes religieux ont acheté près de 500 000 billets au cours des premières semaines de diffusion[1120]. « Si le dernier grand film sur Jésus, le *blockbuster The Passion of the Christ*, en 2004, a magnifié la violence des dernières heures du Nazaréen, *Son of God* se démarque par son esprit missionnaire, soulignant, dans ses moments culminants, le devoir des croyants de faire connaître au monde les enseignements du Sauveur. En tant que tel, ce long métrage assez médiocre issu de la télévision, ressemble à une Passion à destination du public dévot. Cela signifie que le public confessionnel a été incité à voir ce film par les autorités religieuses,

---

[1117] David Ives, *ibid.*

[1118] CL.H., « Aux États-Unis, les chrétiens s'enthousiasment pour la sortie en salles de *Son of God*, nouveau film sur Jésus », *La Croix,* 19/02/2014 [en ligne], consulté le 06/08/2020. URL : https://www.la-croix.com/Religion/Actualite/Aux-Etats-Unis-les-chretiens-s-enthousiasment-pour-la-sortie-en-salles-de-Son-of-God-nouveau-film-sur-Jesus-2014-02-19-1109063

[1119] CL.H., « Cette superproduction, dans laquelle l'acteur portugais Diogo Morgado incarnera le rôle du Christ, a bénéficié d'un budget de 22 millions de dollars (environ 16 millions d'euros) », *ibid.*

[1120] Todd McCarthy, « The Christian film, based on Mark Burnett and Roma Downey's 10-hour miniseries, is directed by Christopher Spencer and zooms in on "The Bible" lead, Diogo Morgado », *The Hollywood Reporter,* 27/02/2014 [en ligne], consulté le 22/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/son-god-film-review-684046

assurant à la Fox un engouement important à la sortie puis une pérennisation dans les visionnages à domicile, pour ceux qui attendent de le voir à la télévision. Le Box Office pourrait également exploser à l'étranger, notamment en Amérique du Sud.

Chacune des apparitions de Jésus à l'écran a une spécificité et une raison d'être : le silencieux *King of Kings* de Cecil B. DeMille faisait un spectaculaire appel à la foi, *The King of Kings* de Nicholas Ray soulignait la politique sioniste, *The Greatest Story Ever Told* de George Stevens livrait une version protestante, *Il Vangelo secondo Matteo* de Pier Paolo Pasolini campait Jésus en révolutionnaire, la mini-série de Franco Zeffirelli, *Jesus of Nazareth* s'inscrivait dans la grande tradition d'interprétation catholique, *The Last Temptation of Christ* de Martin Scorsese montrait les doutes et les luttes de Jésus, etc. Ce que *Son of God* offre avant tout, c'est Jésus en joli garçon ». La dimension évangélisatrice de ce néo-péplum est donc assumée comme telle.

Si la critique française a mieux accueilli *Noah,* pour son originalité face aux conventionnels *blockbusters* bibliques, le néo-péplum a été sujet à controverse aux États-Unis, la communauté chrétienne s'insurgeant du traitement du protagoniste, héros apparaissant d'abord comme un réconfortant sage solitaire *d'Heroic Fantasy,* qui verse progressivement dans la folie : « un Aguire aussi acharné à anéantir l'humanité qu'à préserver la faune et la flore »[1121], intégriste religieux sombrant dans l'alcoolisme quand il prend la mesure de sa déraison. L'inflexibilité du personnage le conduit au sacrifice de l'humanité et de sa propre famille, ce qui occasionne un renversement identificatoire au cours du film, ce personnage positif devenant négatif. L'univers diégétique biblique, rendu par d'improbables animaux, des mégapoles industrialisées et polluées, de grands espaces vierges et des géants de pierre en guise d'anges déchus a laissé perplexe autant qu'il a fasciné. Ce néo-péplum, risqué sur le plan idéologique et commercial, a néanmoins reçu bon accueil du grand public[1122]. Ce néo-péplum vise explicitement la civilisation industrielle, punie par Dieu.

Exodus : Gods and Kings propose le même scepticisme en montrant un Moïse ambivalent, et dont l'élection divine est sans cesse remise en question. L'approche réaliste de Ridley Scott laisse supposer que le personnage aurait des hallucinations ou que la rivalité avec Ramsès, le jeu de l'ambition et de la conviction du personnage, seraient à l'origine de ce qu'il croit être des révélations divines. Moïse, qui est d'abord athée convaincu, ne croit en dieu qu'après une grave chute et un possible trauma crânien. Les quelques visions de dieu prennent

---

[1121] Adrien Gombeaud, « *Noé* », revue *Positif* n°639, mai 2014

[1122] Adrien Gombeaud précise que *Noah* a effectué 350 millions de dollars de recettes mondiales, « *Noé* », revue *Positif* n°639, mai 2014

corps dans un mirage d'enfant qui se confond avec l'image du sien, et surtout par des intuitions qui lui indiquent le chemin vers la sortie d'Égypte. La représentation du rapport au religieux dans ce néo-péplum est par ailleurs limitée aux présages de la grande prêtresse égyptienne et aux professions de foi du Pharaon Sethi. Ici, dieu est avant tout questionné sur sa possibilité d'existence.

Christian Bale, qui devait interpréter Noé dans le néo-péplum de Darren Aronofsky, a finalement interprété Moïse dans ce second *blockbuster* biblique de l'année 2014. Le film relate surtout difficile sortie d'esclavage d'un peuple et son exode. Il ne fait pas tant état de l'opposition à cette libération qu'au courage du leader, Moïse, érigé en sauveur et en conscience capable de renverser l'ordre établi des rapports de soumission. Ce néo-péplum a été objet d'inquiétude pour la Twentieth Century Fox du fait de la virulence et du degré d'intolérance de certaines communautés chrétiennes aux États-Unis. Il a fait l'objet d'innombrables critiques, les minorités ethniques ayant contesté le casting établi par la production qui a choisi des acteurs blancs pour incarner des personnages moyen-orientaux ou noirs de peau. Ridley Scott a argumenté au nom de la liberté de création et de la méconnaissance du typage des personnages historiques. L'accueil positif du grand public de *Noah* et le *remake*, somme toute, assez consensuel des *Dix Commandements* par Ridley Scott ont néanmoins fonctionné.

Les néo-péplums de l'année 2014 ressuscitent donc deux tendances du religieux à l'écran : celle des chrétiens convaincus, dans une esthétique télévisuelle (et cette même année, voient le jour de nombreux téléfilms américains à sujets bibliques) et celle des sceptiques réalistes qui interrogent l'interprétation des faits bibliques avec une esthétique cinématographiée et usant massivement des effets visuels. Ces néo-péplums communiquent unanimement sur la notion d'élection divine. Si *Son of God* livre un Jésus souriant mourant pour l'humanité, les prophètes de *Noah* et *Exodus : Gods and Kings,* montrent leur tourment mais survivent.

Les néo-péplums bibliques de 2016 effectuent un de plus pas vers la promotion de la foi chrétienne dans une esthétique télévisuelle et de médias internet tournés en caméras digitale pour le Digital Cinema (*Risen* et *Ben Hur*). *Hail Cæsar!* fait ici figure de critique (le film est tourné en 35mm) est de contre-exemple.

Risen montre Clavius, un capitaine romain ambitieux, touché par la grâce suite à la résurrection du Christ sur laquelle il enquête. Il devient un de ses disciples, écoutant sa parole et partant méditer dans le désert. Ce néo-péplum montre les relations tendues entre Rome, le pouvoir central, et les provinces conquises les plus éloignées comme la Judée. Il montre le

difficile travail des émissaires du pouvoir, sortes d'expatriés, dans les confins de leur propre empire. La situation politique est secondaire par rapport à la situation religieuse, qui est focalisée sur la question du messie qu'attendent les Hébreux, au moment où Jésus paraît. Comme dans *The Passion of the Christ,* Jésus n'est pas reconnu par les prêtres Hébreux, qui voient en lui une menace pour le culte du Temple. Les romains accueillent ce nouveau messie avec lassitude, y voyant un nouveau motif d'insurrection et de nouvelles négociations harassantes à faire pour satisfaire le potentat du Temple et les coutumes religieuses (ne pas brûler le corps du Nazaréen après sa crucifixion, lui donner une sépulture). Les prêtres hébreux, caricaturés, entretiennent des liens ambigus avec les romains pour obtenir protection, exiger la crucifixion de Jésus (que l'autorité romaine ne souhaite pas), et sceller le Tombeau. Par ailleurs, ils entretiennent les tensions avec Rome, en ne démentant pas la venue d'un Messie libérateur du joug romain, comme le rappelle Barabbas au début du film.

Ce néo-péplum effectue une critique du matérialisme et de l'ordre romain, qui minent tous les personnages. Les ambitions préfabriquées de Clavius, fonctionnaire modèle épuisé par sa mission, résident dans sa soif de pouvoir et son rêve de famille établie au retour à Rome. Son épuisement est le signe de son erreur. Il s'épuise à la tâche sans jamais réussir à satisfaire Ponce Pilate, qui le couvre de reproches, y compris pour les motifs les plus futiles. Transformé en inspecteur de police pour réprimer une énième sédition, il souffre de solitude, de cadences infernales avec demandes de résultats permanents. Il est brimé par les vexations et la mise en concurrence avec Lucius, l'aide qui lui est attribué d'office. À deux reprises, Clavius dit être fatigué de donner la mort pour assurer la paix et fouille des charniers dont l'odeur nauséabonde lui colle à la peau (lors d'une inhumation de soldats romains tués pendant la sédition, lorsqu'il retourne les cadavres de la fosse commune et du cimetière pour retrouver le corps de Jésus). Ponce Pilate, chef abusif obnubilé par le service à Tibère et le maintient de l'ordre menacé, sait sa vie menacée en cas de nouvelles séditions. Il guette avec terreur tout au long du film l'arrivée de l'empereur. Le caractère traumatisant de leur mission est souligné. Enfin, cet ordre oppresse les Hébreux qui haïssent leur occupant (scènes de sédition, émeutes lors des profanations de tombe, mensonges lors de la fouille de Jérusalem par la patrouille de Clavius le montrent). Le Temple, menacé lui aussi de toutes part, essaie de faire passer la disparition du corps de Jésus pour un vol effectué par une troupe de fanatiques. Tous sont renvoyés dos à dos. *Risen* va, dans un sens, plus loin que *The Passion of the Christ* en montrant un monde au bord de l'implosion que seule la libération chrétienne régénère à travers Clavius, dont le rêve se délite jusqu'à la conversion, quand il s'éveille à la foi. Il finit par fournir un autre cadavre et suivre les apôtres.

La critique américaine étrille ce film, soutenu par des lobbies religieux et projeté au Vatican en présence du Pape François, du réalisateur Kevin Reynolds, de Joseph Fiennes l'acteur titre, et de Mario Botto qui interprète Jésus[1123]. *Risen* est perçu comme une combinaison déroutante de nostalgie pour les épopées bibliques Hollywoodiennes d'autrefois (*The Robe*) et de procédure de style CSI (division confessionnelle de Sony Pictures qui l'a produit). Tout en lançant clairement un appel aux croyants, le film n'a pas l'intensité viscérale du film de Mel Gibson et intéresse peu la foule laïque, ce qui limite son succès au box-office, note un critique. Le héros est malheureusement nommé Clavius, (« clavicule » de Ponce Pilate puis de Jésus, pour le critique) et le film sombre ironiquement dans le prosaïsme lorsqu'il doit montrer l'inspiration de Clavius, et dans la discrétion lorsqu'il doit dépeindre les miracles, si bien qu'il ne suscite guère de conversions[1124].

L'article de Paul Bond expose toutefois des pressions religieuses croissantes exercées pour défendre ce film à contenu évangéliste et attaquer les néo-péplums de Ridley Scott et Darren Aronofsky : « *Faith Driven Consumer*[1125] a gagné en notoriété avec un sondage controversé critiquant *Noah* et en incitant les chrétiens à défendre *Duck Dynasty*[1126]. Le groupe de défense chrétien qui a conspué *Noah* et *Exodus*, en disant à des millions de fans sur sa liste d'email de les éviter, a finalement trouvé un film biblique original d'un grand studio qu'il aime : *Risen*, de Affirm Films de Sony Picture et Columbia Pictures. 'Risen est, enfin, le film que nous attendions tous', a déclaré Chris Stone de *Faith Driven Consumer*. Ce groupe a passé des accords avec Paramount quand il a eu à coeur d'utiliser un sondage pour frapper *Noah* il y a deux ans, puis pour attirer autant d'attention en dénigrant *Exodus : Gods and Kings* de Fox huit mois plus tard. Le groupe est également connu pour avoir incité les chrétiens à défendre Phil Robertson de *Duck Dynasty* suite à sa critique de l'homosexualité.

Faith Driven Consumer passe en revue les films en fonction de la valeur du divertissement et de leur degré de 'fidélité à la foi', et *Risen* a obtenu 4,5 étoiles, autant que *La Passion du Christ*, qui a récemment été examiné parce que le groupe n'existait pas à la

---

[1123] Ashley Lee, « Joseph Fiennes Meets Pope Francis Before Vatican's 'Risen' Screening », *The Hollywood Reporter*, 04/02/2016 [en ligne], consulté le 13/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/joseph-fiennes-meets-pope-francis-862153

[1124] Frank Scheck, « *Risen* : Film Review - Joseph Fiennes plays a Roman tribune investigating the mysterious disappearance of Jesus' body in this Biblical drama directed by Kevin Reynolds », *The Hollywood Reporter*, 18/02/2016 [en ligne], consulté le 13/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/review/risen-film-review-866689

[1125] *Faith Driven Consumer,* littéralement « Consommateur motivé par la foi », est une centrale d'achat, regroupant des consommateurs chrétiens considérés comme force économique et fédérés en réseau.

[1126] Émission de téléréalité, plus gros succès de la chaîne américaine A&E (environ 12 millions de téléspectateurs aux États-Unis). L'émission suit le quotidien de la famille Robertson devenue riche en vendant des appeaux dans sa société *Duck Commander.*

sortie du film en 2004. *Risen* est décrit comme une histoire de détective criminel qui se converti, suite à l'enquête des Romains sur l'affirmation selon laquelle Jésus est ressuscité des morts après sa crucifixion. 'Bien qu'une grande partie de l'histoire de *Risen* soit extrabiblique, elle est néanmoins plausible et se rapproche du récit biblique d'une manière créative et engageante', affirme la revue.

Ces propos sont loin de ceux tenus par ce groupe sur *Noah* ('embrouillé dans les commentaires sur la dépravation humaine') et *Exodus : Gods and Kings* ('rythme terne et pesant et représentation hautement révisionniste de Dieu'). *Faith Driven Consumer* dit qu'il sert 41 millions de chrétiens qui dépensent 2 billions de dollars par an et que ses recommandations atteignent plus de 10 millions de personnes via ses e-mails, son site Web et d'autres moyens. Outre le plaidoyer, le groupe fait du marketing pour la location, comme lorsqu'il a fait la promotion d'une version DVD spéciale de *Universal's Unbroken*. Mais un porte-parole a déclaré qu'il n'avait pas été embauché pour promouvoir *Risen*, qui met en vedette Joseph Fiennes et sort vendredi. Sony, qui fait la promotion du film à la radio chrétienne et conservatrice, n'a pas souhaité communiquer ».[1127]

Ben Hur montre à son tour la même situation politique récurrente de l'occupation romaine sur la province annexée de Judée et notamment à Jérusalem (profanations de tombes, pillage du patrimoine, famine). Ce conflit rejaillit sur la famille de l'Hébreu Judah Ben Hur qui a adopté le romain Messala, et le rejette, si bien que celui-ci fuit puis se venge en détruisant cette famille sur fond de différence culturelle et de domination romaine. Quatre causes de dissension sont montrées : individuelles, religieuses, politiques, culturelles exacerbées par un contexte de rébellion et d'oppression. La solution que le film trouve à cette situation est celle du miracle chrétien et du pardon de Judah à Messala, après l'avoir vaincu et humilié lors de la course de char qui est le clou du film. Le mode d'affrontement par le sport, problématique contemporaine, semble une solution aboutissant à un *fair play* dont il est difficile de saisir s'il vient d'une métamorphose religieuse du personnage ou des modalités de réparation de la société du spectacle et du sport. La prière est peu montrée dans *Ben Hur.* Jésus sauve une première fois Judah Ben Hur, puis Esther, sa femme, en lui donnant une raison de vivre. La conversion spirituelle de Ben Hur est montrée à travers la transformation de Judah devant la croix où le Christ est crucifié, et sa capacité à pardonner à Messala.

[1127] Paul Bond, « Christian group known for criticizing Bible Films endorses *Risen*», *The Hollywood Reporter,* 18/02/2016 [en ligne], consulté le 13/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/christian-group-known-criticizing-bible-867388

Outre les critiques américains qui soulignent l'échec économique retentissant de ce *Ben Hur*[1128], Todd McCarthy demande : « Quel est l'intérêt de faire une version à coût réduit de Ben-Hur? De créer une course de chars si fortement numérisée et sur-éditée que c'est la pire scène du film? De lancer des poids légers dans les rôles principaux? De déposer une chanson pop moderne qui pleure au générique de fin? » [1129]. Le critique s'étonne du fait que depuis sa naissance, ce mélodrame de Lew Wallace, qui a toujours été un grand événement - en tant que roman, spectacle sur scène, double superproduction cinématographique spectaculaire muette et parlante-, ait pu donner lieu à pareil film.[1130]

« Du point de vue de la production et de la sensibilité, ce film ressemble aux nombreuses productions télévisées bibliques conçues par deux producteurs exécutifs actuels, Mark Burnett et Roma Downey. Le petit écran est le lieu où ce film sous-produit et sous-performant aurait eu sa véritable place (une mini-série en deux parties de trois heures a été présentée à l'échelle internationale en 2010 avec un succès raisonnable). Il est possible que les téléspectateurs confessionnels ou soutenant Trump soient suffisamment intéressés pour aller le voir au cinéma. Ils feraient mieux cependant de voir pour la première fois ou revoir chez eux la version de 1959, beaucoup plus gratifiante que cette illustration qui se veut classique ».

À rebours, la foi est désignée (dénoncée) comme fond idéologique Hollywoodien dans *Hail Caesar!* à travers le portrait du *fixer* Eddie Mannix, qui passe ses journées à tirer de faux pas et de la débauche ses stars, par toute sorte de moyens : payer des rançons, gifler les acteurs, les faire taire, organiser de faux mariages. Ce personnage paternel et pragmatique dresse un portrait d'héroïsme chrétien du quotidien, résolvant en quelque sorte, le problème de l'héroïsme surérogatoire des films mythologiques ou christiques. La critique américaine s'étonne de l'orientation religieuse du film censé se dérouler en 1951. Todd McCarthy relève le fait que l'orientation religieuse du film est suggérée par le dispositif de cadrage d'un Eddie Mannix d'âge mûr se confessant quotidiennement où le pire qu'il puisse avouer est qu'il a volé quelques cigarettes alors qu'il essaie d'arrêter. Le contexte de Capitol Pictures est tendu par le fait que la grande production du moment est *Hail, Cæsar !,* sous-titrée *A Tale of the Christ* (comme l'était *Ben-Hur*) avec en tête d'affiche, la plus grande star du studio, Baird Whitlock (George Clooney), aristocrate romain qui vient à croire au prédicateur juif crucifié, dans une

[1128] Pamela McClintock, « The Report : The Year That Was Saved by 3D », *The Hollywood Reporter,* 05/01/2011 [en ligne], consulté le 22/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/report-year-saved-3d-67808

[1129] Todd McCarthy, « *Ben Hur* : Film Review. The latest big-screen iteration of the beloved epic was directed by Timur Bekmanbetov ('Wanted') and stars Jack Huston, Toby Kebbell and Morgan Freeman », *The Hollywood Reporter,* 17/08/2016 [en ligne], consulté le 19/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/review/ben-hur-film-review-919437

[1130] Todd McCarthy, *ibid.*

référence à *The Robe*, est kidnappé[1131]. Eddie Mannix consulte d'ailleurs les autorités religieuses multiconfessionnelles pour s'assurer de la réception de son péplum, preuve supplémentaire de la charge idéologique de ces films pour le public confessionnel. *Hail Cæsar!* s'inscrit donc en opposition avec la tendance à l'esthétique télévisuelle et évangélisatrice des néo-péplums de 2016, tout en abordant le sujet du lobbying religieux à Hollywood.

Mary Magdalene, film sur la foi mystique, montre, contrairement aux précédents néo-péplums, les protagonistes très souvent représentés en train de prier. Il nimbe le personnage de Jésus (Joaquin Phoenix) d'une forme de magie. L'approche féministe de ce néo-péplum tente de réparer des torts historiques en mettant la plus célèbre apôtre de Jésus de Nazareth au cœur de l'histoire. Le but avoué de Garth Davis est de montrer une histoire biblique « pertinente et contemporaine qui parle aux croyants et aux non-croyants »[1132].

Le critique Stephen Dalton note que les gros succès de box-office de nombreux longs métrages confessionnels (le phénoménal succès de *The Passion of the Christ*) encouragent les perspectives commerciales du genre biblique. Néanmoins, cette version révisionniste présentant Marie en proto-féministe et Jésus en chef de mouvement quasi terroriste de type *Jewish Lives Matter* est contestée par les conservateurs chrétiens, même si elle offre une variation intéressante d'une histoire ressassée.

Le rôle aurait, selon lui, exigé un charisme crevant l'écran pour prétendre changer l'histoire. Or, la beauté de Rooney Mara ne suffit pas : Marie Madeleine manque de présence et sa gamme est limitée. Les scénaristes Helen Edmundson et Philippa Goslett ont peint une héroïne trop sainte, surhumaine, dotée d'inexplicables pouvoirs mystiques de guérison et d'empathie. Elle apporte à Jésus un soutien émotionnel efficace quand il se rend à Jérusalem pour affronter la justice romaine. Elle est la seule disciple à témoigner de sa crucifixion et de sa résurrection et à saisir pleinement son message humaniste compatissant. Elle incarne donc le parfait type messianique de la *Pixie Dream Girl*[1133]. Pour le critique, la mention finale du

---

[1131] Todd McCarthy, « *Hail, Cæsar!* : Film Review -The Coen brothers' latest, a comedy about 1950s Hollywood, stars Josh Brolin, George Clooney, Scarlett Johansson, Tilda Swinton and Channing Tatum », *The Hollywood Reporter,* 03/02/2016 [en ligne], consulté le 16/10/2019. URL : https://www.hollywoodreporter.com/review/hail-caesar-film-review-860214

[1132] Stephen Dalton, « *MaryMagdalene* : Film Review - Rooney Mara and Joaquin Phoenix co-star in this revisionist Biblical drama from 'Lion' director Garth Davis, *The Hollywood Reporter,* 27/02/2018 [en ligne], consulté le 30/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/review/mary-magdalene-review-1088785

[1133] Nathan Rabin, critique de cinéma, a inventé le terme après avoir observé le personnage de Kirsten Dunst dans *Elizabethtown (*2005). La *Manic Pixie Dream Girl* (MPDG) est un type de personnage courant dans les films qui "n'existe que dans l'imagination fiévreuse d'écrivains-réalisateurs sensibles, pour enseigner à de jeunes hommes mélancoliquement émouvants à embrasser la vie et ses mystères infinis et aventures". Les MPDG aident leurs hommes sans rechercher leur propre bonheur. De tels personnages ne grandissent jamais; ainsi, leurs

film, qui relate les calomnies apocryphes nées sous le pape Grégoire en 591 après JC, viennent tardivement, Marie Madeleine étant déjà considérée comme une sainte par les églises catholiques, orthodoxe orientale, anglicane et luthérienne.

Joaquin Phoenix, interprète un Jésus barbu, sorte de chef religieux « mystique-drogué » entre Charles Manson et The Dude de *The Big Lebowski,* poursuit le critique. Assailli de doutes, il apporte puissance et feu au film. Les scénaristes ont également rénové le rôle de Judas dont la trahison est décrite ici comme un pari malheureux pour essayer de le forcer à une action révolutionnaire urgente. La sortie de ce néo-péplum, initialement distribué par The Weinstein Co, a été retardée par le drame biblique public du mouvement #MeToo[1134].

Enfin, l'excursus que représente *Gods of Egypt* a vivement été critiqué : caricatural et proposant une débandade d'effets visuels, un rapport hommes-dieux burlesque, ce regard sur l'Égypte ne semble avoir pour mission de renforcer quoi que ce soit (mais c'est peut-être là précisément son rôle). Le critique Frank Scheck éreinte ce film, qui « semble inspiré d'un jeu vidéo, même s'il ne l'est pas ». « Épopée mort-née, ivre et sans cervelle, gonflée par 140 millions de dollars est peu susceptible de donner naissance à la franchise prévue du studio - à moins que, comme c'est si souvent le cas, le public international vienne à la rescousse du box-office ». Le critique conclut :« Faute d'effets CGI étendus élaborés et chers mais ringards, *Gods of Egypt* ne parvient pas même à être un divertissant plaisir coupable ».[1135]

Dire que le néo-péplum se débarrasse de la référence à Dieu prégnante dans le péplum est à nuancer, les effets visuels prennent bien en charge pendant quelques années le rôle dévolu à la représentation chrétienne, preuve d'une volonté créatrice démiurgique en cours, sans doute liée à un contexte géo stratégique rendant périlleuse la représentation de la foi chrétienne. Mais sans ambiguïté, les derniers néo-péplums font retour en arrière, effectuent une triple clôture. Le retour du religieux chrétien est affirmé avec ses valeurs traditionnelles. Le film de Joël et Ethan Coen résout la question de l'héroïsme surérogatoire que posent les néo-péplums héroïques ou bibliques en le ramenant à la mesure d'un *Every Day Hero*.

Les valeurs traditionnelles l'emportent dans des formes ostensiblement télévisuelles, le religieux chrétien dénué d'effets visuels réapparait dans une version humanisée, pour ne pas

---

hommes ne grandissent jamais », « My Year Of Flops, Case File 1: *Elizabethtown*: The Bataan Death March of Whimsy », *The A.V. Club,* 25/01/2007 [en ligne], consulté le 31/08/2020. URL : https://film.avclub.com/the-bataan-death-march-of-whimsy-case-file-1-elizabet-1798210595

[1134] Etan Vlessing, « IFC Films Takes U.S. Rights to Rooney Mara's 'Mary Magdalene' Biopic », *The Hollywood Reporter,* 30/03/2019 [en ligne], consulté le 31/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/ifc-films-takes-us-rights-garth-davis-mary-magdalene-biopic-1195857

[1135] Frank Scheck, « *Gods* of Egypt : Film Review - An Egyptian God battles his vengeful uncle with the aid of a mortal in Alex Proyas' fantasy-adventure film », *The Hollywood Reporter*, 25/02/2016 [en ligne], consulté le 29/06/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/gods-egypt-film-review-869527

dire diminuée, à portée de tous. Le néo-péplum semble signifier un besoin de retour en arrière, d'arrêt de l'avancée de la technologie, qui peut se comprendre comme un essoufflement. Cependant, la société du spectacle se réalise et s'assume, dans ces derniers films pour ce qu'elle est. Les tentatives comme celle de Timur Bekmambetov restent néanmoins à confirmer.

3.3.3 LES LEÇONS DE VIE DU NÉO PEPLUM : UNE RECHERCHE DU TEMPS PERDU

André Bazin écrit qu'un grand film donne à voir « le point de départ à partir duquel nous essayons tous provisoirement de construire un sens à notre vie »[1136]. Or ce sens, passe par les échanges culturels, véhicules de messages. Les néo-péplums en tant qu'*epos* cherchent à trouver des solutions fictives aux crises qu'ils représentent, et réaffirment, selon Florence Goyet, la valeur de l'ordre[1137]. Il n'est pas étonnant de voir refleurir à la fin du cycle qui s'étend de 2000 à 2018 des films chrétiens véhiculant des valeurs fondatrices des États-Unis sous la pression de groupes religieux.

Laurent Jullier et Jean-Marc Leveratto soulignent que «les films nous servent de leçon à condition de les incorporer »[1138], l'expérience cinématographique étant, comme toute expérience artistique, une expérience corporelle[1139]. « Le corps du spectateur joue le rôle d' 'équipement du spectacle' et celui de 'senseur', à la fois enregistreur et pierre de touche de l'humanité de ce qui arrive. De surcroît le plaisir esthétique peut se trouver renforcé par l'intégration à une assemblée »[1140]. Enfin, « la cristallisation artistique du spectacle cinématographique par la fixation de son format commercial normal le transforma en loisir

---

[1136] Andrew Dudley, *André Bazin,* Paris, Les Cahiers du Cinéma, 1983, p.127

[1137] Florence Goyet, *Penser sans concept : fonction de l'épopée guerrière,* Honoré Champion, 2006, p. 34

[1138] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien,* Librairie philosophique J. Vrin, 2008*,* p. 24

[1139] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto : « Cette « activité mimétique », comme dit Norbert Elias, n'est pas propre au cinéma, car la lecture de romans en relève également, mais les films favorisent l'engagement corporel que suppose ma capacité à 'entrer dans l'histoire' », *La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien,* Librairie philosophique J. Vrin, 2008*,* p.26

[1140] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto : « L'incorporation du récit cinématographique est un phénomène difficile à exprimer car elle constitue, justement, un phénomène corporel, qui combine implication affective et activité cognitive. Je *suis* un corps et, en même temps, j'*ai* un corps (Merleau-Ponty), que j'utilise pour comprendre ce que je vois à l'écran et pour éprouver ce qui se passe en moi en appréciant la valeur du moment que je vis. La vision d'un film constitue donc un *savoir du corps* spécifique, et stricto sensu une *technique du corps*, c'est à dire selon les mots même de Marcel Mauss, qui inventa cette formule en 1934, une « manière de savoir se servir de son corps » (*in* Marcel Mauss, « Les techniques du corps », *Sociologie et anthropologie,* p.363-386), *ibid.,* p. 25

« universel », au sens d'un loisir qui intéresse indifféremment les âges, les sexes, les classes et les nations, et valorise la *fonction intellectuelle* de l'image, articulation de l'esthétique et de l'éthique qui 'donne à réfléchir' »[1141].

Outre leur propension caractéristique à refléter la guerre et les formes d'héroïsme débattues dans la société américaine et dans l'actualité mondialisée, les néo-péplums donnent à réfléchir, en s'adressant au spectateur de façon plus ou moins directe. « Le 'danger culturel' d'un Hollywood infecté par la 'philosophie de l'argent' s'en trouvera par là même relativisé, tout comme l'absence de sens critique généralement attribué à ses spectateurs – dont font partie paradoxalement leurs critiques les plus virulents » notent Laurent Jullier et Jean Marc Leveratto[1142] qui nuancent le propos sur ces *blockbusters* : « dits, pour les disqualifier, « commerciaux » (bien que tous les films distribués le soient) »[1143]. « Ils n'en restent pas moins des œuvres qui nous ont touchés personnellement et frappés tout à la fois par leur technicité, le savoir-faire de leurs créateurs, et par leur humanité »[1144].

3.3.3.1 Incertitudes sociétales du néo-péplum

« Quel autre procédé technique que la surimpression pourra-t-il alors rendre cette confusion des perceptions et des aperceptions, de la vie réelle et de la vie imaginée ? », interrogent Laurent Jullier et Jean-Marc Leveratto. La réponse donnée est que « le cinéma sert ici de machine à *se voir* (là où l'on pourrait très bien se trouver si le destin en décidait ainsi) »[1145].

Les scénarios reflètent des thématiques contemporaines considérées comme moralement justes et cherchent à transmettre des « leçons de vie » individualisées, mais aussi à engager une réflexion sur les débats de société nécessitant une adaptation du comportement. Ainsi, écologie, dénonciation de la traite humaine, du fanatisme et du terrorisme, de la dictature, de l'impérialisme, de la torture sont-ils des thèmes récurrents dans lesquels, il est essentiel que le héros doute, pour actualiser la situation du spectateur face à ces enjeux contemporains : « Pour faire la leçon, les classiques Hollywoodiens jouent de notre propension à nous mettre à la place des autres dans le but de prédire leur comportement et

---

[1141] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien,* Librairie philosophique J. Vrin, 2008, p. 31
[1142] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p.9
[1143] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p.10
[1144] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p.10
[1145] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p.61

d'ajuster le nôtre à son aune. En choisissant souvent de mettre en scène un héros en proie au doute ou pris entre deux feux, ils ambitionnent de rivaliser avec le *voile d'ignorance* »[1146].

Pour permettre l'incorporation du doute sur un comportement qui représente un enjeu social nouveau et fort, il est essentiel que le spectateur doute, et donc que le héros doute : « Se mettre dans la peau d'un personnage est d'autant plus facile qu'il montre des signes d'hésitation ou qu'il a le choix entre plusieurs routes »[1147]. Le doute est même érigé en condition de la survie individuelle et du corps social tout entier : « Les héros qui balancent, en revanche, tiraillés entre deux feux également tentants, ont plus de chances de survivre : si le choix qu'ils finissent par faire ou que le monde les force à faire relève de conventions socio-historiques démodées, leurs doutes préalables croisent souvent nos peurs et nos désirs. Ce n'est pas le *happy ending* un peu forcé que l'on retiendra, mais tout ce qui le précède »[1148].

Parmi tous les sujets de doute des héros de néo-péplums, en dehors des structures préétablies par les épopées antiques, émergent les questions qui secouent le monde contemporain à la production des films. L'angoisse des héros a d'autant plus de chance d'être entendue par le spectateur.

Ainsi, la thématique écologique est largement représentée et associée aux personnages bénéfiques, parfois mystérieux. Le respect de la nature, considérée comme don de la Création est abondamment illustré dans *Noah,* fable écologique critiquant une société de consommation destructrice et avide. L'enjeu de ce néo-péplum, outre le sauvetage de Noé et de sa famille, réside dans le sauvetage des animaux venant du Jardin d'Eden et de la Création (un état de nature non saccagé par les hommes). La menace du déluge et d'une destruction totale des espèces résonne avec les débats alarmistes sur le réchauffement climatique, les désastres écologiques, les pratiques alimentaires végétariennes ou *vegan,* la façon dont l'homme a détruit ou modifié des espèces pour sa propre consommation. Ce néo-péplum réactive des réflexions autour du mythe du « bon sauvage » ou de l' « état de nature » ou du « retour à la nature ». La thématique de la catastrophe naturelle, toujours d'actualité, est soulevée par *Pompeii* qui ajoute à la traditionnelle éruption volcanique, une grande vague de fond (un tsunami) qui s'abat sur la ville. La thématique écologique est abordée par les deux protagonistes qui vouent une passion aux chevaux et sont épris de vie naturelle. *King Arthur* fait de la tribu picte sylvestre, dirigée par Merlin, un peuple primitif naturel et bénéfique, dont Artorus devient le roi. La même conclusion est reprise dans *Hercules* à propos du peuple

[1146] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien,* Librairie philosophique J. Vrin, 2008, p. 39
[1147] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p. 63
[1148] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p. 63

Bessi, tribu indigène décimée par la dictature du roi Cotys. La tribu primitive se révèle être du côté de la justice, de l'honnêteté et de la nature et permet au héros découvrir la vérité et de lever le voile sur des manipulations politiques et individuelles.

Gods of Egypt fait référence aux préoccupations contemporaines sur la nutrition et le développement durable sur fond de construction de statues aux proportions de buildings et d'exploitation humaine. Les personnages arrivent chez le dieu Thot au moment où il disserte sur les propriétés naturelles d'une espèce végétale : *« autrefois adventice, arrachée et brûlée, aujourd'hui prisée pour la vigueur apportée par ses huiles et la valeur nutritive de ses feuilles »* [01:10:21]. Cette référence aux propriétés nutritionnelles des plantes, et à l'action aveugle de l'homme dans l'agronomie intensive, inscrit le film dans des débats sur l'agriculture biologique contemporains.

300 : Rise of an Empire fait référence aux guerres du pétrole et aux marées noires. La bataille finale, qui se conclut par une victoire grecque, est obtenue par l'explosion d'une énorme et anachronique plateforme métallique, évoquant une plate forme pétrolière. Celle-ci se vide en mer, la recouvrant de mazout qui ne tarde pas à prendre feu. La séquence évoque des intérêts américains au Moyen Orient, et des marées noires qui ont occasionné de graves déséquilibres des éco systèmes marins. La même séquence fait un clin d'œil sans équivoque au terrorisme djihadiste, quand, de cette même plateforme s'élancent des combattants perses, bruns, barbus et drogués (un dialogue le précise), portant des charges d'explosifs sur le dos, que la commandante Artémise fait exploser en leur décochant des flèches enflammées. Ces bombes humaines explosent au milieu des grecs, faisant écho aux vagues d'attentats-suicides djihadistes en Europe et aux États-Unis en particulier.

L'esclavage est un thème récurrent du péplum qui devient une obsession du néo-péplum, qu'il soit lié à des différences culturelles ou religieuses. La majorité des films montrent des situations d'esclavage dont héros, peuples entiers ou personnages secondaires font les frais (*Gladiator*, *King Arthur, 300, Clash of the Titans, Immortals, The Legend of Hercules, Hercules, Exodus, Gods of Egypt, Ben Hur*). Quand il n'y a pas d'esclavage, il s'agit de peuples soumis à une domination plus ou moins violente liée à un impérialisme ou une guerre (*Troy, The Passion of the Christ, Alexander, Centurion, The Eagle, Wrath of the Titans, Risen*). Certains films rénovent les scénarios en y ajoutant des scènes montrant des traites humaines d'hommes déportés ou de migrants économiques et politiques (*Gladiator, Pompeii, Ben Hur*) qui résonnent avec les problématiques actuelles aux frontières mexicaines et européennes et aux diverses jungles ou espaces de parcage humain. La vision de monde bi polarisés entre les classes dominantes abstraites (représentées par Rome et plutôt la

domination invisible de Rome) et des classes opprimées résonne avec le constat actuel de l'amenuisement des classes moyennes, au bénéfice d'une classe dominante toujours plus puissante, susceptible de développer une société de surveillance particulièrement insidieuse et dictatoriale (*Gladiator*).

Exodus : Gods and Kings montre une situation d'esclavagisme et de soumission du peuple Hébreux aux Egyptiens qui évoque un temps des univers concentrationnaires. Ce néo-péplum ayant fait l'objet d'interdictions et de vifs débats publics en Egypte, il interroge la situation contemporaine de l'Egypte, les communautés coptes ou non musulmanes inquiétées, et plus généralement aux relations des États-Unis au Moyen Orient. La hantise du tyran est un ressort efficace. Le héros est celui qui réussit à sortir ou faire sortir son peuple de l'impasse de l'oppression. Si la mort du héros semble l'issue la plus fréquente au début du corpus (*Gladiator, Alexander, The Passion of the Christ, Trois, 300, Immortals, Pompeii, Son of God*), elle est progressivement remplacée par un message d'espoir à la fin du corpus, mais passe par l'appel à la foi, qui s'en trouve ainsi renforcée.

La question de la foi est un autre thème récurrent. Bien que de nombreux héros soient montrés en train de prier, dans un rapport toujours relativement modéré à la foi (hormis Jésus ou Marie Madeleine), les héros et personnages tels Maximus, Persée, Thésée, Hypérion expriment à plusieurs reprises leur rejet des dieux ou *a minima* leur doute, et leur incompréhension face à la cruauté du sort, dans la grande tradition de la déploration tragique. Certains personnages de néo-péplums (Hypérion ou Acrisios) rêvent de renverser l'Olympe, trop dure avec l'humanité, mais qui généralement fait repentance, sauf dans *Wrath of the Titans*, qui met en scène la disparition de l'Olympe et la mort de Zeus, qui, de fait ne réapparaît plus à l'écran, laissant la place à un retour du religieux chrétien.

Le fanatisme religieux est pointé du doigt en 2004 par *King Arthur* qui met en scène ponctuellement des prêtres chrétiens prêts à toutes les exactions, mais reparaît plus massivement à partir de 2011 dans le néo-péplum *Immortals* qui met en scène le roi Hypérion décidé, à exterminer la « race » grecque jusqu'au dernier survivant. Cette critique sourd en 2014 dans *Noah, Son of God, Ben Hur,* en même temps que se réveille la production de films religieux chrétiens. Le personnage de Noé devient fou de souffrance se replie dans une foi aveugle au risque d'actes monstrueux (le sacrifice de l'humanité, le meurtre de deux nourrissons, la négation de la détresse de son fils Cham). Le critique Todd McCarthy souligne

que les scénaristes de *Ben Hur* « essaient de souligner le fanatisme politique qui bouillonne dans la vie à Jérusalem »[1149].

La valeur du travail méritant est généralement récompensée par la victoire ou la gloire du héros. Le nombre conséquent d'épisodes montrant l'entraînement guerrier peut être conçu comme une représentation du labeur. Les séquences d'entraînement intensif, ou d'éducation militaire parcourent les films comme *Gladiator, Alexander, King Arthur, Troy, 300* en particulier, *Pompeii, 300 : Rise of en empire, Hercules, Exodus : Gods and Kings, Ben Hur,* les héros ne sont jamais montrés au repos, et il est significatif que la séance à Rome de *Ben Hur,* au cours de laquelle il accède à une vie aristocratique de privilège soit remplacée par des entraînements à la course de char. Quand ce n'est pas le travail guerrier qui est représenté, c'est le travail de construction (*Noah*), ou de galérien (*Ben Hur*), le travail du *fixer* Eddie Mannix (*Hail, Caesar!*), la vie laborieuse du tribun Clavius (*Risen*), le travail missionnaire (*The Passion of the Christ, Son of God, Mary Magdalene*). Dans *Exodus Gods and Kings*, la rivalité entre Ramsès et Moïse occupe tout le film, mais c'est finalement l'activisme et la compétence de Moïse, le déshérité, qui triomphe sur le sang, les titres et la paresse de Ramsès.

De façon invariable, outre cette résonnance avec des débats contemporains justes, la cause du héros est largement explicitée, quitte à montrer son enfance pour démontrer la nécessité du combat, son caractère vital ou éthiquement irréprochable : Maximus combat en Commode à la fois le tyran de Rome, le meurtrier de sa famille, le pourfendeur de l'esprit de Marc-Aurèle auquel il substitue le vulgaire règne du spectacle, de la perversité sous toutes ses formes, et du combat dans l'arène. *Hercules* montre d'abord un mercenaire vénal justifié au cours du film : sa dérive existentielle est en réalité due au meurtre de sa famille, imputé à tort par une conspiration dont il est la victime ignorante. Sa bonne nature se manifeste quand il décide de renoncer à l'argent et de venir au secours de Thèbes, soumise par le tyran. Cette décision aussi bonne que judicieuse, puisqu'elle le conduit à découvrir la vérité sur son histoire fonctionne comme ce que Laurent Jullier appelle une « leçon de vie ».

Tous les combats menés dans ces films représentent donc des enjeux vitaux et à l'issue d'autant plus incertaine qu'elle résonne avec les crises du présent. Sont toujours mis en scène le combat du faible contre une plus grande puissance, avec des chances de gagner infimes. La disproportion des forces, élément dramaturgique majeur, exige de la part du héros une

[1149] Todd McCarthy, « *Ben Hur* : Film Review. The latest big-screen iteration of the beloved epic was directed by Timur Bekmanbetov ('Wanted') and stars Jack Huston, Toby Kebbell and Morgan Freeman », *The Hollywood Reporter,* 17/08/2016 [en ligne], consulté le 19/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/review/ben-hur-film-review-919437

surenchère de ruse, de stratégie ou de valeur morale. Ainsi, la bataille de Gaugamèles, contre les perses, est-elle justifiée par les leçons d'Aristote dans le film et par la menace d'une invasion perse. Lorsqu'Alexandre décide de livrer bataille malgré une infériorité numérique patente, le spectateur éprouve la peur des soldats, à la veille du combat. La victoire stratégique d'Alexandre n'en est que plus glorieuse. Toute l'entreprise de réparation de Maximus paraît incertaine : battre l'empereur-gladiateur dans l'arène de sa propre ville semble illusoire, si ce n'est la mécanique du spectacle que l'empereur a mise en place et qui permet à Maximus d'emporter l'adhésion des spectateurs qu'il représente, par la construction progressive d'une psychologie, phénomène qui tend à disparaître au fil du corpus. L'incertitude qui préside à l'issue du combat est construite par un pacte avec le spectateur, qui doit douter de l'issue positive pour le héros. Le déséquilibre est un principe moteur, devant être jaugé avec tact, pour ne rendre les enjeux ni improbables ni trop faciles.

3.3.3.2 Réengager les spectateurs

Cet engagement du spectateur a été traité dans les parties précédentes montrant comment les esthétiques de l'immersion et de l'émergence engageaient le spectateur, d'une part, et d'autre part, comment l'art narratif du néo-péplum laissait une place au spectateur dans des structures à trous. Laurent Jullier rajoute que « certains films 'grand public' censés nous 'conseiller une vie meilleure que celle qui nous est permise' (pour détourner les *Confessions* d'Augustin), résistent tranquillement à ces diatribes, et leur qualité devient d'autant plus indiscutable qu'ils ne se préoccupent pas de nous faire penser mais nous invitent simplement à affronter, en nous impliquant dans le récit, les questions que se posent 'tout un chacun' »[1150]

Si l'adhésion du spectateur s'obtient essentiellement par le charisme du héros, de la star, et l'empathie éprouvée pour ses souffrances, si l'arc narratif du personnage est suffisamment évolutif, un autre moyen d'intégrer le spectateur, abondamment utilisé par le néo-péplum, est de l'inclure dans le film en le représentant.

En effet, la représentation du spectateur dans le film est un des moyens de l'incorporation du film par ce même spectateur, par engagement de ce dernier. « L'incorporation des spectacles fait de nous des témoins *engagés*. La partialité mine la

[1150] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien,* Librairie philosophique J. Vrin, 2008, p. 9

plupart de nos jugements, et plus encore dans le cadre de situations fictionnelles : non seulement la présentation la plus documentarisante arrive déjà avec un point de vue tout fait (le cinéma ressemble à la mécanique quantique et à la sociologie en ceci que l'observation des évènements interdit de s'en extraire totalement), mais comme il est moins « grave » de prendre parti qu'à propos d'évènements réarrangés qu'à propos d'évènements réels (l'enjeu reste virtuel), nous devenons volontiers « légers ». Mais qu'il relève du jeu fictionnel ou de la délibération de cour d'assises, notre engagement passe toujours par ce que la psychologie appelle des *biais.* Se reconnaître dans le comportement d'un héros, par exemple, influe grandement sur la lecture morale que l'on fait de ses agissements, via le *biais d'attribution égocentrique*, tendance à penser que nos attitudes, notre sensibilité et nos croyances constituent la norme », ou au « *biais en faveur de notre groupe* »[1151].

Les études sur les sociétés héroïques[1152] montrent les relations entre les devoirs et le contexte social spécifique. L'héroïsme traditionnel se comprend comme un faisceau de vertus dont le courage et la disposition à surmonter la peur de la mort, et toute peur, est le centre et le moteur. C'est le « feu » pour reprendre la métaphore stoïcienne qui donne son souffle au héros et meut toutes ses autres vertus. Il implique une responsabilité qui définit une excellence morale à l'égard de relations sociales étroites. Son point de mire est la vie bonne et dans le meilleur des cas, heureuse, lesquelles se conçoivent dans la relation au collectif. Si l'horizon de l'héroïsme du néo-péplum est une nostalgie qui confine à la recherche du temps perdu, elle est aussi une la recherche du bonheur au présent. La figure charismatique du héros, qui émane d'une société patriarcale, produit une figure paternelle rassurante comblant les incertitudes et les vides du monde moderne, complexe et effrayant, en ressuscitant des combats ou Bien et Mal s'affrontent de façon manichéenne. Le renouveau de cet héroïsme explique assez bien le désarroi devant le nouveau monde technologique des années 2000.

Cependant cette simplicité est trompeuse ou ne peut plus satisfaire le public. Les néo-péplums préservent certes la tradition de l'héroïsme viril et musclé, mais l'individualité s'y manifeste néanmoins dans le fait que les personnages se battent seuls, en marge des institutions et des armées, tout en les épaulant ou en étant épaulé à l'occasion. Ces personnages se situent au croisement des modèles épiques et patriarcaux, individualistes et démocratiques du anti héros contemporain : figures rassurantes de sauveurs, elles doivent être psychologisées, individualisées, psychanalysées, comme le relève Antoine de Baecque pour

---

[1151] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien,* Librairie philosophique J. Vrin, 2008, p. 43

[1152] Joël Janiaud, *Au delà du devoir, l'acte surérogatoire,* Presses Universitaires de Rennes, 2008

être crédibles[1153]. En effet l'emploi épique figé ne remporte plus l'adhésion du public sans passer par la monstration de failles véritablement vraisemblables et donc résonnant fortement avec problématiques contemporaines : la représentation d'Œdipe difficiles, de familles décomposées, d'esclavage moderne, de migration économique, de lutte pour la survie sont donc largement exploitées. Pour intéresser le public il faut des superpouvoirs, mais pour le convaincre, il faut des doutes et des fragilités (ainsi de l'ivresse de Noé, du désespoir de Persée, de la solitude et du mépris des dieux de Thésée). La tension entre le caractère exceptionnel et l'accessibilité de l'héroïsme est le ressort de l'identification.

Tous les néo-péplums représentent des spectateurs internes de face ou en amorce, dans les innombrables arènes qui pointent du doigt la société du spectacle (à tel point que des travellings passent régulièrement derrière les spectateurs pour filmer l'action depuis leur point de vue, dans *Gladiator,* en particulier). Les spectateurs sont en contrechamps face au combattant et face au spectateur externe, l'incluant dans l'arène : partage et communion se font à travers le quatrième mur pour favoriser l'identification au propos du film.

Ainsi, « non seulement l'identification sert des 'tâches' différentes (se reconnaître, se documenter, se former ou simplement se connaître), mais elle varie en intensité. Ces variations peuvent être imagées en croisant deux axes »[1154]. Le premier présente des variétés d'*alignement,* volontaire ou non, du spectateur au héros ou au propos du film par contagion émotionnelle, empathie, simulation, sympathie[1155]. Le second axe est constitué par « l'*évaluation morale* au regard de soi » par identification, compassion, admiration[1156].

Le regard caméra de Proximo lors de sa première apparition, et lors d'un dialogue critique sur le monde du spectacle, le regard face caméra du Sénateur Gracchus rétorquant à Commode que le Sénat est le peuple, prennent le spectateur à partie. La voix off *d'Hercule* adresse directement au spectateur un « vous », les voix off en général de personnages intradiégétiques le guident dans le film et le mettent dans la confidence. D'autres films font du spectateur la victime collatérale de la débâcle du héros : *300 : Rise of an Empire* place le spectateur à la place de Léonidas au moment où la hache de Xerxès s'abat sur sa tête. *Immortals* hypnotise littéralement avec des figures géométriques mouvantes semblables à des mandalas aux formes symboliquement associées au labyrinthe.

[1153] Antoine de Baecque, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain », *Le Débat*, n° 177, Gallimard, 2013, p.78-79 [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

[1154] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien,* Librairie Philosophique J. Vrin, 2008, p. 47-48

[1155] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p. 47-48

[1156] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p. 49

Les gros plans sur le héros sont une ficelle usuelle qui souligne souffrance, effort, recueillement : Maximus, seul dans sa geôle, automutilant son tatouage, héros repentant ou souffrant après une bataille, ou en train de prier, ou s'adonnant à un entraînement strict.

D'autres moyens plus discrets sont utilisés : Ridley Scott représente un rossignol, oiseau du lyrisme avant la bataille pour nuancer son personnage et émouvoir. Selon un procédé récurrent dans les films de Ridley Scott, il représente un chien, animal domestique de Maximus qui apparaît dans de nombreux plans de bataille en Germanie, avec sa symbolique de fidélité et de sympathie (« le meilleur ami de l'homme »). Un chien dort dans la bibliothèque de Ptolémée dans *Alexander*. L'amitié du conquérant pour Bucéphale l'humanise. Les nombreux héros enfants ou enfants du héros contribuent à cette humanisation. C'est à ce titre que Laurent Jullier et Jean-Marc Leveratto soulignent que l'adage d'Horace est toujours d'actualité, qui, dans une de ses satires, avertit « *De te fabula narratur* – C'est toi qui est représenté dans cette histoire »[1157]. Plus encore, « la construction par le spectateur ordinaire de sa compétence cinématographique, à travers son appropriation de la technique, et redonne à la séance son sens de situation d'épreuve de la qualité du spectacle »[1158]. Symptomatiquement, ces adresses au spectateur tendent à se raréfier au cours de l'évolution du genre de 2000 à 2018, pour laisser la place à une autre forme d'engagement du spectateur, dans les effets immersifs et projectifs du *Chaos Cinema* ne nécessitant plus la mise en place d'une telle relation avec le spectateur, ni dans le cinéma de d'après 2016.

Néo-péplum comme renforcement du spectateur. Comme nous l'avons démontré précédemment, la fragmentation des images, la promotion d'esthétiques nouvelles dans un spectacle « son et lumière », contribuent à une incorporation du film qui construit la sensibilité du spectateur et son éthique. Pour Laurent Jullier et Jean-Marc Leveratto, « envisager le cinéma comme une 'technique du corps' ne consiste donc pas à réduire l'appréciation de 'valeurs tactiles' ». Il s'agit à la suite des analyses sociologiques de Marcel Mauss « de conduite, pas d'influence inconsciente ». L'idée d'un cinéma influençant les conduites des spectateurs, lui est venue « en observant autour de lui les effets de la mondialisation culturelle qu'a entraînée l'essor du cinéma. Son attention a été frappée par des jeunes femmes, aperçues en France et aux États-Unis, dont beaucoup marchaient *comme des stars* »[1159], dans une tentative d'« imitation prestigieuse »[1160].

[1157] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien,* Librairie philosophique J. Vrin, 2008*,* p. 57
[1158] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p. 30
[1159] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p. 27
[1160] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p. 28

Certes, dans le contexte d'un public adolescent ou de jeunes adultes, cette « 'copie' des attitudes de la star admirée n'est, pour le regard rétrospectif de ces spectateurs, qu'une attitude fondée sur le manque d'assurance et l'inexpérience par rapport à la conduite en public. Plus ils vieillissent plus ils voient de films, et plus ils commencent à se forger des modèles d'attitudes corporelles. Ils deviennent rapidement capables d'apprécier les savoir-faire cinématographiques et de les comparer avec d'autres techniques artistiques »[1161]. Néanmoins cette attitude démontre que le cinéma inclut une « technique de soi » au sens où l'entend Michel Foucault, de connaissance et de construction de la personnalité[1162].

Cette aptitude est, selon les auteurs, liés à une compétence acquise par l'expérience des spectateurs. « Grâce à la télévision notamment, nous avons acquis une telle compétence en matière de récit et de représentation audiovisuels qu'il n'est plus nécessaire de nous raconter des histoires jusqu'au bout en s'encombrant d'un complexe système de double-jeu. Nous savons de mieux en mieux combler les vides et les interstices »[1163]. À ces compétences télévisuelles, il convient de rajouter toutes les expériences visuelles liées à la pratique des jeux vidéo et d'internet où les innombrables réseaux sociaux véhiculent des images.

Laurent Jullier et Jean-Marc Leveratto soulignent la dimension idéologique du cinéma Hollywoodien dont Siegfried Kracauer a évalué « l'image des types nationaux dans le cinéma Hollywoodien » au lendemain de la seconde guerre mondiale et dont le typage a relativement peu bougé dans le néo-péplum, entretenant par ce fait une tradition et un culte héroïque de l'homme blanc. Siegfried Kracauer « entreprit d'examiner, films à l'appui, la contribution du spectacle cinématographique à la construction de l'opinion publique démocratique. Sa conclusion établissait, à l'inverse de ce qu'avaient affirmé Adorno et Horkheimer avant lui, que cette construction s'effectue par l'intermédiaire du jugement par le spectateur des objets de la représentation cinématographique. C'est bien la prise en compte de ce jugement et le contexte d'un marché mondial, qui expliquent pourquoi les studios Hollywoodiens évitent généralement de mettre en scène des sujets qui divisent fortement l'opinion publique américaine, ou risquent de scandaliser l'opinion publique d'un pays représenté à son

[1161] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien,* Librairie philosophique J. Vrin, 2008*,* p. 29

[1162] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, « L'étude de cet habitus de spectateur comme posture cognitive *orientée vers autrui* permettra de mieux comprendre l'usage du plaisir cinématographique comme 'technique de soi' au sens de Michel Foucault », *ibid.,* p. 37

[1163] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p. 83

désavantage dans un film »[1164]. Cette théorie, implique que les films soient le reflet des rapports de force existant dans la société.

L'intérêt de la théorie de Kracauer repose dans le fait de réintroduire dans la réflexion sur le cinéma « l'enjeu que constitue l'*emploi.* Le passage de l'industrie théâtrale à l'industrie cinématographique a en effet entraîné la perte d'une partie du savoir faire traditionnel du spectateur de théâtre, et notamment de la catégorie de l'emploi. Héritée de l'époque où la troupe de comédiens constituait le seul moyen de reproduction à l'identique d'un spectacle, elle servait d'instrument de mesure de la capacité d'un acteur à exprimer un 'caractère' »[1165], c'est-à-dire à rendre sensible un certain type de personnalité en se conformant à la fois au texte et au regard du public.

Cette formation du spectateur est essentiellement politique pour les auteurs qui affirment, dans la lignée de la plupart des critiques, que « la leçon ultime du cinéma Hollywoodien est politique »[1166]. Sa fonction est *in fine* la formation de modèles sociaux stabilisants pour l'ensemble du corps social, lesquels relèvent davantage du *renforcement* que de la promotion de modèles. « La notion théâtrale d'emploi rend donc compte conjointement de l'*aura* caractéristique de la star (son apparition dans la peau d'un personnage est l'occasion d'apprécier sa présence en personne, car elle incarne son propre emploi), et du *renforcement* qu'autorise la technique cinématographique de la consistance psychologique du personnage (soulignée par la convenance physique de la star au caractère qu'elle interprète) »[1167]. La fonction du néo-péplum s'en trouve par cela même expliquée et justifiée : la transmission des passés dans le présent correspond au souci de pérennité du corps social et c'est à ce titre que ce cinéma nostalgique et issu d'une tradition pluri millénaire trouve sa place.

« Le cinéma Hollywoodien classique a la réputation, quand il 'fait la leçon', de promouvoir une 'idéologie réactionnaire', ou pour utiliser un vocabulaire moins daté, de donner pour fatal (sinon de valoriser) un état du monde fondamentalement inégalitaire, dont ses héros s'accommodent en haussant les épaules avec une moue *everything-will-be-allright.* On peut pourtant en douter. Si ce cinéma possède un pouvoir quelconque en matière idéologique, il relève davantage du *renforcement* que de l'inculcation de modèles. De plus les films racontent en général une histoire singulière, qui ne peut prétendre acquérir une dimension édifiante qu'en étant élevée au rang de fable, or la plupart du temps ce travail est à

[1164] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien,* Librairie Philosophique J. Vrin, 2008*,* p. 86
[1165] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p. 87
[1166] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p. 71
[1167] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p. 88

la seule charge du spectateur »[1168]. Ce n'est donc pas tant comme un cinéma réactionnaire qu'il faut envisager le néo-péplum dans sa valeur la plus positive, mais comme un cinéma assurant la transmission de valeurs de *renforcement* de soi et du corps social. Il s'agit donc d'un cinéma de refondation du spectateur et de l'ordre social. « Exploitant consciemment notre familiarité avec la formule 'personne-rôle' pour renforcer l'intérêt du spectacle, la fiction cinématographique participe ainsi à la construction de l'opinion publique en sollicitant notre opinion personnelle »[1169], elle même fondée

Ces dimensions multiples, la présentation d'enjeux contemporains incertains, la prise à partie et le renforcement du spectateur, font du néo-péplum un genre reflet des crises contemporaines et un genre permettant de passer outre ces crises. Il n'est pas le seul genre à refléter le présent, mais il est le seul à représenter spécifiquement la crise politique, économique, écologique ou sociale en lui donnant les traits d'une antiquité ou de mythes antiques, qu'ils soient bibliques, grecs, romains ou dans une moindre mesure, égyptiens. Les prises à partie des spectateurs, l'évolution de la représentation des enjeux sociaux suivent les crises qui agitent les sociétés productrices de ces films, et cherchent, par la réaffirmation de valeurs originelles, à réaffirmer des valeurs d'ordre résistantes aux soubresauts de l'histoire. La spécificité du néo-péplum est donc de refonder l'ordre établi, en représentant des mythes immémoriaux, connus de tous, qui assurent une pérennité et donc une stabilité entre le passé et le présent.

3.3.3.3 Place centrale de la famille

Le thème héroïque inauguré par *Spartacus* combine « qualités d'endurance et continuité dans un contexte de contre-culture » souligne Joël Janiaud[1170]. Les héros modernes déploient la palette de l'héroïsme légèrement subversif, n'affrontant pas vraiment l'ordre établi mais présentant une forme de vie alternative (Milo, Thémistocle, Alexandre, Clavius), à la subversion radicale (Maximus, Léonidas, Jésus), ces héros alternatifs, sont en apparence peu portés sur la famille. Cela d'autant plus, qu'ils sont extraits du contexte familial pour accomplir leur série d'exploits.

En réalité, même si la valeur familiale est moins affirmée que dans le péplum des années 50, la famille reste l'épicentre, lui aussi masqué, des déterminations du héros. Le

---

[1168] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien,* Librairie Philosophique J. Vrin, 2008, p. 85
[1169] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p. 89
[1170] Joël Janiaud, *Au delà du devoir, l'acte surérogatoire,* Presses Universitaires de Rennes, 2008

propre de la tragédie, dont le modèle irrigue le néo-péplum, est de représenter des histoires de famille, en vertu du principe selon lequel les drames familiaux sont les histoires les plus déchirantes. Le tragique trouve d'autant plus de force qu'il montre que les dissensions et le *fatum* s'exercent sur les membres d'une même famille pour les séparer ou pour mettre à jour des différends irréconciliables. L'épopée en s'adressant à la famille élargie de la Cité, motive toujours l'action héroïque par des causes collectives.

Le néo-péplum puise aux deux sources. Ainsi de façon invariable, les histoires de filiations complexes, de non-reconnaissance, de défaut de paternité, de mères malheureuses, de conflits entre devoir familial et raison d'État peuplent les néo-péplums. Un duo récurrent du néo-péplum montre un père et un fils mal assortis. Le père peut-être absent (c'est le cas pour Maximus, Achille, Artorus, Maximus, Hercule, Thésée), le fils peut être meilleur que le père (Alexandre est meilleur que Philippe, Hercule meilleur qu'Amphitryon, Persée meilleur que Zeus), ou le fils pas à la hauteur du père, dans quel cas sa légitimité est souvent menacée par un rival (voir les triangulations Commode-Maximus-Marc-Aurèle dans *Gladiator,* Moïse-Ramsès-Séti dans *Exodus : Gods and Kings*, Philippe-Alexandre-Cléïtos dans *Alexander*, Darius-Xerxès-Artémise dans *300 : Rise of an Empire,* Amphitryon-Iphiclès-Hercule dans *The Legend of Hercules*).

Les mères sont presque toujours présentes et protectrices, quitte à étouffer leur fils sous le poids de leur protection. L'enjeu héroïque est presque toujours la fondation d'une famille qui fonctionne avec une épouse rencontrée au cours de l'aventure. La révélation familiale contribue au souffle épique qui meut le héros vers la découverte de son identité. La révélation de celle-ci est presque toujours une tragédie qui met le héros au pied du mur de devoir se choisir et de choisir le sacrifice ou la vie familiale.

Le souffle épique est un élément essentiel de la dynamique narrative des films désigne aussi le rapport à la naissance et à la mort, les liens familiaux, l'origine. La démesure, la soif de conquête et le malheur d'Alexandre découlent d'un défaut de reconnaissance ou d'une tentative de réparation de la mésentente et de l'ambition d'Olympias et Philippe. Maximus est le fils qu'aurait souhaité avoir Marc-Aurèle, Commode est le fils vicieux mais légitime auquel est préféré le vertueux mais illégitime Maximus. Artorus dans *King Arthur* souffre et est divisé entre son père romain, et sa mère picte. Dans *The Clash of the Titans*, Persée n'a pas de père et apprend qu'il est le fils de Zeus, qu'il refuse de reconnaître comme tel, étant attaché à sa condition de mortel et à son père d'adoption. Lors de sa première rencontre avec Zeus, dans un ravin où il est seul, Persée refuse cette filiation et de rejoindre l'Olympe. Avant de se changer en aigle, Zeus donne à Persée une pièce en or qui le sauvera. Dans la suite, *Wrath of*

the Titans, le problème de filiation persiste, mais une fois de plus, Persée aide son père, qui disparaît définitivement à la fin du film, laissant son fils vivre son destin de mortel. Les rapports de Persée à son fils Héléos, sont le moteur principal du personnage qui a perdu sa femme (il dépose des fleurs sur sa tombe au début du film).

Tous les conflits du film sont dus à des problèmes familiaux : Hadès jalouse son frère Zeus, et veut son pouvoir. Il pense que Zeus a trop accordé aux hommes. Hadès voulant libérer son père, Chronos, enfermé par Zeus dans le Tartare, il s'allie à son neveu Arès (qui est le fils en mal de reconnaissance de Zeus, à qui il reproche de lui préférer Persée). *Immortals* relate aussi la paternité ignorée et difficile de Thésée avec Zeus. Le héros meurt et rejoint néanmoins l'Olympe à la fin du film. *The Legend of Hercules*, et *Hercules* relatent aussi le destin difficile du héros, lui aussi fils de Zeus. Hercule n'est pas reconnu par son père mortel Amphitryon dans *The Legend of Hercules.* Il se cherche jusqu'à ce que la déesse Héra lui révèle sa vérité : il doit accepter qu'il est le fils de Zeus pour accéder à sa force. Dans *Hercules,* au contraire le héros éponyme est pourchassé par la haine d'Héra, jalouse de ce fils illégitime.

Dans *Noah* la répartition des rôles est chorale, familiale. Noé est le personnage principal, mais il agit pour le Créateur et pour sa famille, composée de Mathusalem, Lamech, Naameh, Sem, Cham, Japhet, Ila, qui l'aide à accomplir son but et vis à vis desquels sa responsabilité est engagée. Noé reconnaît sa lignée mais est en conflit avec la mission de dieu et la mission de survivre aux hommes, qu'il doit sacrifier sans pitié, ce qui occasionne quelques graves crises morales et révoltes de sa part et de celle de sa famille.

Il n'y a pas jusqu'à Jésus qui bien qu'obéissant aux préceptes d'un dieu supérieur qu'il incarne, ne soit en conflit dans sa condition de mortel avec le sort qui lui est réservé (*The Passion of the Christ, Risen*). Dans *300* et *300 - Rise of an Empire*, la famille est également au centre de l'action. Le couple Léonidas-Gorgô émeut pour son destin tragique et son sublime sacrifice. Il importe que les néo-péplums créent une proximité avec le spectateur en lui montrant, sous le grossissement épique, la banalité, les beautés et les monstruosités de la vie familiale.

3.3.3.4 Peintures horrifiques du mal

Gaspard Delon[1171] relève dans les films épiques Hollywoodiens la tendance nette à la caricature de l'ennemi. Les figures du mal qui peuplent le néo-péplum sont le plus souvent conçues sur le mode hyperbolique. Tyrans, hordes sauvages, gladiateurs, prêtres véreux, traîtres, dieux maléfiques ou figures abstraites du chaos, catastrophes ont un aspect terrifiant ou monstrueux. Si elles n'ont pas ces caractéristiques physiques, ces figures du mal cumulent les défauts moraux (vol, violence, mensonge, inceste, usurpation, traîtrise, iniquité, cruauté). Elles défendent toujours un intérêt personnel injuste. Quand l'ennemi ne fait que défendre son territoire, il est toujours relégué dans la barbarie (Germains de *Gladiator*, Pictes de *Centurion*, Hébreux de *The Passion of the Christ*).

Les néo-péplums construisent des figures maléfiques plus puissantes, *a priori,* que les figures héroïques symétriques pour tendre l'enjeu narratif. Ils instaurent des degrés dans le mal, comme ils en instaurent pour le bien dans l'héroïsme, du *Bad Guy* (Messala dans *Ben* Hur) à l'incarnation du mal radical (Xerxès dans *300* ou Commode dans *Gladiator*). Elles sont en grande partie la caricature de la tyrannie ou de l'oppression qui sont les antagonistes type et spécifiques du néo-péplum, avec les hordes et les prêtres véreux, jadis représentés dans des religieux primitives.

Laure Lévêque relève que le portrait à charge de Commode, une des figures du mal les plus marquantes, s'inscrit dans la ligne pro-sénatoriale de l'*Histoire Auguste* :« À Marc Aurèle qui rappelle les vertus exigées d'un César – sagesse, justice, force morale et modération, 'wisdom, justice, fortitude, temperance' –, Commode ne peut qu'en opposer quatre autres, se reconnaissant l'ambition, l'ingéniosité, le courage et la dévotion, 'ambition, resourcefulness, courage, devotion' »[1172].

Commode, imprévisible et impitoyable, provoque l'horreur en cumulant perversions et exactions : parricide, incestueux, infanticide, il arrache son statut d'empereur, se dit amoureux de son peuple qu'il appauvrit et avilit en organisant des jeux. Personnage type d'empereur décadent hérité du théâtre, il renvoie aux figures sanguinaires de Caligula, Néron (campé par Peter Ustinov dans *Quo Vadis ?*) ou Claudius. *Pompeii* fait de Corvus et Procurus des succédanés de Commode, en terme de cruauté et de corruption. Sanguinaires et impitoyables

---

[1171] Gaspard Delon, Gaspard Delon, *Les Scènes de bataille rangée dans le cinéma Hollywoodien contemporain (1995-2011). Formatage et renouvellement d'une séquence stratégique*, thèse de doctorat sous la direction de Laurence Schifano et Jean-Loup Bourget, École doctorale Lettres, langues, spectacles, Université Paris-Nanterre, 2011

[1172] Laure Lévêque, « Sources antiques et lectures cinématographiques. Le cas de Gladiator », Babel n°24, 2011, mis en ligne le 01/07/2012, consulté le 12/08/2018. URL : https://journals.openedition.org/babel/182

généraux d'empire, mus par la soif de domination, ils massacrent des populations celtes, puis réapparaissent à Pompéi, dix-sept ans plus tard, inchangés, pour y semer terreur et corruption.

Xerxès (*300* et *300 : Rise of an Empire*), tyran aux proportions, au physique et aux pouvoirs surhumains, verse dans le monstrueux. Sanguinaire, encourageant corruption et délation, il est animé d'une colère et d'une soif de vengeance inextinguibles à l'égard des grecs, motivée par la mort de son père Darius (qui meurt dans *Alexander* et *300 : Rise of an Empire*). Dans *300 : Rise of an Empire,* il est secondé par Artémise, personnage féminin atypique tout aussi sanguinaire. La cour et l'armée de Xerxès constituent une galerie de monstres réactivant l'imaginaire *gore* du film d'horreur. Les figures impériales forcent le trait de la monstruosité hyperbolique.

Une galerie de portrait de rois dépeint les défauts humains et montre des individualités grossières et violentes. Amphitryon dans *The Legend of Hercules*, beau-père et rival d'Hercule, est mu par un appétit de conquête et de domination démesuré et un bon nombre de vices. Infanticide il cherche à tuer Hercule. Iphiclès, son fils naturel est le négatif d'Hercule : couard, prétentieux, vaniteux, jaloux, violent, possessif. Plus conservateur que belliqueux, il tient au trône qui lui échoit par naissance, mais son incapacité à gouverner est soulignée à plusieurs reprises dans le film. Hérode dans *The Passion of the Christ*, est ridiculisé, semblant tout droit sorti d'un cabaret *Queer*. Parangon de bêtise et de vacuité il est entouré d'une cour de mignons fardés et de courtisanes difformes. Prétentieux, arrogant, libertin, coquet, capricieux, il demande à Jésus d'accomplir un miracle pour le libérer.

Dans *Exodus : Gods and Kings*, Ramsès, souverain infantile et peu doué, opprime le peuple Hébreux et voue une haine mortelle à Moïse. Au début du néo-péplum, il est humanisé par le désaveu et les brimades pour incompétence de son père Séti et pour la naïveté avec laquelle il se déleste de ses responsabilités à Moïse, qui ce faisant, prend sa place. Les rois Ménélas et Agamemnon (*Troy*) et Cotys et Eurysthée (*Hercules*) forment des duos maléfiques aux ambitions hégémonistes hiérarchisés et symétriques. Agamemnon est le suzerain de Ménélas qu'il s'aliène quand celui-ci vient lui demander de l'aide pour venger le rapt d'Hélène. Achille, missionné et manipulé dans cette guerre, hait Agamemnon. Hercules hait Cotys qui l'emploie en lui dissimulant ses mobiles réels et se prétendant attaqué par des peuples dont il vole le territoire. Eurysthée, sous des dehors policés et solaires (différencié des autres rois dont la grossièreté est rendue sensible) est le meurtrier de sa propre fille et l'éminence grise du complot.

Les chefs barbares sont des personnages récurrents de cette hiérarchie du mal politique. Tubal-Caïn dans *Noah*, est l'effroyable chef de clan sanguinaire qui tue Lamech, le

père de Noé au début du film, et reparaît trente ans plus tard, pour s'emparer de l'arche, et tuer Noé. Il représente la force brutale, le droit du plus fort, l'injustice. Sa horde, qu'il opprime, contrainte au cannibalisme et le camp humain, préfigure l'enfer. Les chefs Saxons Cerdic et Cynric, musculeux, hirsutes et balafrés, dans *King Arthur* prônent eugénisme à l'égard des pictes, indifférence à la mort : seules comptent la « race » saxonne et la royauté. Cerdic applique des règles arbitraires, violentes imprévisibles. Le roi Hypérion (*Immortals*) lui ressemble, inique, imprévisible et brutal, c'est un tyran génocidaire obsédé par l'idée de « race ». Il est caricaturalement affublé de casques à oreilles de lapins, et les Titans dont il prend le contrôle semblent sortis de films d'horreur.

En deçà de ces figures monstrueuses du pouvoir politique et militaire, la cohorte des gladiateurs qui affronte les héros dans l'arène est invariablement déshumanisée voire animalisée par des casques et des cuirasses arborant des attributs bestiaux (cornes, pics, griffes). Toutes les hordes (germaine, picte, saxonne, Bessi, humaine dans *Gladiator, Centurion, The Eagle, King Arthur, Noah*) sont costumées de façon à souligner la bestialité et provoquer l'effroi. Ces hordes s'opposent à la superbe discipline, à l'ordonnancement et aux performantes et uniformes armures de l'armée romaine. Messala (*Ben Hur*) a un statut à part, frère adoptif romain de Ben Hur, il est humanisé mais trahit sa famille adoptive. Le mal qu'il incarne provient d'une tragédie familiale. Ponce Pilate est tantôt un personnage positif (*the Passion of the* Christ), tantôt un personnage vil (*Son of God,* Risen). Le critique Todd McCarthy souligne que dans *Son of God*, le propos du scénariste Nic Young et du réalisateur Christopher Spencer, connu pour avoir réalisé des films de guerre, « consiste à marteler l'évidence et à éviter à tout prix les nuances. Les Romains, joués par des figurants qui ont l'air recrutés dans des stades de football anglais et des pubs bas de gamme, ne font que frapper, poignarder et maltraiter les résidents de Judée, tandis que le nouveau préfet, Ponce Pilate (Greg Hicks), ne fait que ricaner et se livrer à des combats de gladiateurs privés pour le plaisir, supprimant ainsi la possibilité d'un portrait plus complexe et intéressant de cette figure souvent équivoque. De même, unidimensionnel est le méchant juif en chef, le grand prêtre Caïphe (Adrian Schiller), dont les soupçons immédiats concernant le prédicateur itinérant grandissent rapidement au point où il considère Jésus comme une telle menace qu'il demande l'aide de Judas pour sceller son sort »[1173].

[1173] Todd McCarthy, « The Christian film, based on Mark Burnett and Roma Downey's 10-hour miniseries, is directed by Christopher Spencer and zooms in on "The Bible" lead, Diogo Morgado », *The Hollywood Reporter,* 27/02/2014 [en ligne], consulté le 22/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/son-god-film-review-684046

À côté de ces caricatures du mal militaire, le néo-péplum offre une galerie de portraits de prêtres véreux, libidineux, motif classique du péplum, qui s'oriente dans le néo-péplum vers la critique de la religion chrétienne, faisant échos à divers scandales actuels de l'Église. Les Éphores (*300*), prêtres de Sparte sont représentés comme des monstres physiques et moraux : « ordures consanguines », avides de richesses et de plaisirs sexuels, ils violent les vierges cédées pour l'oracle, et trahissent Sparte pour l'or perse. Germanius (*King Arthur*), évêque envoyé par Rome en Britannia, rivalise d'ambition, de fourberie et de lâcheté, et matérialise la gangrène morale de Rome, au même titre que les mystiques chrétiens évangélisant les pictes par la torture, suspects de viols et de pédophilie, sous la protection du tribun Marius, qui incarne la colonisation sanglante des autochtones. Le grand prêtre du Temple de Jérusalem Caïphe (*The Passion of the Christ*) et ses subordonnés sont l'emblème de l'arriération soucieuse de pouvoir et traditions et méconnaît le messie que sa religion appelle pourtant. Ces prêtres à la psychologie rustre sont caractérisés par le fanatisme. Ponce Pilate les décrit comme superstitieux, capricieux, ignorants, illogiques et contradictoires. Leur barbarie éclate dans la demande obsessionnelle de crucifier Jésus, quitte à libérer Barabbas, ignoble créature moins dangereuse cependant pour l'ordre instauré. Caïphe l'emporte, en mentant à Pilate sur le fait que Jésus s'oppose dans ses prêches à l'impôt versé à Rome, jouant sur la peur du préfet d'être tué par l'empereur.

Le monstre Éphialtès (*300* et *300 : Rise of an Empire*), spartiate atteint de sévères difformités physiques et morales, incarne la traîtrise et la revanche du faible. Inspiré du personnage historique Éphialtès de Trachis (en grec ancien, « cauchemar ») il dévoile à Xerxès le sentier de l'Anopée par lequel il prend à revers les Spartiates de Léonidas. Théron (*300*) trahit Léonidas et Sparte en vendant des informations aux Perses et violant Gorgô contre la voix au Conseil. Les traîtres abondent dans *Immortals* et *King Arthur.*

Les figures du mal humaines sont doublées par des figures surnaturelles ou des catastrophes naturelles. Le Diable a une beauté androgyne aussi inquiétante que fascinante (*The Passion of the Christ*) et n'est pas animalisé. Au contraire, sa séduction est un puissant vecteur de son danger. Les rois Xerxès et Eurysthée présentent ces traits.

Les monstres mythologiques issus des Enfers, du Tartare ou encore les humains à la destinée tragique punis par les dieux abondent dans *Immortals, The Clash of the Titans* et *Wrath of the Titans, Hercules* : Calibos, Djinns, Gorgone Méduse, cyclopes, chimères, Hécatonchires, Stygiennes, Charon, scorpions, Titans, sphinges, minotaures, Chronos. Calibos est la survivance monstrueuse du roi Acrisios, rival de Zeus, Méduse à la beauté pétrifiante est condamnée pour avoir refusé les avances d'un dieu, les stygiennes des vieilles femmes

anthropophages condamnées à la cécité et à la réclusion, Chronos le dieu du chaos enfermé par Zeus dans le Tartare. Pierre Cuvelier démontre que la réapparition des figures de Titans dans l'imaginaire épique contemporain désigne des forces chaotiques de grande ampleur[1174].

Pour Laurent Jullier et Jean-Marc Leveratto, la « différence d'ordre éthique entre les classiques et les films américains actuels réside dans l'attribution causale des bonnes et des mauvaises actions : le hasard et, pour employer un terme à la mode dans le domaine des sciences, l'*émergence*, sont bien plus fréquents chez les seconds »[1175]. Le jeu causalité-émergence, comme principe éthique recoupe le jeu immersion-jaillissement, principe esthétique analysé antérieurement dans une volonté de livrer de façon généalogique et rationaliste ce mal[1176].

3.3.3.5 Néo-péplum et régulation du rapport individu-collectif

L'héroïsme valorisant « des choix altruistes dans un contexte individualiste »[1177], la représentation de l'héroïsme à l'écran peut ainsi être comprise comme une demande de participation, par appel à la responsabilité individuelle dans le collectif.

L'héroïsme, bien qu'individuel, inclut une relation forte au collectif. L'emploi du héros moderne s'inscrit dans un collectif d'emplois secondaires, liés par des solidarités fortes, pour des causes justes et vitales. Ainsi deux types de films se dégagent suivant une polarité imprécise qui dépend du degré de force de l'opposant au héros et de l'importance donnée aux adjuvants de ce même héros. Ainsi, il existe des néo-péplums à structure duelle et des néo-péplums à structure chorale qui déterminent des degrés d'héroïsme.

Bien des néo-péplums confrontent le héros à un antagoniste privilégié, tout en inscrivant fortement le héros dans un collectif d'adjuvants qui vont l'aider à accomplir sa mission. Ainsi, *Gladiator, Pompeii, Centurion, The Eagle, Immortals, The Legend of Hercules, Exodus : Gods and Kings, Ben Hur*. Mais la majorité des néo-péplums offre une composition chorale, dans laquelle les adjuvants peuvent avoir un destin étroitement lié, une importance capitale, ou parfois égaler le héros. C'est le cas de *The Passion of the Christ, Troy, Alexander, King Arthur, 300, The Clash of the Titans, Wrath of the Titans, Son of God,*

[1174]Pierre Cuvelier, « Le Choc des titans et ses répliques : diffusion et réappropriation ludique de nouveaux types figurés mythologiques dans les arts visuels » *in AntiquiPop : La référence à l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine* [en ligne], Lyon, MOM éditions, 2018

[1175] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien,* Librairie Philosophique J. Vrin, 2008*,* p.67

[1176] Laurent Jullier et Jean-Marc Leveratto précisent que l' « émergence » n'est ni dissimulation des causes (fréquente à l'Âge d'Or) ni refus de prendre parti (fréquent dans le cinéma actuel), *ibid.,* p.68

[1177] Joël Janiaud, *Au delà du devoir, l'acte surérogatoire,* Presses Universitaires de Rennes, 2008

300 : Rise of an Empire, Noah, Hercules, Hail Cæsar!, *Risen, Gods of Egypt, Mary Magdalene.*

Amitiés, solidarités et protections sont donc une composante indispensable de l'*ethos* héroïque. Alastair Mac Intyre souligne l'importance de la *philia* (amitié) dans les sociétés héroïques : « Dans les sociétés héroïques, les liens amicaux sont modelés sur ceux de la parenté. L'amitié fait parfois l'objet d'un vœu solennel, de sorte que les deux amis sont liés par les mêmes devoirs mutuels que des frères. Mes amis et mes ennemis sont aussi clairement définis que mes parents. L'autre ingrédient de l'amitié est la fidélité. Le courage de mon ami garantit qu'il pourra me venir en aide, à moi et à mon foyer ; sa fidélité m'assure qu'il voudra le faire »[1178]. Ainsi les personnages d'ami, de second, d'allié, sont incontournables dans le genre épique du néo-péplum et répondent à des emplois.

Les *Magical Negroes,* apparaissent dans deux films hérités du modèle *Spartacus* qui amorçait ce prototypage entre Draba et Spartacus : Juba (*Gladiator*), guerrier numide enlevé à sa tribu par des marchands d'esclaves, vendu à Proximo pour devenir gladiateur. Sage, fraternel et bienveillant, il conseille judicieusement et combat avec Maximus. Atticus noue la même relation avec Milo (*Pompeii*). Dans *King Arthur, Centurion* et *The Eagle,* ce rôle est dévolu à des adjuvants pictes qui rallient la cause du héros et le convertissent ensuite à leur mode de vie.

Les compagnons d'armes. Personnages les plus récurrents, ils apparaissent dans tous les néo-péplums guerriers. Ils ont une compétence militaire proche de celle du héros. Ils appartiennent au même groupe ethnique ou identitaire que le héros et forment une famille. Hephæstion, amant d'Alexandre, se distingue et s'inscrit dans le chœur des amis généraux du conquérant, comme Néarque, Ptolémée, Cassandre, Perdiccas, etc. (*Alexander*). Les chevaliers-compagnons d'Artorus ont des compétences guerrières particularisées et forment une fratrie (*King Arthur*), tout comme Iolaos, Tidée, Autolikos, Amphiraos, Atalante, les compagnons-mercenaires d'Hercules (*Hercules*). Lucius, l'aide de Clavius, essaie de le seconder contre son gré, et le couvre quand celui-ci décide de déserter l'armée (*Risen*). Daxos, commandant de l'armée de Céphée, habile et aguerri, forme Persée dont il trouve les atermoiements puérils au combat (*The Clash of the Titans*). Les hoplites, et notamment le capitaine Stavros, sont les bras armés de Léonidas, prêts à tous les sacrifices. Seul Dilios en réchappe, chargé par Léonidas de faire le récit du combat à Sparte et de le répandre en Grèce (*300*). Aesyklos, Scyllias et Calisto secondent Thémistocle jusqu'à la mort (*300 : Rise of an*

[1178] Alastair Mac Intyre, *After Virtue*, University of Notre Dame Press, Indiana, 1981, p.121

Empire). Sotiris, général d'Amphitryon envoyé en Egypte pour y tuer Hercule, rallie sa cause et mène la révolte du peuple de Tirynthe (*The Legend of Hercules*)

Les apôtres. Indispensables compagnons de Jésus, ils sont aussi fidèles que possible (Jean, Marie Madeleine) ou faibles (Judas, Simon). Frappés par le mystère christique, la nature de leur foi leur échappe, à la différence de Jésus (*The Passion of the Christ, Son of God, Risen, Mary Magdalene*).

Les dieux et créatures fantastiques. Les dieux secondent les héros dans certains néo-péplums (*The Clash of the Titans, Immortals, Wrath of the Titans, The Legend of Hercules, Hercules, Gods of Egypt*). Des créatures fantastiques également : les Nephilims aident Noé à bâtir son arche (*Noah*). Pégase et d'autres créatures peuplent les néo-péplums mythologiques (*The Clash of the Titans, Wrath of the Titans, The Legend of Hercules, Hercules*)

Les tribuns et lanistes. D'autres personnages récurrents sont des adjuvants ponctuels, les sénateurs Gracchus et Gaius (*Gladiator*), le préfet Ponce Pilate (*The Passion of the Christ*), le laniste Antonius Proximo (*Gladiator*), le chef de tribu Cheik Ilderim (*Ben Hur*), le *Cowboy* Hobbie Doyle pour Eddie Mannix (*Hail Caesar!*).

Les sages. Les personnages de sages peuplent les néo-péplums : Marc Aurèle et Cicéron (*Gladiator*), Aristote (*Alexander*), Merlin (*King* Arthur), Le vieil homme – Zeus (Immortals), Chiron (*The Legend of Hercules*), Mathusalem (*Noah*), Thot (*Gods of Egypt*), Simonides (*Ben Hur*).

3.3.4 Conclusion : le néo-péplum du miroir à la loupe

Le néo-péplum Hollywoodien fait signe vers des problématiques et conflits contemporains menaçants à divers titres et s'en sert pour alimenter sa propre dramaturgie, s'assurer l'adhésion des spectateurs, en rejouant l'histoire immémoriale d'un imaginaire belliqueux, ancré dans un atavisme fictif qui ressuscite des *emplois*, issus du théâtre antique. Il ne s'interprète pas à sens unique comme hagiographie nationale, sans quoi il perdrait tout crédit. Des stratégies de séduction y sont certes à l'œuvre mais ces films valent comme prise de conscience et mise en question de ces conflits, seul moyen de maintenir un *statu quo* social. La dimension caricaturale de ces films est garante de la distanciation. Postuler l'origine les sociétés occidentales industrialisées dans le bassin méditerranéen glorifie une filiation, fait saillir son caractère factice, argumente un conflit actuel. Avec force prières, ces néo-péplums implorent que *La Chute de l'Empire Romain* soit épargnée, ce qui se manifeste dans le présent corpus par une invisibilisation de Rome et de la religion chrétienne pendant les temps forts du

conflits au Moyen Orient, caractérisé par la guerre d'attentat, le conflit religieux sur fond de course aux armements et aux ressources pétrolières.

Le bilan de cet héroïsme, propre au néo-péplum est qu'il est d'abord guerrier et humain au début du cycle, glisse vers le super héroïsme au milieu du cycle, puis devient celui d'un homme ordinaire croyant, en fin de cycle. Ne pouvant être Jésus ni Hercule, le héros résout les problèmes par la compétition sportive (*Ben Hur*) ou le sérieux dans son travail (*Hail, Caesar!)*, s'il est une femme, il épaulera Jésus ou le guerrier. Toujours il visera la conciliation et le renforcement.

Cet héroïsme, fondé sur l'externalisation du mal, incarné caricaturalement par la figure de l'ennemi ou de l'étranger, représente en réalité la dualité du spectateur lui-même. En opérant la dissociation, et en lui rendant son statut de spectacle, le néo-péplum permet donc une incorporation esthétique au bénéfice d'une éthique. « Seul le rejet de l'esclave hors de la commune humanité rendait acceptable la passion de la foule – ce que dénonçait déjà Sénèque à propos des combats de gladiateurs. Notre corps exerce donc aujourd'hui un rôle de *veille éthique*, ce que rappelle plaisamment Quentin Tarantino interrogé sur 'le sexisme, le racisme et l'homophobie' de ses films et constatant que, décidément, les libéraux blancs américains sont devenus 'les êtres humains les plus sensibles de la planète' »[1179].

La finalité de ce cinéma, à l'instar de ses héros, est politique et vise à assurer l'inscription de l'individu dans la communauté humaine. Ainsi doit on nuancer le propos de la seconde partie : le cinéma ne parle pas que du cinéma, quoi qu'en dise une histoire du cinéma prisonnière du « culte moderne des monuments »[1180]. Il offre plus que la nostalgie du passé « révolu », plus que le charme de la fréquentation nostalgique des fantômes de la mémoire cinématographique, plus que le plaisir de visualiser le talent des réalisateurs : « Il vaut, aussi et surtout, pour l'expérience du présent inachevé que nous propose tout nouveau film en tant que dimension de l'actualité et contribution à la production du moment présent »[1181].

Ainsi, le néo-péplum a pour spécificité d'être une histoire de famille à plus d'un titre : cinéma du lien, des fondations ancestrales, de la structure durable. Il interroge et affirme, plus que tout autre genre, notre éternité, le temps d'une aventure. Plus qu'un plaisir nostalgique des retrouvailles, il est retrouvaille de soi par réinscription dans la continuité humaine. Inscrit dans les grands cycles des épopées antiques et médiévales, il se ramifie et bourgeonne en

---

[1179] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto citent Peter Biskind, « *The most sensitive human beings on the planet », Down and Dirty Pictures,* (New york, Simon & Shuster, 2004, p.119), *La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien,* Librairie Philosophique J. Vrin, 2008*,* p.114

[1180] Aloïs Riegl, *Le culte moderne des monuments. Son essence et sa genèse* (1903), Seuil, 1984

[1181] Laurent Jullier, Jean-Marc Leveratto, *ibid.,* p.114

nouveaux univers étendus contemporains, Marvel ou DC Comics, qui descendent, en ligne directe, de ces modes récitatifs et participatifs. Le souffle épique est donc un souffle collectif qui résiste à l'individualisme par le moyen de la liesse collective ressuscitée par les effets visuels.

Si ce genre, fondé sur la (re)connaissance de l'antiquité (selon le principe socratique que « connaître, c'est reconnaître »), fonctionne comme miroir du politique, c'est précisément parce qu'il permet de voir l'ancien dans le nouveau. L'ancien plaqué sur le nouveau, qui permet d'évaluer la réalité présente. Il permet donc au spectateur un effet de distanciation par la mise à distance, et un passage à la loupe, par effet de grossissement (le grossissement épique) les points de tension que traverse sa société.

CONCLUSION GÉNÉRALE

SYNTHÈSE

Ainsi, la problématique formulée en introduction, interrogeait la façon dont la quadruple conjoncture politique, économique, esthétique, historique exprime les conditions d'un nouveau spectacle, d'un nouveau *statu quo,* reformule l'*American Way of Life* à l'attention de spectateurs mondialisés, et produit un discours du cinéma sur lui-même annonçant sa mutation. Le retour de ce genre antiquisant au cinéma n'est donc pas seulement le retour d'un motif spectaculaire à l'antique en vue de consommateurs de divertissements, qui aura dû attendre pour renaître, que les dernières générations de spectateurs ayant assisté à la débâcle de *La Chute de l'Empire Romain* aient disparu[1182].

Ce genre, rationnalisé et pensé par Hollywood, correspondent à un imaginaire collectif auquel il renvoie le reflet du temps présent, dans un jeu spécifique de grossissement et de mise à distance. L'expression du politique conditionne l'esthétique des films au contenu politique sous-jacent. Ce retour du péplum peut donc se lire comme un chant épique en plusieurs volets, comme le propose Florence Goyet[1183]. Imitation du sur-cinéma des époques antérieures, réinvestie par le numérique, il a une fonction psychanalytique de redéfinition de l'histoire générale du cinéma et agit collectivement comme une injonction à « penser sans concept » une situation de crise.

Cette redéfinition est liée à un phénomène : esthétique d'abord, puisque l'imagerie numérique, fait de l'image un *simulacre* assumé, une reconstitution du réel, intégrant le soupçon lié à la reconstitution virtuelle, scandée par un rythme toujours plus fragmenté ; narratif ensuite, par des phénomènes de reprise ; économique, puisque l'émergence des effets visuels a entraîné une nouvelle donne économique entre *majors* et sociétés d'effets visuels indépendantes, politique enfin, de par des évolutions géostratégiques des États-Unis au Moyen-Orient[1184].

[1182] Laurent Aknin, *Le péplum,* Armand Colin, 2009, p.109

[1183] Florence Goyet, *Penser sans concept, fonction de l'épopée guerrière*, Paris, Champion, 2006

[1184] Pour Patrick Brion le cinéma Hollywoodien est un cinéma engagé, conférence « Le cinéma Hollywoodien », Canal U, Université de Tous les Savoirs, 14 juillet 2004, d'après *Regards sur le cinéma américain 1932-1963,* éditions De la Martinière, 2001 [en ligne], consulté le 07/04/2020. URL : https://www.canal-u.tv/video/universite_de_tous_les_savoirs/le_cinema_Hollywoodien.1404

Ainsi pour comprendre la renaissance du genre néo-péplum et répondre à la question posée, pour des raisons multiples, de la réalité de cette renaissance, nous avons posé un corpus cinématographique Hollywoodien sélectif permettant de poser cette renaissance, même si elle n'égale pas quantitativement les productions des années cinquante. L'historique du genre montre des phénomènes cycliques de renouvellement d'une durée approximative de quinze ans. Nous avons discuté la question du *post* et du *néo* qui posent des systèmes référents variés. Le post péplum implique un dépassement définitif de la « grande » période du péplum, qui repose sur une définition essentialiste du genre, et met en avant une vision dépréciative du *remake*. Postuler que le genre est *néo* peut signifier que son retour par reprise et autoréférentialité n'exclut pas des formes nouvelles de création, et qu'il est dans la nature de ce genre de fonctionner par reprise. La réponse à ce débat n'est pas tranchée : il y a bien post péplum au sens d'une production moindre que dans les années 50 à 65 et d'une esthétique fondée sur la reprise et l'autoréférentialité quasiment parodique. Mais il y a bien néo-péplum au sens où les variations constatées, l'apport des études comparatistes sur les formes de l'épopée, le contexte géopolitique, le discours idéologique et le nombre de sorties sous tous formats justifient une continuité signifiante pour la modernité.

Dans une première partie, nous avons montré que la renaissance du genre au tournant des années 2000 est due à la généralisation des effets visuels numériques et à la bataille des pixels. Les scènes à grand spectacle (batailles terrestres ou navales, destructions, apparitions divines ou monstrueuses) sont une vitrine des effets visuels, permettant exposition de ces effets numériques et rénovation du genre. Ceux-ci ont permis d'abord de recréer les environnements antiques à l'aide de technologies de reconstitution issues des recherches archéologiques, place dévolue traditionnellement au décor. Ils ont également permis de créer des foules numériques animées par intelligence artificielle, remplaçant les armées de figurants nécessaires jusque là. Les effets visuels au fil de leur évolution ont permis de créer des destructions et effondrements à grande échelle, exploités en 3-D, permettant de reprendre des sommets de l'art Hollywoodien comme *The Ten Commandments* montrant l'ouverture des eaux de la Mer Rouge, ou encore l'explosion du Vésuve dans *Pompeii* ou le déluge de *Noah.* Nous avons montré l'influence des sources picturales dans ces recréations d'environnement. Mais pas seulement, ces films ayant en charge la représentation de l'histoire sous toutes ses formes, représentent des motifs esthétiques issus de la peinture ou de la sculpture. Le néo-péplum traverse donc toutes les strates de la culture, de la culture populaire à la culture

muséale, de la peinture à la palette visuelle, dans un travail de synthèse. Ce « genre musée »[1185] propose donc une synthèse du patrimoine artistique antique, classique et moderne.

Un courant esthétique, le post modernisme, proche de la pensée sur la Pop Culture, détermine une constellation de critères esthétiques et de pratiques de réception des œuvres à partir des années 90. Il permet de penser cette reprise par effets visuels et cette hybridation avec des sources de l'art. Ce courant met d'abord en avant la nostalgie pour le monde d' « avant », réputé meilleur, des spectateurs. Le néo-péplum, par sa double référence à l'antiquité et à une technique cinématographique Hollywoodienne ayant produit des succès planétaires, est un genre particulièrement désigné pour permettre l'expression de cette nostalgie à l'écran. C'est ce que les post modernistes appellent les *Nostalgia films.* Cette nostalgie postmoderne est fondée sur la reprise, le *remake*, le recyclage des films et des sujets marquant la période classique du péplum Hollywoodien. De ce point de vue le préfixe *post* peut être attribué à juste titre au péplum numérique qui reprend une tradition cinématographique sans inventer *a priori* de formes nouvelles.

Par ailleurs, nous avons envisagé la façon dont les effets visuels et la 3-D permettaient de revisiter ce genre, essentiellement visuel et à grand spectacle, pour l'inscrire dans la logique du *blockbuster* Hollywoodien. Les studios d'effets visuels réinscrivent le néo-péplum dans la tradition du *blockbuster* mondialisé. Le retour de l'imagerie 3-D dans les années 2010 a constitué le deuxième temps de cette réinvention du genre. La démocratisation des caméras numériques et des esthétiques multi-formats, avec un retour au *storytelling* constitue le troisième temps de cette revivification du péplum et clôt peut-être le cycle, qui enregistre une diminution des sorties. De ce point de vue technique, l'usage du préfixe *néo* se justifie par la tendance à revoir les modalités esthétiques du genre sans en modifier le fond scénaristique.

Dans une seconde partie, les concepts issus de la littérature comparée, notamment celui d'*epos,* permettent de penser la continuité des écritures épiques depuis l'*Iliade*. Cette épopée prototypique constitue un intertexte majeur dans un genre qui se recentre sur l'épopée grecque, jusque là représentée de façon minoritaire par rapport à l'épopée romaine au cinéma. Cette continuité permet de comprendre la tendance à l'autoréférentialité massive du péplum numérique vis-à-vis du cinéma. Cette autoréférentialité massive justifie elle aussi l'emploi du préfixe *néo*, pour désigner un cinéma qui fait de l'autocitation un principe esthétique.

L'inscription du néo-péplum dans l'*epos* par les comparatistes permet, de plus, de prendre en considération que la répétition et l'autocitation ne sont pas que des principes

[1185] Claude Aziza, *Le péplum, un mauvais genre*, Klincksieck, 2009, p.165

esthétiques. Ils ont avant tout une fonction politique qui s'inscrit dans un contexte qui le nécessite. La renaissance du genre de ce point de vue, s'inscrit dans une nécessité historique et linguistique. Les comparatistes avancent en effet que les grands ensembles épiques émergent dans des contextes historiques de crise dont ils sont la manifestation et la recherche de solution par le haut. Des structures narratives-types, à valeur performative sont alors mises en œuvre à travers ces textes filmiques.

L'inspection des sources historiques permet de démontrer le lien fort à l'Histoire du néo-péplum, dont une des spécificités est la représentation du monde antique. Le rapport de ces films à l'Histoire est nécessairement un rapport de réécriture, plus mobile qu'il n'y paraît d'abord, une fois dépassé le cadre rigide des structures récurrentes, mais essentiel aux systèmes de refonte des mythes héroïques et au modèles et valeurs diffusées par les sociétés. Le cinéma Hollywoodien, qui tout en s'en défendant, est un cinéma de reprise, revisite l'Histoire et l'histoire du genre péplum pour proposer une synthèse. Il en use comme d'une *matière,* fond fictionnel commun, faisant revenir des héros accomplissant des actions prototypiques dans des cycles. Ce fond fictionnel est un invariant culturel. Inscrit dans la continuité ancestrale du culte héroïque, le néo-péplum est une des vecteurs de la pensée de l'ordre mondial par réaffirmation de valeurs représentant le plus petit dénominateur commun du plus grand nombre.

L'étude d'un cas de péplum emblématique du cinéma Hollywoodien ayant donné lieu à multiples reprises, *Ben Hur*, permet de démontrer les phénomènes de permanences structurelles et les variations dans les récits annexes ou secondaires, qui enregistrent les plus fortes variations. Le *storytelling* s'applique en effet essentiellement dans les interstices des scènes clés. Ces récits annexes sont les lieux de la réactualisation la plus forte du propos des films et permettent leur raccordement à des enjeux contemporains et au monde politique de production et de réception.

Enfin, l'étude générale des structures permet de distinguer trois temps forts dans le scénario de ce néo genre : la première période (2000-2006) reste fidèle à des structures classiques issues de l'âge d'or du péplum américain des années cinquante. C'est la période où s'expérimentent les effets visuels. La seconde période (2007-2015) tend à s'inspirer de modèles annexes au seul scénario Hollywoodien : bande-dessinée et surtout jeux vidéo. Durant cette période s'expérimentent les dispositifs 3-D. La troisième période (2016-2018) voit s'éteindre progressivement le genre, qui raréfie ses sorties et renoue avec des sujets chrétiens et investit des esthétiques sérielles ou multi formats issus de la sphère internet et de la série B. De nouveaux dispositifs voient le jour, qui portent un intérêt nouveau pour les

films faisant usage des écrans d'ordinateur et des narrations intimistes, signant peut-être par là, un ralentissement des productions gros budgets.

Une focalisation sur un motif spécifique au néo-péplum, le souffle épique, surreprésenté par le néo-péplum est caractéristique de l'autoréférentialité de ce genre. Il est à la fois motif, fait de structure, fait de syntaxe, idéologie du néo-péplum hellénisant numérique. Motif parallèle à celui de la bataille rangée ou à la magnification du système palatal, il apparaît dans les effets de souffle explosif, de vitesse, de naissances et de mort, de lien au religieux (au sens de *religere*, relier). Syntaxe spécifique de l'*actioner* néo-péplum, il transparaît dans les modes de montage, de filmage, de rythme, qui font de ces films une *geste*. Structure spécifique des néo-péplums, il s'inscrit dans le prototypage des scénarios sur l'*Iliade*, y compris les scénarios bibliques (comme *Ben Hur*). Il a sa fonction dans la structure « poétisée » des films de la première partie du cycle, dans la structure « explosive » de la seconde partie du cycle*,* dans les narrations à visée évangélisatrice de la troisième partie du cycle. Le motif du souffle véhicule enfin une vision éthique, physique, et logique de l'antiquité, dont la source majeure d'inspiration semble être le système stoïcien. La renaissance de cette doctrine philosophique d'empire a été constatée par des philosophes au début du troisième millénaire. Le néo stoïcisme est en effet un phénomène cyclique dans l'histoire occidentale, et a traversé les antiquités grecque, romaine et biblique. Le stoïcisme, est une philosophie pragmatique de la résistance en contexte politique et courtisan hostile. C'est un système philosophique à part entière, qui compose avec trois notions élémentaires : *pneuma* (souffle)*, tonos* (tension)*, hegemonikon* (raison)*,* une éthique, une physique, une logique. Il propose une vision cosmologique unifiée et areligieuse du monde et une éthique adaptative fondée sur la maîtrise de soi prônée par ces films.

Dans une troisième partie, nous avons tenté de comprendre le fonctionnement du genre du point de vue de l'économie et de l'idéologie. Force est de constater que le genre, rentable à ses débuts, enregistre une perte de vitesse des recettes à partir de 2014, année explosive en terme de nombre de néo-péplums produits, sorte de bouquet final du genre ou de représentation mimétique de la guerre externalisée appelé par certains critiques américains le *Chaos Cinema.*

L'étude de la situation géopolitique des États-Unis entre 2000 et 2018 donne une grille de lecture supplémentaire de l'arc narratif qui scénarise le genre néo-péplum et confère une tension dramatique circonstancielle à ces films. Elle confirme les données des comparatistes sur la valeur de *l'epos* qui se fait jour à travers le néo-péplum. Elle justifie le préfixe *néo*

comme reprise, dans un contexte le nécessitant, de la référence aux chants épiques originaires, permettant dépasser le *post* qui induit un simulacre d'une période du péplum dépassée.

Un des conflits majeurs des États-Unis durant ces années, est, ce que certains politologues nomment la « guerre externalisée » au Moyen-Orient pour des enjeux pétroliers, nucléaires, territoriaux et de lutte contre le terrorisme impliquant et le système d'alliance et d'interventionnisme des Etats-Unis. Trois administrations se succèdent : Bush, Obama, Trump qui gèrent ce conflit avec des politiques d'abord préventives, puis offensives, avant d'envisager le retrait. L'*Entertainment* Hollywoodien étant lié au politique au point que certains critiques considèrent qu'il constitue un *soft power* idéologique, subit ces inflexions belliqueuses. Le néo-péplum, genre à sujet spécifiquement politique et guerrier ou militant, miroir du présent dans le passé, est particulièrement concerné par les messages adressé aux spectateurs mondialisés pour communiquer autour de cette guerre à multiples détente et multiples rebondissements. Certains politologues vont jusqu'à affirmer que les États-Unis, maîtres mondiaux du *storytelling* scénarisent leurs guerres comme ils scénarisent les films, allant de la montée des conflits au « chaos organisé », ces deux aspects convergents dans les films représentant la guerre.

Les structures scénaristiques, qui rejouent des structures *biplex* prototypiques du cinéma Hollywoodien sur le modèle du duel, s'infléchissent allant de la monumentalité assumée d'un cinéma académique à celles mouvementée et torturée d'un cinéma guerrier, pour leur conférer une performativité optimale. À cette dramaturgie s'ajoute la question de l'héroïsation des personnages, vers laquelle converge la tension dramatique. Le héros établit un modèle comportemental normatif, et intégratif, à défaut d'être imitable, en produisant une pensée de la marge. Il formule la question de la responsabilité individuelle et collective dans une situation rituelle de conflit. C'est une manière de réaliser le *statu quo* par intégration de la norme collective dans l'individu.

L'ensemble des grands cycles épiques, héroïques, super héroïques des années 2000 à 2018 trouverait par là une justification dont le néo-péplum serait la branche antiquisante, chargée de refonder la légitimité ancestrale des héros en leur donnant des « marques de naissance » et de la cause du conflit, en rejouant l'atavisme historique du conflit antique gréco-perse. La prédilection du néo-péplum pour les sujets hellénisants fait donc signe vers le contexte belliqueux contemporain aux films. De ce point de vue, cette représentation du monde grec et de son ennemi perse a bien pour fonction de réfléchir les conflits géostratégiques américains.

NÉO-PÉPLUMS EUROPÉENS

Le néo-péplum ne se limite pas à la production Hollywoodienne, des productions européennes, moins nombreuses et aux contenus idéologiques variés ont été produits entre 2000 et 2018. Une forme de dialogue semble néanmoins établi entre les productions Hollywoodiennes et européennes. Les néo-péplums Hollywoodiens caractérisés par leur maîtrise formelle (bien que l'internationalisation des studios d'effets visuels permettent des transferts de savoir faire importants), pratiquent l'autocritique dans les films, preuve de la maîtrise d'un genre dont elle a en grande partie fixé les nouvelles règles mais d'une prise en compte des spectateurs mondiaux. Les productions européennes, moins bien financées que les américaines, sont plus diversifiées quant à leurs sujets, et échappent partiellement à l'industrie du *remake.*

Le cinéma français a produit deux péplums hellénisants et deux passions, cinq comédies romanisantes focalisées sur les figures nationales du personnage historique Vercingétorix et du personnage fictif Astérix. *Sa majesté Minor* (Jean-Jacques Annaud, 2006), parodie située en Grèce préhellénique, singe les aléas de la prise de pouvoir de Minor (José Garcia), demi dieu né de l'union avec une truie. Pan (Vincent Cassel) l'aide à reconquérir son trône, moyennant des compensations lubriques, dans la tribu grecque superstitieuse et archaïque qui l'a maltraité. Ce film, échec public et critique, constitue pourtant un grotesque de l'affirmation identitaire américaine à travers les films grecs. Le titre sape toute velléité hégémonique, et rappelle les origines *paniques* (au sens de relatif au dieu Pan) des sociétés grecques, à l'opposé de la survalorisation héroïque. *Les Métamorphoses* (Christophe Honoré, 2014) adapte la cosmogonie d'Ovide, en la focalisant autour du personnage d'Europe, jeune femme évoluant et s'initiant dans un monde moderne ré-enchanté par la présence de dieux et des métamorphoses.

L'Histoire de Judas (Rabah Ameur-Zaïmeche, 2015) réhabilite et retrace l'histoire de l'apôtre mal aimé de la tradition biblique. *Maesta, La passion du Christ* (André Guérif, 2015) est un film expérimental qui reconstitue la peinture religieuse de Duccio sous forme de tableau vivant, procédé théâtral religieux que le réalisateur ressuscite dans son film.

Vercingétorix : le secret du roi druide, (Jacques Dorfmann, 2001), échec public et critique, représente la gaule occupée de façon réaliste, mais ne parvient pas à susciter l'adhésion critique[1186]. Le succès public accueille toujours les sorties des comédies tous

[1186] Laurent Aknin commente la réception de ce film et commente le fait que ce film historique a été perçu comme un échec de réalisation et de conception, si bien que le « secret de fabrication » des péplums semble

publics en « vues réelles » adaptant les bandes-dessinées de René Goscinny et Albert Uderzo, ou issues de cette franchise. Après Astérix et Obélix contre César (Claude Zidi, 1999), ont suivi *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre*, (Alain Chabat, 2002), *Astérix aux Jeux Olympiques* (Frédéric Forestier, Thomas Langmann, Alain Chabat, 2008), *Astérix et Obélix : Au service de Sa Majesté* (Laurent Tirard, 2012). *Astérix et Obélix : L'Empire du Milieu* (Guillaume Canet) est prévu pour 2021.

La production anglaise compte quatre films à fond historique. Trois néo-péplums romanisants traitent exclusivement de l'occupation romaine de la Britannia, de la disparition de la *Legio IX Hispania* et du Mur d'Hadrien. Parmi ces trois films, deux sont des co-productions américaines traitées en corpus principal : *Centurion* (Neil Marshall, 2010), *The Eagle* (Kevin Mcdonald , 2011). *La Dernière Légion* (Doug Lefler, 2007) est une production anglaise. Enfin la passion réhabilitant le personnage historique de Marie Madeleine, *Mary Magdalene* (Garth Davis, 2018), a été est co-produite avec les studios américains Weinstein.

Le reste de la production européenne est peu abondant. *Agora* (Alejandro Amenábar, 2009, co-production Espagne et Malte), établit la biographie de la philosophe astronome et mathématicienne Hypatie d'Alexandrie (360-415 après JC). Outre son message féministe concernant le personnage charismatique de la scientifique, il montre des aspects méconnus de l'histoire : le rôle de la ville d'Alexandrie à la fin du IVème siècle, les émeutes chrétiennes occasionnées par la rivalité entre l'évêque Cyrille d'Alexandrie et le préfet Oreste, ayant conduit à l'incendie de la bibliothèque et au meurtre d'Hypatie.

Quo Vadis ? (Jerzy Kawalerowicz, 2001, Pologne) adapte pour la première fois en Pologne le roman ayant valu un prix Nobel à l'auteur polonais Henryk Sienkiewicz (1896). Sujet à multiples adaptations, notamment celles d'Enrico Guazzoni (1912-1913, Italie) et de Mervyn LeRoy (1951, Etats-Unis)[1187] , le néo-péplum est la plus grosse production de l'histoire du cinéma polonais, mais a été peu diffusé (il n'est pas sorti en France), il présente, pour certains critiques, des traits nationalistes et religieux marqués[1188].

Chaque pays entretient un rapport privilégié au culte national à travers ces néo-péplums aux registres et aux sujets variés. L'absence de production cinématographique italienne, hormis des téléfilms comme *L'Enquête sacrée,* Giulio Base (2006) est un fait nouveau dans l'histoire du genre.

---

s'être perdu en France, où « les mythes 'nationaux' officiels sont de pauvres vecteurs d'imaginaires », *Le péplum,* Armand Colin 2009, p. 116-117

[1187] *Quo Vadis ?* a également été adapté en court métrage muet par Lucien Nonguet et Ferdinand Zecca (1901, France) et adapté en série télévisée par Franco Rossi (1985, Italie)

[1188] Voir Laurent Aknin, *Le péplum,* Armand Colin, 2009, p. 118

AUTRES PRODUCTIONS DE NÉO-PÉPLUMS

Il existe de rares productions japonaises, indiennes, ou malaisiennes qui assimilent l'héritage gréco romain. Au Japon, Hideki Takeuchi adapte un manga à succès dans *Thermae Romae I* (2012) et *Thermae Romae II* (2014). Ces films représentent dans la veine comique le voyage dans le temps d'un jeune homme qui, tombant dans un trou temporel, apporte aux romains la technologie des thermes. *Royal Utsav,* (Ravi Patwa, 2009, Inde) est une comédie musicale Bollywoodienne montrant la rencontre d'Alexandre et de Vatsyayana, l'auteur du *Kama Sutra*, Alexandre faisant partie de l'histoire indienne sous le nom de Sikandar. *Le Choc des Empires* (Yusry Abd Halim, 2011, Malaisie), montre la tentative de réunion de deux empires. Le héros, descendant d'Alexandre le Grand, est chargé, au moment de l'apogée de l'empire romain, d'escorter un prince romain en Asie du Sud pour son mariage avec une princesse chinoise.

EXTERNALISATION DU MOTIF À L'ANTIQUE

Séries et mini séries TV. En plein essor depuis les années 2000, les séries ont fait intervenir de plus en plus de superviseurs des effets visuels, souligne Réjane Hamus-Vallée[1189]. Parmi ces séries télévisées : *Augusto, il Primo Imperatore* (Roger Young, 2003, Italie-France-Allemagne-Autriche-Espagne), *Empire* (mini-série, J. Gray, K. Manners, G. Yaitanes, 2005, États-Unis), *Rome* (création John Milius, William J. McDonald, Bruno Heller, réalisation Michael Apted, Allen Coulter, Julian Farino, 2005-2007, États-Unis, Angleterre, Italie, diffusion HBO, BBC Two, Rai 2 en 22 épisodes de 53'), *Rome : Grandeur et décadence d'un Empire* (2006, Angleterre-Allemagne, BBC & ZDF, 6 épisodes), *Pompéi* (Paolo Poeti, 2007, Italie), *Rome : Rise and Fall of an Empire* (R.H. Gardner, 2008, États-Unis), *Rome : grandeur et décadence d'un Empire,* Rex Piano, 2008, Angleterre-Europe, History Channel, 13 épisodes), *Ben Hur* (Steve Shill, 2010, États-Unis), *Spartacus: Blood and Sand*, Steven S. DeKnight (2010, États-Unis), *Spartacus : Gods of the Arena* (Steven S. DeKnight, 2011, États-Unis), *Péplum* (Fabien Rault, Alain Kappauf, 2015, France), *The Bible* (Mark Burnett et Roma Downey, 2013, Etats-Unis, History Channel en 10 épisodes de 44 min, nommée Meilleure Mini-Série aux Emmy Awards, adaptée en long-métrage cinéma sous le titre : *Son of God*).

[1189] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015, p. 34

Téléfilms. Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard soulignent la convergence des outils numériques et des caméras, identiques en fiction télé ou cinéma. Si ce n'est le modèle économique et des délais souvent réduits qui limitent le recours au superviseur des effets visuels, ceux-ci sont de plus en plus présents en téléfilm[1190]. La liste non exhaustive de ces téléfilms comprend : *Jason et les Argonautes* (Nick Willing, 2000, Etats-Unis), *La Terre Promise* (Kevin Connor, 2000, Etats-Unis), *Jules César* (Uli Edel, 2002, Etats-Unis), *Hélène de Troie* (John Kent Harrison, 2003, Etats-Unis), *Boudicca* (Bill Anderson, 2003, Angleterre), *Spartacus* (Robert Dornhelm, 2004, Etats-Unis), *Hercule* (Roger Young, 2005, Etats-Unis), *The Ten Commandments* (Robert Dornhelm, 2005, Etats-Unis), *L´Enquête sacrée* (Giulio Base, 2006, Italie), *Cyclope* (Declan O´Brien, 2008, Etats-Unis), *Odysseus : Voyage au coeur de ténèbres* (Terry Ingram, 2008, Angleterre), *Hellhounds* (Rick Schroder, 2009, Canada), *Hercule, la vengeance d'un dieu* (Nick Lyon, 2014, Etats-Unis), *David et Goliath* (Thimothy Chey, 2015, Etats-Unis), *David et Goliath* (Wallace Brothers, 2016, Etats-Unis),

Films d'animation. Le renouveau de l'animation mondiale est en partie porté par le numérique et le succès des productions de Pixar et Disney. En long ou en court métrage[1191], le superviseur des effets visuels a un rôle spécifique et indispensable, distinct de celui des films en prises de vue réelles. Les films d'animation comme les jeux vidéo ont effets spécifiques (animation FX) qui concernent généralement ce qui est immatériel : effets gazeux, nuages, feu ; ce qui est liquide ; ce qui va du particulaire à la simulation rigide : poussière dans la lumière, avalanche, éboulis rocheux, murs, bâtiments qui s'écroulent, vitres qui explosent, jusqu'à la destruction massive ; des effets fantasmagoriques : dans *Chasseurs de dragons,* un monstre se transforme en nuée de chauve-souris ; animations foule (nuées ou multitudes).

Une équipe de long métrage d'animation compte de 200 à 300 personnes, tous les plans des films comportant des effets (un long-métrage en prises de vue réelles nécessite, en moyenne, 100 à 200 plans à effets). L'organigramme reflète donc la charge de travail plus conséquente en infographie. Les étapes de réalisation s'organisent, après le travail du scénario, du story-board ou *concept art*[1192], par une phase de prototypage s'appuyant sur l'animatique[1193], version simplifiée de l'animation finale où les axes caméras et éléments importants sont rendus pour permettre une vision de la quantité d'effets à produire et du temps nécessaire. Les ingénieurs développent un moteur de rendu permettant d'ajuster le

---

[1190] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015, p.33
[1191] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *ibid.*, p.36
[1192] Un *concept Art* est une première ébauche d'un objet, personnage ou décor d'un jeu vidéo, d'un film d'animation ou d'un film à effets spéciaux visuels, afin de traduire une atmosphère d'ensemble de l'univers, orientant déjà l'esthétique du rendu final
[1193] Un animatique (ou prévis) est un *storyboard* animé

comportement des matériaux[1194], puis le travail de réalisation des effets commence. La liste non exhaustive des films d'animation portant sur l'antiquité comprend : *Hercules* (Studio Disney, 1997, États-Unis), *Les fils de Rome* (Frédéric Dybowski, 2000, France), *Odyssée* (Marie-Luz Drouet, Bruno Regeste, Claude Scasso, 2002, France), *Ben-Hur* (Bill Kowalchuk, 2003, États-Unis), *Astérix et les Vikings* (Stefan Fjeldmark, Jesper Møller, 2006, France), *Astérix : Le Domaine des Dieux* (Alexandre Astier et Louis Clichy, 2014, France), *Astérix : Le Secret de la potion magique* (Alexandre Astier et Louis Clichy, 2018, France).

Documentaires. Documentaires et documentaires-fictions pour la télévision ou la radio sur des aspects historiques de l'antiquité, ou sur le péplum lui-même, avec une prédilection pour les gladiateurs, se sont multipliés. Complémentaire du travail de l'historien, le dénombrement de ces films ou émissions radio excède notre propos. Les effets visuels, animations et techniques numériques de reconstitution y sont de plus en plus employées. La liste restreinte comprend : *Gladiateurs* (Tilman Remme, 2003, Angleterre), *Le Dernier jour de Pompéi* (Peter Nicholson, 2003, Angleterre), *Hannibal, l'ennemi de Rome* (Richard Bedser, 2005, Angleterre), *Hannibal, le cauchemar de Rome* (Edward Bazalgette, 2005, Angleterre), *Brûlez Rome !* (Robert Kéchichian, 2005, France), *Meurtre à Rome* (David Stewart, 2005, Angleterre), *Rome : grandeur et décadence d'un Empire* (BBC, 2006, Angleterre), *Gladiateurs, glaives et fantasmes* (Jérôme Korkikian, 2018, Arte)

Jeux vidéo. En 2014, la vente de logiciels, tous supports confondus, représentait en France un marché de 1,4 milliard d'euros. La présence d'Ubisoft, mais aussi celle de nombreux studios de jeux travaillant avec des éditeurs japonais ou américains, permet à ce marché de se développer partout dans le monde[1195]. Alexis Blanchet[1196] explique que le péplum avec ses codes (héros musculeux et à moitié nus, ses temples, et ses combats à l'épée) sert de base pour des formes ludiques et militaires des jeux vidéo. Il recense ainsi 106 jeux sur l'ère romaine antique, 64 jeux sur la mythologie grecque, 34 jeux sur Rome, 19 sur l'Egypte, 17 jeux éducatifs sur la Bible, 4 jeux sur Sparte, 19 jeux sur Astérix. Laury-Nuria André en recense 222 en février 2017[1197]. Quelques uns parmi ces jeux sont : *God of War I* à *III* (action aventure, Sony, 2005-2010), *Rise of the Argonauts* (aventure, Liquid Entertainment, Codemasters, 2008), *Age of Mythology* (Stratégie, Ensemble Studios et Microsoft Games, 2002), *Assassin Screed* (reconstituant des univers antiques réalistes), *300, March to Glory,*

[1194] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015, p.36
[1195] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015, p. 37
[1196] Alexis Blanchet (Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3), communication « Comme un air de *playplum* : thématiques antiques et mythologiques dans le jeu vidéo », journée d'étude *Antiquité 2.0. Inventions antiques à l'ère numérique* du 11/12/2014, Université Paris Nanterre, Institut National d'Histoire de l'art
[1197] Laury-Nuria André, *Game of Rome ou L'antiquité vidéoludique,* éditions Passage(s), 2016

300, Rise of an Empire, Bible Game (jeu éducatif), *Shadows of Rome* (PS2), *Rise of Rome* (Xbox1), *The Immortals, Smite* (jeu de combat contre les dieux), *Spartan : Total Warrior, Sparta War of empires, Hero of Spartia I et II, 300 : Size your Glory, Screed of Egypt, etc.* L'éclosion du marché des jeux vidéo favorise l'adaptation de films en jeux et plus rarement de jeux en films : *Hercules*, *Astérix et Obélix*, *Ben Hur*, *300*, *Alexander*, *Clash of the Titans, Prince of Persia, Stargate, La Momie, Le Roi Scorpion*. *Gladiator,* du fait de son succès, a été adapté en plusieurs jeux : *Gladiators of Rome, Gladius, Circus Maximus, Colloseum Road to Freedom, Gladiator, Sword of Vengeance.* Des séries télévisées comme *Xéna* ou *Hercules* ont également été adaptées. Les registres d'action des jeux sont souvent les combats corps à corps et les infiltrations ou déplacements dans l'espace.

Le jeu *Shadows of Rome* (Capcom, 2004) produit par Keiji Inafuno traduit ce goût pour les univers historiques et la capacité des studios de jeu à s'emparer des genres cinématographiques, dont certains développent les effets visuels. *God of War* (2005-2010), une des franchises les plus productives pour Sony, met en scène le soldat de guerre Cratos qui devient un dieu de la guerre, et qui a donné lieu à l'adaptation du jeu en film. Les univers *Beat them all* sont acclimatés au néo-péplum dans des jeux tels *Resident Evil* ou *God of War.*

Alexis Blanchet souligne l'immixtion des studios de cinéma et de conception vidéo[1198] : « A l'automne 1976, Warner Communications Inc, le conglomérat géant des médias et des industries du divertissement, rachète Atari, une petite entreprise spécialisée dans une nouvelle forme de loisir, le jeu vidéo. En quelques années, Atari représente 30 % du chiffre d'affaires global de Warner Communications... Emblématique des relations entre Hollywood et les jeux vidéo, cet événement industriel n'est pourtant qu'une des très nombreuses manifestations de l'intérêt réciproque que se portent ces deux domaines majeurs du divertissement de masse. Adaptation, inspiration, pastiche, plagiat, critique... Les échanges entre cinéma et jeu vidéo ont pris des formes variées et parfois étonnantes, […] à la fois concurrents et partenaires dans leur conquête du public. [Ils] ont profondément modifié le fonctionnement des industries du loisir et les processus de production des fictions contemporaines. »

Les effets des jeux vidéo, provoqués en partie par les actions des joueurs, doivent être en temps réel. Le travail du superviseur de jeu vidéo est proche de celui du travail d'animation, avec les spécificités du temps réel et de la jouabilité, soulignent Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard. Pierre Villette (FX du jeu vidéo *Watch Dogs*, Ubisoft, 2014)

[1198] Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood : jeux vidéo et cinéma. Une histoire économique et culturelle,* éditions Pix n'Love, 2010

précise que « les effets s'appliquent à la pyrotechnie (feu, fumée, explosion, etc.), aux phénomènes climatiques (brouillard, nuages, etc.) mais aussi aux effets liés au *gameplay* »[1199]. Par exemple, l'action d'une arme rend possible une variété d'effets pour signifier que la balle sort du canon, qu'il y a un impact sur des matériaux. Si la matière est du bois, des échardes s'en éparpillent, si la matière est du béton, des cailloux.

Les FX sont également indispensables aux cinématiques[1200] qui ne présentent pas la particularité du temps réel : impacts, fumée, brouillard, effets visuels de lumière pour obtenir des *flares*[1201] permettent d'habiller le plan, et favorisent l'immersion du joueur dans l'univers du jeu. La technique du *sprite* est utilisé pour les temps réels (plans perpendiculaire au point de vue texturés de fumées, d'étincelles, pouvant être animés avec des outils de postproduction cinéma (Maya, 3dsMaxa, *shaders*[1202]). Contrairement à la postproduction cinéma, les effets des jeux vidéo peuvent être vus sous n'importe quel angle, avec n'importe quelle caméra, impliquant de trouver la balance entre puissance de calcul et aspect visuel : un effet visuellement impressionnant peut faire chuter le nombre d'images par seconde (fps) et, par conséquent, rendre le jeu complètement injouable[1203].

Les personnages des néo-péplums se retrouvent dans les jeux. *Civilization VI*, propose Gorgô, la reine spartiate de *300*, parmi les chefs de la faction grecque que le joueur peut choisir. *God of War II* (2007), jeu vidéo américain d'action-aventure s'inspirant librement de la mythologie grecque, propose Persée comme opposant à Kratos, le héros du jeu. Persée est armé d'une épée, un bouclier, une fronde et un casque lui permettant de devenir invisible. Jeux vidéo et tradition ne sont pas antinomiques comme le montre Dunstan Lowe[1204] lorsqu'il montre la filiation entre le tableau de Gerôme *Pollice Verso* (1872), le film *Gladiator* (2000), les jeux *Shadows of Rome* (2005) et *The Immortels* (2011) ou encore la filiation entre la bande dessinée de Franck Miller et le film *300* de Zack Snyder (2007).

Jeux, jeux de rôles, cartes. Les films influencent les productions de jouets. Pierre Cuvelier référence le motif du personnage de Méduse dans un ensemble de jeux après la

---

[1199] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, entretien avec Pierre Villette, *Superviseur des effets visuels,* éditions Eyrolles, collection « Ciné-Métiers », 2015, p. 37-38

[1200] Une cinématique est une séquence non jouée dans le *game play* d'un jeu vidéo, à visée narrative et réalisée à la manière d'un film d'animation 3D, rappelant, de fait, le cinéma.

[1201] Un *flare* est à l'origine, un halo lumineux sur une image dû à un défaut technique, lors d'une prise de vue à contre-jour par exemple ou lorsqu'une forte source lumineuse se trouve dans le plan ou près des limites du cadre.

[1202] Un *Shader* (nuanceur : programme informatique qui permet de paramétrer le rendu 3D d'images de synthèse, afin de décrire la diffusion de la lumière, textures, transparences, réflexions et réfractions, ombres etc.

[1203] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, entretien avec Pierre Villette, *ibid.*, p. 37-38

[1204] Dunstan Lowe (Université du Kent), communication « The Gory as revolution : How bloodshed revived Antiquity from Videogames », journée d'étude Antiquité 2.0. Inventions antiques à l'ère numérique du 11 décembre 2014, Université Paris Nanterre, Institut National d'Histoire de l'art

sortie du péplum *The Clash of the Titans* de Desmond Davis [1205]. « De nombreuses œuvres, films, jeux et même jouets, postérieurs au film de 1981, reprennent cette apparence serpentiforme lorsqu'ils représentent la Méduse de la mythologie grecque. Cette apparence ayant été inventée par Harryhausen, il ne peut s'agir que d'une influence du film, directe ou indirecte. L'hybridité mi-femme, mi-serpent, la peau écailleuse, la couleur verdâtre et souvent même le soutien-gorge rudimentaire sont les principaux éléments visuels récurrents. Plus de vingt ans après la sortie en salles du film, ils se retrouvent sur une grande variété de supports »[1206]. Cuvelier recense ainsi : *Runequest Essentials* (jeu de rôle sur table, The Design Mechanism, 2014, à l'entrée « Gorgone » du bestiaire) ; *Magic : L'Assemblée* (jeu de cartes à collectionner, trilogie d'extensions *Theros,* Wizards of the Coast, 2013-2014, jeu de base paru en 1993) ; *Story Cubes présente un dé de l'extension Mythic* (jeu de société, Gamewright, 2015, jeu de base paru en 2005) ; *Cyclades* (Jeu de société, Ludovic Maublanc et Bruno Carthala, éditions du Matagot, 2010)**.** La gamme « Mini-figures » de la marque danoise LEGO dans les années 2010, ou encore la série de jouets « La mythologie grecque », Playmobil (2019) sont des exemples de jeux dérivés de succès cinématographiques.

Bandes dessinées, Mangas, Romans. La bande dessinée abonde de références à l'antiquité, à commencer par la série des *Astérix* (René Goscinny, Albert Uderzo), *Alix* (Jacques Martin) et les *comics* qui ont inspiré les néo-péplums comme *300* (Frank Miller et Lynn Varley, 1998). Parmi ces bande dessinées sorties à partir de 2000 et le renouveau du péplum : la série des *Murena* (Philippe Delaby et Jean Dufaux, 2001), *La Métamorphose de Lucius* (Milo Manara,1999), *Thermae Romae* (Mari Yamazaki, 2008), *Les Aigles de Rome* (Enrico Marini, 2007), *Héraklès* (Édouard Cour, 2012), *Héraclès - Socrate le demi-chien* (Joann Sfar et Christophe Blain, 2002), *Les Aigles de sang - Alix Senator* (Thierry Démarez et Valérie Mangin, 2012), *Adrastée* (Mathieu Bablet, 2013), *Ulysse, les chants du retour* (Jean Harambat, 2014), *Le Troisième Testament : Julius* (Robin Recht, Xavier Dorison et Alex Alice, 2010), *Jonas - Le Voyage des pères* (David Ratte, 2007), *L'Honneur - Pour l'Empire* (Merwan Chabane et Bastien Vivès, 2010), *Le Serment du Tophet - Les Voleurs de Carthage* (Hervé Tanquerelle et Appollo, 2013), *Age of Bronze: A Thousand Ships* (Eric Shanower, 2004). Des séries de mangas comme *Reine D'Egypte* (Chie Inudoh, 2014) ou

[1205] Pierre Cuvelier, « *Le Choc des titans* et ses répliques : diffusion et réappropriation ludique de nouveaux types figurés mythologiques dans les arts visuels » in *Antiquipop - La référence à l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine*, Fabien Bièvre-Perrin et Élise Pampanay (dir.), Actes du colloque, 26-28 mai 2016, université Lumière Lyon 2 et Musée gallo-romain de Lyon-Fourvière
[1206] Pierre Cuvelier, *ibid.*

Bestiarus (Kakizaki Masasumi, 2011). Les romans pour adolescents *Percy Jackson* (Rick Riordan, 2005-2010) et pour adultes (ceux de Christian Jacq, par exemple) sont nombreux.

Clips musicaux. Terrain d'expérimentations numériques en tous genres, le clip est encore aujourd'hui un lieu privilégié d'application des effets visuels, même si la « fièvre numérique » des années 1990 s'est assagie au tournant du XXIème siècle[1207]. Le clip du chanteur Kanye West illustre, un cas de clip musical antiquisant, rare dans cet univers tourné vers le présent, avec le clip *Power*, conçu en relation avec les clips publicitaires de Paco Rabane pour les parfums *Invictus* et *Olympea*, dont il a composé la musique.

Clips publicitaires. Historiquement premier lieu de travail du superviseur des effets visuels, la publicité use abondamment des effets. Les clips publicitaires *Invictus* et *Olympea* de Paco Rabane montrent des dieux dans des décors à l'antique entièrement numériques. Réalisés par Alexandre Courtès sur la chanson *Power* de Kanye West, ils révèlent à travers le marketing publicitaire, l'impact sur l'imaginaire collectif des années 2000 à 2017 du néo-péplum. Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard soulignent une spécificité des effets visuels publicitaires : ceux-ci sont si déployés et banalisés qu'ils ne sont presque plus pris en charge par un superviseur mais par des *leads*[1208] ayant chacun une spécialité, sous la direction d'un directeur artistique et d'un post-producteur[1209].

Le clip publicitaire *Invictus* (2013) multiplie en cinquante secondes les clins d'oeil au film *Gladiator* de Ridley Scott. Le premier plan d'ensemble plonge de la voûte étoilée vers un immense stade de rugby évoquant une arène pleine, dont le terrain, recouvert de brume, suggère l'Olympe. L'ancien *quaterback* de rugby, Nick Youngquest, filmé de façon à apparaître sculptural, avance martialement, en contre-plongée, des vestiaires vers le stade. Cette entrée fait écho aux multiples entrées dans l'arène du gladiateur Maximus. Les flashes d'une nuée de photographes illuminent le sportif lorsqu'il débouche sur le stade. Souriant et convaincu de sa force, il s'offre aux objectifs avant de franchir le portique formé par les lances de deux accortes déesses grecques. Leur statut de divinité est souligné par la teinte blanc-marbre de la peau, et le flou de mouvement qui nimbe leurs mouvements[1210]. Avançant sur le terrain, le *quaterback* lève les bras au ciel et le stade s'illumine. Derrière lui accourt une menaçante armée numérique de joueurs blancs, des prévisualisations de logiciel *sfx*. Arborant

---

[1207] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *Superviseur des effets visuels,* éditions Eyrolles, collection « Ciné-Métiers », 2015, p. 33

[1208] Le *lead,* sous la responsabilité du superviseur, est en charge d'une tâche (3D, matte painting, compositing, rendu 3D, etc.) pour laquelle il encadre une équipe de graphistes, tout en participant lui-même à la fabrication, Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *ibid.,* glossaire, p.157

[1209] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *ibid.,* p. 33

[1210] Illustration visuelle du style homérique et des épithètes caractéristiques du texte épique grec qui s'écrirait « peau-à-la-teinte-de-marbre » et « aux-gestes-nimbés-de-nuées »

un sourire ironique, Nick Youngquest, comme nanti de superpouvoirs, lève à nouveau les bras, faisant exploser tous ses poursuivants (qui n'ont pas eu le temps d'accéder à l'identité numérique). Apparaît alors, au dessus du triomphant *quaterback*, le surtitre : *Invictus*. Au plan d'ensemble suivant, une gigantesque déesse immaculée, est alanguie sur le stade, auréolée de brume et de voiles flottants. Elle pointe le doigt, reproduisant le célèbre geste divin décrétant *« Ecce Homo »* (*La Création* d'Adam, Michel-Ange, 1508-1512) vers le minuscule *quaterback*, qui revient vers les vestiaires, en lui tournant le dos. Deux Titans barbus, à la peau grisée, apparaissent alors derrière le vainqueur, frappant le stade de leurs lances, dans un foudroiement de colère. Cela indiffère Nick Youngquest qui fixe avec détermination l'objectif, tandis que des éclats de lumière l'illuminent et qu'une coupe apparaît en amorce sur l'écran. L'immense déesse, maintenant en pamoison, réapparaît derrière le *quaterback* qui porte victorieusement la coupe sur l'épaule. Le plan suivant est un insert sur le flacon dont le *design* évoque une coupe, titré « *Invictus* - Paco Rabane ». En guise d'épilogue, Nick Youngquest, portant toujours sa coupe, entre dans le vestiaire où l'attendent, allongées, cinq jeunes femmes couvertes de *pepla*. Un contre-champ montre en amorce un drap s'envolant d'une des prétendantes, tandis que le *quarterback* sourit avec un regard entendu, au spectateur. Le clip s'achève sur une proposition de concours de courts-métrages. Le clip véhicule ostensiblement le cliché « genré » du héros masculin compétitif, sportif, séducteur, moderne issu de l'iconographie à l'antique.

Le clip *Olympea* (2015) est la version féminine du clip *Invictus* qui « revisite les codes de la mythologie »[1211]. Alexandre Courtès, met en scène, en quarante secondes avec surenchère d'effets visuels et de rappels de son précédent clip, le top model Luma Grothe évoluant dans une Olympe numérique. Le prologue montre en plan d'ensemble, sur une mélodie à la lyre, le Mont Olympe émergeant d'une mer de nuages sous la voûte étoilée. Sur les terrasses du temple Olympien, un gigantesque et musculeux Titan à la peau grise, est allongé, sa pose évoquant la statuaire antique. Il contemple, sur fond de Cosmos, une déesse à la peau d'albâtre, assise, en sandales, vêtue d'un court *péplos*, qui affecte de ne pas le voir. Dans le plan large suivant, les Olympiens, Titans gris et dieux immaculés, languissent sur un vaste parvis à bassin et colonnade, dominé par un monumental escalier à l'arrière plan. Sourd de ces deux plans une impression d'abyssal ennui avec lequel le plan suivant rompt. Soudain, la musique de la chanson *Power* de Kanye West (dont la mélodie durera tout le clip) surgit

[1211] L'auteur (anonyme) ajoute : « Paco Rabane écrit une nouvelle page de son histoire olfactive […], véritable ode à la femme à laquelle personne ne résiste, à l'élue », « *Olympéa*, la nouvelle élue olfactive de Paco Rabanne », *La Dépêche,* 14/05/2015 [en ligne], consulté le 14/10/2016. URL : https://www.ladepeche.fr/article/2015/05/14/2104569-olympea-la-nouvelle-elue-olfactive-de-paco-rabanne.html

d'un *Ghettoblaster* tenu par un Titan barbu, incarnant la mode *geek*. Passe devant lui une minuscule Porsche blanche. La voiture, immatriculée Olympea, maintenant arrêtée et portières ailées ouvertes, a libéré Olympea, humaine vêtue d'un court *péplos* échancré et de sandales à talons hauts. Elle porte sur l'épaule une égide dorée évoquant Athéna (ou un grand bijoutier). Tandis qu'Olympea, filmée en contre plongée, attend, impérieuse, adoptant une pose de *super héroïne* Marvel, mains sur les hanches et jambes écartées ; deux escortes, moins apprêtées, l'entourent. Un plan rapproché la montre entourée des monts Olympiens tandis que son nom est surtitré en lettres latines. Alors qu'elle avance, même les statues tournent la tête pour la voir. Olympea descend l'escalier surplombant les nuages, suivie des deux demoiselles d'honneur et des rotations de tête admiratives des statues de marbre qui le bordent. Arrivant au bas des marches, où les dieux sont toujours assoupis, elle frappe des mains. Trois Titans lèvent la tête, la dévisagent. Olympea, dominatrice, avance ; les Olympiens, maintenant redressés, la regardent passer. Nick Youngquest, assis dans un fauteuil tandis que deux déesses l'arrosent depuis leurs amphores, suit admirativement du regard la jeune femme, éveillant la jalousie des deux déesses, qui, jetant leurs amphores, s'éloignent. Olympea sourit et plonge dans le bassin sous le regard de tous, se retournant pour lancer une œillade. Un insert sur le flacon, une amphore de forme ronde et aplatie, annonce le nom du parfum et du parfumeur. En guise d'épilogue, Olympea entre dans des douches dans lesquelles deux hommes cachent pudiquement leur nudité à son approche. Olympea sourit d'un air entendu au spectateur. Ce clip dédié à la femme, symétrique du clip *Invictus*, brosse ainsi le portrait en dyptique du couple moderne idéal, révélant à tout un chacun, des super pouvoirs qu'il ignore peut être et que le parfum permettrait de révéler.

A travers ces deux clips publicitaires, l'essentiel du cinéma à l'antique ou *néo-péplum* est caricaturé : scénario fondé sur la reprise d'une mythologie connue, iconographie antiquisante kitsch, mélange des genres, anachronismes, effets visuels pour décors grandioses ou fantastique, surenchère, luxe, registre épique, stéréotypage sexuel, usage du *star system*, séduction et interrogation sur le pouvoir du corps, caractère originel et cosmogonique d'un imaginaire antique anhistorique qui en assurent la réflexivité. Le fait que les films se répondent et que le chanteur Kanye West ait réalisé en écho un clip antiquisant pour la chanson *Power* illustre enfin le caractère sériel de la production de ce genre.

Courts-métrages. Le modèle économique, fragile et foisonnant, du court-métrage est fondé sur son caractère expérimental de recherche visuelle [1212]. Répertorier les

[1212] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015, p. 33

expérimentations à l'antique, rares en raison de leur coût, à partir des années 2000, relève d'une recherche spécifique dans une variété de catalogues. Le court métrage *Cènes* (André Guérif, 2006, Cappricci Films, France) consiste en un tableau vivant, d'après le tableau du peintre italien Duccio di Buoninsegna, Ce tableau, *Cène,* fait lui même partie d'un ensemble plus vaste du peintre, intitulé *Maestà* (1308-1311) conservé au Museo dell' Opera Metropolitana del Duomo de Sienne, en Italie. Le court-métrage consiste en un plan séquence de trente minutes, durant lesquelles treize ouvriers construisent le décor de *La Cène*. Ce court métrage a été l'occasion pour le réalisateur (comme c'est souvent le cas), de préparer le long-métrage, *Maestà,* sur le même principe, portant sur l'ensemble de la composition religieuse de Duccio.

Spectacle Vivant. Le spectacle vivant, théâtre et opéra notamment, sont les arts anciens qui représentent le plus l'antiquité *via* la tragédie, la comédie, les opéras lyriques. Estelle Baudou[1213] souligne, à propos des mises en scènes de Katie Mitchell, la modernisation de la représentation de la guerre dans les tragédies grecques grâce aux technologies numériques. Une version de l'*Orestie* datant de 1999, use massivement de la vidéo pour mettre en perspective la guerre de Troie, la seconde guerre mondiale et les guerres de Yougoslavie. La tragédie résonne avec le présent par les effets spéciaux et la mise en lien explicite, rendant l'antiquité intemporelle. La guerre est représentée avec sa violence « réelle » par explosions du décor, caméras embarquées, ambiances sonores et visuelles de bombardements. Le texte d'Eschyle, éloigné dans le temps, est vécu comme une expérience personnelle réaliste, sans mise à distance, comme le fait le texte brechtien. D'autres mises en scènes, comme celle des *Troyennes,* utilisent le numérique à des fins symboliques. Les personnages féminins qui dansent un *foxtrot* sont filmés et projetés avec une distorsion qui montre celle, psychique, des personnages. Les technologies numériques font donc tomber le quatrième mur, le public devenant responsable de sa passivité. D'autres spectacles se construisent avec des réseaux sociaux, la réalité augmentée ou la *Virtual Reality*[1214] et mettent en scène des spectateurs. Le festival d'Avignon, propose en 2019 propose diverses *Odyssées* d'après Homère, une *Phèdre.* Edward Bond, Sarah Kane, Jean-Luc Lagarce, Wajdi Mouawad, Roméo Castelucci, Thomas Ostermeier ou Ivo Van Hove sont quelques-uns des metteurs en

[1213] Estelle Baudou (Université Paris Nanterre), communication « Exploration du numérique et tragédie grecque : Katie Mitchell au National Theater », journée d'étude *Antiquité 2.0. Inventions antiques à l'ère numérique* du 11 décembre 2014, Université Paris Nanterre, Institut National d'Histoire de l'art

[1214] Frédérique Bredin (dir.), journée d'étude dédiée à la création numérique « Nouvelles images, Nouveaux écrans, Nouvelles scènes », CNC- Studio de l'Opéra Bastille, Paris, 25/06/2017

scène à revisiter les textes antiques avec des moyens modernes du *mapping video*[1215], des effets visuels et effets spéciaux, les dispositifs caméra

Dans un autre registre, des grands spectacles populaires antiquisants comme *Ben Hur* ou *Jésus de Nazareth à Jérusalem* attirent le public dans les grandes salles. Ils usent de techniques modernes de représentation comme le *mapping video*. Le spectacle *Ben Hur* (mise en scène Robert Hossein, écrit par Alain Decaux, Stade de France, 2006) est décrit par Michel Eloy comme « un spectacle époustouflant et colossal, à la démesure du Stade de France » à la hauteur du mythe, que Robert Hossein rêvait depuis longtemps[1216] . *Jésus de Nazareth à Jérusalem* joué entre autres au (mise en scène de Christophe Barratier, livret de Pascal Obispo, Dôme du Palais des Sports de Paris, 2017) est classé 5ème des ventes de spectacles[1217]. Les argumentaires de vente de ces spectacles usent du style grandiloquent sensé rendre compte de la démesure du spectacle, selon le grossissement épique des *blockbusters* péplum[1218].

Les opéras nationaux représentent constamment des livrets abondamment nourris pas les tragédies et épopées antiques. À titre d'exemples, près d'une cinquantaine d'opéras et de ballets ont été composés depuis 1600 sur le mythe d'Orphée et d'Eurydice ; le personnage biblique de Judith, mis en scène dans *Judith of Bethulia* (D.W. Griffith, 1913), a été adapté dans huit opéras et une symphonie au cours du seul dix-huitième siècle : *Juditha triumphans* (Antonio Vivaldi, 1716), *La Betulia liberata* (Domenico Cimarosa, 1728), *La Betulia liberata* (Niccolò Jommelli, 1743), *La Betulia liberata* (Pasquale Cafaro, 1748), *La Betulia liberata* (Florian Leopold Gassmann, 1754), *La Betulia liberata* (Wolfgang Amadeus Mozart, 1771), *Symphonie en ut majeur* (Carl Philipp Emmanuel Bach, 1773), *La Betulia*

[1215] Le *mapping video* est une technique de projection de vidéo ou de laser sur des objets ou des bâtiments (intérieur ou façade), afin de créer des illusions d'optique, de simuler les effets de volume et de mouvement sur des surfaces planes et statiques ou de jouer sur le relief de l'architecture ou la structure de l'objet.

[1216] Michel Eloy, site Peplum.info [en ligne], consulté le 16/12/2016. URL : https://www.peplums.info/

[1217] Informations recueillies sur le site *Ben Hur*, Ticketmaster.fr [en ligne], consulté le 13/03/2020. URL : https://www.ticketmaster.fr/fr/resultat?ipSearch=ben-hur

[1218] L'argumentaire de *Ben Hur* insiste sur la dimension épique du spectacle : « L'histoire débute il y a 2 000 ans au sein de l'Empire romain dominé par un seul homme, Tibère. Cet homme fait régner l'ordre et la paix : il n'est pas seulement empereur, il est Dieu... C'est dans ce gigantesque Empire aux multiples cultures que va naître *Ben Hur,* prince de Judée qui luttera pour la liberté de son peuple. » L'argumentaire de *Jésus de Nazareth à Jérusalem* insiste sur le pathétique : « Dans un monde où la violence et la misère règnent sans partage, un homme se lève pour incarner l'espoir. Seul, il défend les faibles contre leurs oppresseurs, seul il dénonce l'injustice et l'hypocrisie, seul il prône l'Amour et la Vérité. On commence à venir à lui des quatre coins du pays. On dit que dans son sillage les miracles se multiplient. Qui est réellement cet homme entouré de mystères ? Un simple rebelle, un vulgaire charlatan ? Ou bien le Messie que les prophètes ont annoncé depuis la nuit des temps ? Accompagné par une foule immense de fidèles, pourquoi marche-t-il désormais sur Jérusalem ? Pour apporter la paix ou la guerre ? La question inquiète sérieusement les puissants. Ils vont tout faire pour mettre un terme à l'ascension de celui qu'on appelle Jésus», site ledomedeparis.com [en ligne], consulté le 13/03/2020. URL : https://www.ledomedeparis.com/

liberata (Pasquale Anfossi, 1781)[1219]. Ces opéras utilisent fréquemment, comme le théâtre, *mapping video*, effets visuels, dispositifs vidéo[1220].

Muséographie. Musées et sites historiques, lieux de conservation privilégiés des antiquités, utilisent les effets visuels pour mettre en lumière les spécificités des œuvres patrimoniales ou effectuer des reconstitutions. Certains établissements culturels se spécialisent dans ces projets, pouvant aboutir à des spectacles immersifs multimédias qui rendent floue la frontière avec les attractions[1221]. Jean-Pierre Girard souligne que les chantiers de fouilles s'aident de plus en plus des médias numériques pour les reconstitutions, qui, ouvrant de nouvelles possibilités, font évoluer la méthodologie de l'archéologie. La question de l'authenticité des reconstitutions 3d à partir des textes et des restes antiques se pose néanmoins toujours[1222].

Parcours scéniques des parcs d'attractions. Certains parcs d'attraction reconstituent une antiquité plus ou moins fantaisiste. Le parc Astérix est un exemple de cette reconstitution fantaisiste de l'antiquité romaine et gauloise pour le divertissement populaire. Le Futuroscope de Poitiers propose des projections de films fondés sur des effets visuels sur écrans géants sphériques. Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard soulignent que ce sont les parcs Disney qui fondent le modèle de développement de ces parcours scéniques qui rejouent un passé plus ou moins lointain à des fins de divertissement forain[1223]. Le lien entre industrie du cinéma et modes de divertissement populaire de masse est ici évident. La *Visual Effects Society* récompense chaque année les meilleurs effets dans une attraction, signe de leur développement.

Multimédia. Réseaux sociaux, publicités internet, sites spécialisés, web séries, *teaser*s, applications mobiles ouvrent un champ d'exploration nouveau. Il suffit de taper « antiquité » dans une barre de recherche pour se persuader de l'ampleur et de la variété

[1219] Maurice Salles, « Judith triomphante-Montpellier », Site de l'opéra de Montpellier, 07/10/2014 [en ligne], consulté le 13/03/2020. URL : https://www.forumopera.com/judith-triomphante-montpellier-un-retour-fete

[1220] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard citent en exemple les mises en scènes de Robert Lepage, les spectacles de danse de la compagnie DCA-Philippe Découflé, les spectacles illusionnistes de Marco Tempest, des projections dans le Théâtre du Merveilleux au Musée des Arts Forains de Paris. Elles soulignent que l'usage du *mapping video* se fait principalement aujourd'hui dans des spectacles de son et lumière sur de l'artisanat d'art ou des monuments historiques (projections sur les architectures des cathédrales de Rouen ou d'Amiens, par exemple). Les concerts utilisent aussi les effets visuels sur les multiples écrans alimentés d'images, ou pour faire revivre sur scène star décédée (Michael Jackson au Cirque du Soleil en 2014), ou représenter des chanteurs virtuels animés par intelligence artificielle (la chanteuse IA star en Asie), *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015*,* p. 39

[1221] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *ibid.*, p. 34

[1222] Jean-Pierre Girard (MSH Maison de l'Orient et de la méditerranée), communication « Truelles & Pixels, ou la scénarisation de la connaissance au service de l'archéologie », journée d'étude *Antiquité 2.0. Inventions antiques à l'ère numérique* du 11 décembre 2014, Université Paris Nanterre, Institut National d'Histoire de l'art

[1223] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *Superviseur des effets visuels pour le cinéma,* Eyrolles, 2015, p. 39

indénombrable des contenus relatifs à l'antiquité sur internet. Internet est un outil de diffusion qui contribue énormément à la reconnaissance du travail en général et de l'antiquité en particulier, en diffusant images, textes de toutes sortes, *making of*, publications des forums, sites et blogs de spécialistes. Les possibilités de nouvel ensemble de communication reste la grande inconnue à ce jour, y compris pour les effets visuels soulignent Caroline Renouard et Réjane Hamus-Vallée[1224].

[1224] Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard, *ibid.*, p. 40

ANNEXES

LISTES DES FILMS

LISTE PRINCIPALE

1. *Titus,* Julie Taymor, 25 décembre 1999
2. *Gladiator,* Ridley Scott, 05 mai 2000
3. *The Passion of the Christ,* Mel Gibson, 25 février 2004
4. *Troy,* Wolfgang Petersen, 13 mai 2004
5. *King Arthur,* Antoine Fuqua, 04 août 2004.
6. *Alexander,* Oliver Stone, 16 novembre 2004
7. *300,* Zack Snyder, 21 mars 2007
8. *The Clash of the Titans,* Louis Leterrier, 07 avril 2010
9. *Centurion*, Neil Marshall, 07 juillet 2010
10. *Immortals,* Tarsem Singh, 23 novembre 2011
11. *The Eagle*, Kevin Macdonald, 04 mai 2011
12. *Wrath of the Titans,* Jonathan Liebesmann, 28 mars 2012
13. *Pompeii,* Paul W.S. Anderson, 20 février 2014
14. *Son of God,* Christopher Spencer, 28 février 2014
15. *300 - Rise of an Empire*, Noam Murro, 5 mars 2014
16. *The Legend of Hercules,* Renny Harlin, 19 mars 2014
17. *Hercules,* Brett Ratner, 27 août 2014
18. *Noah,* Darren Aronofsky, 9 avril 2014
19. *Exodus : Gods and Kings,* Ridley Scott, 24 décembre 2014
20. *Hail Caesar !* Joel et Ethan Coen, 17 février 2016
21. *Risen,* Kevin Reynolds, 19 février 2016
22. *Gods of Egypt,* Alex Proyas, 24 février 2016
23. *Ben Hur,* Timur Bekmambetov, 7 septembre 2016
24. *Mary Magdalene,* Garth Davis, 28 mars 2018

LISTE SECONDAIRE

2001. *Quo vadis*, Jerzy Kawalerowicz (Pologne)
2001. *Vercingétorix : la légende du roi druide,* Jacques Dorfmann (France)
2001. *Arena,* Timur Bekmambetov*,* production de Roger Corman (Etats-Unis)
2001. *Amazons and Gladiators,* Zachary Weintraub (Etats-Unis)
2001. *Gladiator Eroticvs*, John Bacchus (Etats-Unis)
2002. *Astérix et Obélix : mission Cléopâtre*, Alain Chabat, (France)
2006. *La nuit au musée,* Shawn Levy (Etats-Unis)
2006. *Sa Majesté Minor*, Jean-Jacques Annaud (France)
2007. *The Last Legion*, Doug Lefler (Angleterre, France, Italie)
2008. *Astérix aux jeux Olympiques*, Frédéric Forestier, Thomas Langmann (France)
2008. *Les Métamorphoses*, Christophe Honoré (France)
2008. *Spartatouille,* Jason Friedberg et Aaron Seltzer (Etats-Unis)
2008. *10.000 B.C.*, Roland Emmerich (Etats-Unis)
2009. *Agora* d'Alejandro Amenábar (Espagne, Malte)
2009. *Percy Jackson : Le Voleur de Foudre*, Chris Columbus (Etats-Unis)
2009. *La nuit au musée 2 : La Bataille du Smithsonian*, Shawn Levy (Etats-Unis)
2011. *Le Choc des Empires*, de Yusry Abd Halim (Malaisie)
2012. *Thermae Romae I*, Hideki Takeuchi (Japon)
2013. *Percy Jackson : La mer des monstres*, Chris Columbus (Etats-Unis)
2014. *Thermae Romae II*, Hideki Takeuchi (Japon)
2015. *Histoire de Judas,* Rabah Ameur-Zaïmeche (France)
2015. *Maesta, La passion du Christ,* de André Guérif (France).
2015. *La nuit au musée 3 : le secret des pharaons*, Shawn Levy (Etats-Unis)

Téléfilms
2000. *Jason et les Argonautes*, Nick Willing (Etats-Unis),
2000. *La Terre Promise*, Kevin Connor (Etats-Unis),
2005. *Hercules*, Roger Young (Etats-Unis),
2005. *The Ten Commandments*, Robert Dornhelm (Etats-Unis)
2002. *Jules César,* d'Uli Edel (Etats-Unis),
2004. *Spartacus* de Robert Dornhelm (Etats-Unis).
2006. *L´Enquête sacrée,* Giulio Base (Etats-Unis, Espagne, Italie, Bulgarie) sortie DVD
2008. *Cyclope* de Declan O´Brien (Etats-Unis)
2008. Odysseus : Voyage au coeur de ténèbres de Terry Ingram (Angleterre)
2009. *Hellhounds*, Rick Schroder (Canada).
2003. *Hélène de Troie*, John Kent Harrison (Etats-Unis)
2013. *Mary Mother of Christ*, Alister Grierson (Etats-Unis)
2014. *Hercule, la vengeance d'un dieu* (Etats-Unis), Nick Lyon (sortie DVD)
2015. *David et Goliath* (Etats-Unis) Thimothy A Chey.
2016. *David et Goliath* (Etats-Unis), Wallace Brothers.

Séries et mini séries
2008. *Rome : Rise and Fall of an Empire*, R.H. Gardner (Etats-Unis)
1995. *Hercules,* Christian Williams (Etats-Unis),

1998. *Hercules contre Arès*, Robert G. Tapert (Etats-Unis),
2005. *Empire* (mini-série) J. Gray, K. Manners, G. Yaitanes (Etats-Unis),
2005. *Rome,* Michael Apted, Allen Coulter, Julian Farino (Etats-Unis – Angleterre),
2010. *Spartacus: Blood and Sand*, Steven S. DeKnight (Etats-Unis),
2006. *Rome : Grandeur et décadence d'un Empire* (*Ancient Rome : The Rise and Fall of an Empire*) [BBC & ZDF-6 épisodes] (2006, Angleterre-Allemagne),
2008. *Rome : Grandeur et décadence d'un Empire* (*Rome : Rise and Fall of an Empire*), Rex Piano, [History Channel - 13 épisodes], (Angleterre-Europe),
2003. *Augusto, il Primo* Imperatore, Roger Young (Italie-France-Allemagne-Autriche-Espagne),
2007. *Pompéi* (Pompei, ieri, oggi, domani), Paolo Poeti (Italie).
2015. *Péplum*, de Fabien Rault, Alain Kappauf (France)

Documentaires-fictions
2005. *Hannibal, l'ennemi de Rome*, de Richard Bedser (Angleterre),
2005. *Hannibal, le cauchemar de Rome*, d'Edward Bazalgette, (Angleterre),
2003. *Gladiateurs*, de Tilman Remme (Angleterre),
2003. *Le Dernier jour de Pompéi*, Peter Nicholson (Angleterre),
2005. *Meurtre à Rome*, David Stewart (Angleterre),
2006. *Rome : grandeur et décadence d'un Empire* (*Ancient Rome : The Rise and Fall of an Empire* (BBC, Angleterre)
2005. *Brûlez Rome !* Robert Kéchichian (France)

GENERIQUES

***Titus,* 25 décembre 1999**

Réalisation : Julie Taymor - Scenario : William Shakespeare, Julie Taymor - Musique : Elliot Goldenthal - Production : Conchita Airoldi, Julie Taymor- Production exécutive : Jody Patton – Photographie : Luciano Tovoli - Montage : Françoise Bonnot - Chef décorateur : Dante Ferretti – Costumes : Milena Canonero - Superviseur des effets visuels : Renato Agostini – Ingéneur du son : Dvid Stephenson- Sociétés de production : Clear Blue Sky Productions, NDF International, Overseas FilmGroup, Urania Film – Distribution : Fox searchlight, Opening Distribution (France)
Interprétation : **Titus Andronicus** : Anthony Hopkins – **Tamora :** Jessica Lange - **Saturninus :** Alan Cumming - **Bassianus :** James Frain - **Lavinia :** Laura Fraser - **Young Lucius :** Osheen Jones - **Clown :** Dario D'Ambrosi – **Alarbus :** Raz Degan – **Chiron :** Jonathan Rhys Meyers – **Demetrius :** Matthew Rhys – **Aaron :** Harry Lennix – **Lucius :** Angus Macfadyen – **Quintus** : Kenny Doughty – **Mutius :** Blake Ritson – **Martius :** Colin Wells – **Priest :** Ettore Geri — **Aemelius** : Constantine Gregory –- **Marcus Andronicus :** Colm Feore – **Publius :** Antonio Manzini – **Caius :** Leonardo Treviglio – **Sempronius :** Giacomo Gonnella – **Valentin :** Carlo Medici - **Nurse** : Geraldine McEwan –**Little Girl** : Tresy Taddei – **Infant :** Bah Souleymane - **Goth Leader :** Emanuele Vezzoli -

***Gladiator,* 5 mai 2000**

Réalisation : Ridley Scott - Scénario : David Franzoni, John Logan et William Nicholson, d'après une histoire de David Franzoni- Direction artistique : Arthur Max - Costumes : Janty Yates - Dressage : Thierry Le Portier (lions, tigres et hyène) - Effets spéciaux : John Nelson, John Evans - Société d'effets spéciaux : The Mill - Photographie : John Mathieson - Montage : Pietro Scalia (sur Avid) - Son : Ken Weston - Musique : Hans Zimmer et Lisa Gerrard - Musiques additionnelles : Klaus Badelt, Jeff Rona, Heitor Pereira, James Michael Dooley, Justin Caine, Burnett et Gavin Greenaway - Production : Douglas Wick, David Franzoni, Branko Lustig (producteurs) ; Walter F. Parkes, Laurie MacDonald, Ridley Scott (producteurs délégués) ; Terry Needham (producteur associé) - Sociétés de production : Universal Pictures, Dreamworks Pictures et Scott Free Productions - Sociétés de distribution : Dreamworks Distribution, United International Pictures -
Interprétation : **Maximus :** Russell Crowe – **Commode :** Joaquin Phoenix - **Lucilla :** Connie Nielsen – **Proximo :** Oliver Reed - **Marc Aurèle :** Richard Harris - **Gracchus** : Derek Jacobi - **Juba :** Djimon Hounsou - **Falco :** David Schofield – **Gaius :** John Shrapnel – **Quintus :** Tomas Arana – **Hagen :** Ralf Moeller – **Lucius :** Spencer Treat Clark – **Cassius :** David Hemmings – **Ciceron :** Tommy Flanagan – **Tigris :** Sven-Ole Thorsen - **Marchand d'esclaves :** Omid Djalili- **Soldats Prétoriens :** Nicholas McGaughey, Alun Raglan – **Scribe :** Chris Kell – **Assassins :** Tony Curran, Mark Lewis – **Valerius :** John Quinn – **Ingénieur :** David Bailie – **Chef germain :** Chick Allen – **Géant :** Dave Nicholls - **Laniste romain :** Al Hunter Ashton - **Assistant de Lucius :** Ray Calleja - **Femme de Maximus :** Giannina Facio - **Fils de Maximus :** Giorgio Cantarini

***The Passion of the Christ,* 25 février 2004**

Réalisation : Mel Gibson - Scenario : Mel Gibson, Benedict Fitzgerald d'après l'œuvre de Saint Matthieu, Saint Marc, Saint Luc et Saint Jean - Musique : John Debney et Gingger Shankar - Production : Bruce Davey, Mel Gibson, Stephen McEveety - Production exécutive : Enzo Sisti – Photographie : Caleb Deschanel - Montage : John Wright - Chef décorateur : Carlo Gervasi, Francesco Frigeri - Costumier : John Debney, Maurizio Millenotti - Maquilleur : Christien Tinsley, Greg Cannom - Superviseur des effets visuels : Keith VanderLaan - Cascadeur : Stefano Maria Mioni - Sociétés de production : Icon Productions – Distribution : Newmarket Films (États-Unis), Quinta Communications (France)
Interprétation : **Jésus :** Jim Caviezel - **Marie :** Maia Morgenstern – **Jean :** Christo Jivkov – **Pierre :** Francesco De Vito – **Madeleine :** Monica Bellucci – **Caïphe :** Mattia Sbragia Toni Bertorelli – **Judas :** Annas Luca Lionello - **Ponce Pilate :** Hristo Naumov Shopov – **Claudia :** Claudia Gerini – **Abenader :** Procles Fabio Sartor - **Joseph d'Arimathie :** Giacinto Ferro – **Nicodème :** Olek Mincer – **Femme à l'audience** : Sheila Mokhtari – **Vieux gardien du Temple :** Lucio Allocca – **Garde au fouet :** Paco Reconti – **Garde du Temple :** Adel Bakri - **Second :** Luciano Dragone - **Thomas** : Adel Ben Ayed – **Accusateurs :** Franco Costanzo, Lino Salemme, Emanuele Gullotto, Francesco De Rosa – **Anciens :** Maurizio Di Carmine, Francesco Gabriele, Angelo Di Loreta, Federico Pacifici, Roberto Santi, Giovanni Vettorazzo, Ted Rusoff – **Borgne :** Tom Shaker – **Barbe grise :** Andrea Coppola - **Soldats romains :** Romuald Klos, Giuseppe Lo Console, Dario D'Ambrosi – **Homme à l'Audience :** Luciano Federico – **Garçons :** Capalbo, Valerio Esposito, Antonello Iacovone, Nicola Tagarelli, Ivan Gaudiano – **Jacque** : Chokri Ben Zagden – **Malchus :** Roberto Bestazzoni – **Hérode :** Luca De Dominicis – **Barabbas :** Pedro Sarubbi - **Second officier du Temple :** Abel Jafry - **Romain brutal :** Lello Giulivo - **Romain méprisant :** Emilio De Marchi, Roberto Visconti - **Dismas :** Sergio Rubini - **Gesmas** : Francesco Cabras – **Jésus jeune :** Andrea Ivan Refuto – **Cassius :** Giovanni Capalbo – **Janus :** Matt Patresi – **Séraphia :** Sabrina Impacciatore – **Jeune fille :** Daniela Poti - **Simon de Cyrène** : Jarreth Merz -

***Troy,* 13 mai 2004**

Réalisation : Wolfgang Petersen – Scénario : David Benioff, d'après l'oeuvre d'Homère - Musique : James Horner - Superviseur musical : Jean-Pierre Arquié - Production : Wolfgang Petersen, Diana Rathburn, Colin Wilson – Photographie : Roger Pratt - Montage : Peter Honess - Chef décorateur : Nigel Phelps - Chef costumier : Bob Ringwood - Producteur des effets visuels : Charlotte Loughnane - Superviseur des effets spéciaux :Joss Williams – Chef maquilleur : Paul Engelen - Sociétés de production : Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Radiant Productions, Plan B Entertainment – Distribution : Warner Bros. (France)
Interprétation : **Achille :** Brad Pitt – **Agamemnon :** Brian Cox – **Ménélas :** Brendan Gleeson – **Hélène :** Diane Kruger – **Hector :** Eric Bana – **Pâris :** Orlando Bloom – **Priam :** Peter O'Toole - **Ulysse :** Sean Bean - **Briséis** : Rose Byrne – **Patrocle :** Garrett Hedlund – **Andromaque :** Saffron Burrows - **Thétis :** Julie Christie - **Glaucus :** James Cosmo – **Archeptolémus :** Nigel Terry – **Velior :** Trevor Eve – **Lysandre :** Owain Yeoman – **Nestor :** John Shrapnel – **Polydore :** Siri Svegler – **Servante d'Hélène :** Lucie Barat – **Hippasus :** Ken Bones - **Triopas :** Julian Glover – **Tecton :** Mark Lewis Jones – **Scamandrius :** Luke Tal – **Scamandrius :** Matthew Tal – **Eudore :** Vincent Regan – **Ajax** : Tyler Mane – **Aphareus :** Louis Dempsey – **Haemon :** Joshua Richards – **Echepolus :** Tim Chipping – **Chanteuses :** Desislava Stefanova, Tanja Tzarovska - **Garde d'Apollon :** Alex King –

***King Arthur,* 4 août 2004.**

Réalisation : Antoine Fuqua – Scénariste : David Franzoni - Compositeur : Hans Zimmer - Producteur : Jerry Bruckheimer - Directeur de la photographie : Slawomir Idziak – Monteur : Conrad Buff, Jamie Pearson - Directeur artistique : Yann Biquand, Anna Rackard - Chef décorateur : Dan Weil - Décoratrice : Olivia Bloch-Lainé - Directrice du casting : Michelle Guish, Ronna Kress - Chef costumier : Penny Rose - Costumière : Penny Rose - Effets spéciaux : Simon Quinn - Production : Jerry Bruckheimer Films – Production : Touchstone Pictures - Distributeur (France) : Buena Vista International
Interprétation : **Arthur :** Clive Owen - **Lancelot :** Ioan Gruffudd **- Tristan :** Mads Mikkelsen **- Gauvain :** Joel Edgerton **- Galahad :** Hugh Dancy **- Bors :** Ray Winstone **- Dagonet :** Ray Stevenson **- Guenièvre :** Keira Knightley **- Merlin :** Stephen Dillane **- Cerdic :** Stellan Skarsgård **- Cynric :** Til Schweiger **- Jols :** Sean Gilder **- Horton :** Pat Kinevane **- Germanius :** Ivano Marescotti **- Marius Honorius :** Ken Stott **- Alecto :** Lorenzo De Angelis **- Fulcinia :** Stefania Orsola Garello **- Ganis :** Charlie Creed-Miles **- Lieutenant de Merlin :** David Murray **- Mère d'Arthur :** Maria Gladkowska **- Arthur jeune :** Shane Murray-Corcoran **- Agustus :** Daire McCormack

***Alexander,* 16 novembre 2004**

Réalisation : **Oliver Stone** - Scénario : Oliver Stone, Christopher Kyle, Laeta Kalogridis - Musique : Vangelis – Production : Moritz Borman, Jon Kilik, Iain Smith, Thomas Schuely, Oliver Stone - Production exécutive : Matthias Deyle, Fernando Sulichin – Photographie : Rodrigo Prieto - Montage : Yann Hervé, Alex Marquez, Thomas J. Nordberg - Chef décorateur : Jan Roelfs - Superviseur des effets visuels : Stéphane Nazé - Sociétés de production : Warner Bros, Intermedia Films, Pacifica Film, Production IMF Internationale Medien und Film GmbH & Co. Produktions KG – Distribution : Pathé Distribution (France).
Interprétation : **Alexandre :** Colin Farrell - **Héphaestion :** Jared Leto – **Ptolémée âgé :** Anthony Hopkins - **Olympias :** Angelina Jolie – **Philippe :** Val Kilmer - **Aristote :** Christopher Plummer – **Cléitos :** Gary Stretch – **Parménion :** John Kavanagh – **Eurydice :** Marie Meyer – **Ptolémée :** Elliot Cowan – **Roxane :** Rosario Dawson – **Cratéros :** Rory McCann – **Bagoas :** Francisco Bosch – **Cassandre :** Jonathan Rhys-Meyers - **Antigone le Borgne :** Ian Beattie – **Calchas :** Tim Pigott-Smith – **Attale :** Nick Dunning – **Hermolaos :** David Leon- **Chambellan Perse :** Tsouli Mohammed - **Père de Roxane :** Féodor Atkine - **Stateira** : Annelise Hesme – **Philotas :** Joseph Morgan - **Entraîneur de lutte :** Brian Blessed – **Infirmière :** Fiona O'Shaughnessy - **Commandant de Bactriane :** Stéphane Ferrara – **Marchand de chevaux :** Mick Lally - **Darius III :** Raz Degan – **Alexandre enfant :** Jessie Kamm – **Alexandre adolescent :** Connor Paolo – **Hephaistion adolescent :** Patrick Carroll – **Nearque adolescent :** Peter Williamson – **Cassandre adolescent :** Morgan Christopher Ferris – **Ptolémée adolescent :** Robert Earley – **Perdiccas adolescent :** Aleczander Gordon – **Nourrice :** Fiona O'Shaughnessy – **Scribe :** David Bedella -

***300,* Zack Snyder, 21 mars 2007**

Réalisation : Zack Snyder - Scenario : Zack Snyder, Kurt Johnstad, Michael Gordon, d'après le roman graphique de Franck Miller et Lynn Varley - Musique : Tyler Bates - Production : Mark Canton, Bernie Goldman, Gianni Nunnari, Jeffrey Silver - Production exécutive : – Photographie : Larry Fong - Montage : - Chef décorateur : James Bissell - Superviseur des effets visuels : Kirty Millar – Effets visuels : Animal Logic, Meteor Studio, Pixel Magic, Hydraulx, Scanline VFX - Sociétés de production : Warner Bros – Distribution : -
Interprétation : **Léonidas :** Gerard Butler - **Gorgô :** Lena Headey – **Théron :** Dominic West – **Dilios :** David Wenham - **Capitaine** : Vincent Regan - **Stélios** Michael Fassbender –**Astinos :** Tom Wisdom – **Daxos :** Andrew Pleavin – **Ephialtès :** Andrew Tiernan – **Xerxès :** Rodrigo Santoro – **Pleistarque :** Giovani Antonio Cimmino – **Loyaliste :** Stephen McHattie – **Ephores** : Greg Kramer, Alex Ivanovici, Tom Rack, David Francis, James Bradford – **Oracle :** Kelly Craig - **Léonidas à 7 ans :** Eli Snyder - **Léonidas à 15 ans :** Tyler Neitzel – **Père de Léonidas :** Tim Connolly – **Mère de Leonidas :** Marie Julie Rivest – **Garçon combattant :** Sébastian St Germain – **Garçons Spartiates :** Jeremy Thibodeau, David Thibodeau, Devin Delorme - **Messager :** Peter Mensah - **Partisan** : Arthur Holden – **Vieux Conseillers :** Michael Sinelnikoff, John DunnHill – **Prêtre vérifiant le bébé :** Dennis St. John – **Spartiate avec bâton :** Neil Napier – **Sentinelles** : Dylan Scott Smith, Maurizio Terrazzano - **Généraux spartiates :** Robert Paradis, Jere Gillis - **Enfant du village brûlé** : Alexandra Beaton – **Homme d'état :** Frédéric Smith – **Bébés spartiates :** Loucas Minchillo, Nicholas Minchillo – **Grecs libres :** Andrew Shaver (potier), Robin Wilcock (sculpteur), Kent McQuaid (forgeron), Marcel Jeannin (boulanger) – **Forgeron :** Charles Papasoff - **Mère au marché :** Isabelle Champeau, Agnieshka Wnorowska – **Filles au Marché :** Veronique Natale Szalankiewicz, Maeva Nadon - **Potier** David Schaap – **Garde du conseil :** JeanMichel Paré - **Soldats spartiates :** Deke Richards, Marc Trottier - **Emissaire Perse :** Tyrone Benskin - **Perse :** Kwasi Songui, Darren Shahlavi, Duy Vo Van - **Super Immortel :** Robert Maillet - **Généraux Perses :** Patrick Sabongui, Stewart Myiow, David Lapommeray – **Exécuteur :** Leon Laderach –-

***The Clash of the Titans,* 7 avril 2010**

Réalisation : Louis Leterrier - Scenario : Travis Beacham, Matt Manfredi, Phil Hay, Lawrence Kasdan, (version originale) Beverley Cross - Musique : Ramin Djawadi - Production : Basil Iwanyk, Kevin De La Noy, Karl McMillan - Production exécutive : Jon Jashni, Thomas Tull, William Fay – Photographie : Peter Menzies Jr.- Montage : David Freeman, Vincent Tabaillon - Directeur artistique : Patricio M. Farrell, Troy Sizemore - Chef décorateur : Anna Pinnock - Superviseur des effets visuels : Neil Corbould, Vince Abbott, Steve Benelisha, David Brighton, Michael Dawson, Chris Fitzgerald, Del Reid - Sociétés de production : Production Warner Bros,Thunder Road – Distribution : Warner Bros. (France)
Interprétation : **Persée :** Sam Worthington – **Zeus :** Liam Neeson – **Hadès** : Ralph Fiennes - **Calibos / Acrisius :** Jason Flemyng – **Io :** Gemma Arterton – **Andromède :** Alexa Davalos – **Danaé :** Tine Stapelfeldt – **Draco :** Mads Mikkelsen – **Apollon :** Luke Evans – **Athéna :** Izabella Miko – **Solon :** Liam Cunningham - **Ixas** : Hans Matheson – **Ozal :** Ashraf Barhom – **Kucuk :** Mouloud Achour - **Sheikh Suleiman :** Ian Whyte – **Eusebios :** Nicholas Hoult – **Kepheus :** Vincent Regan – **Cassiopée :** Polly Walker - **Cassiopée âgée :** Katherine

Loeppky - **Prokopion :** Luke Treadaway – **Spyros :** Pete Postlethwaite - **Marmara** : Elizabeth McGovern – **Tekla** : Sinead Michael – **Pemphredo :** Ross Mullan – **Enyo :** Robin Berry – **Deino :** Graham Hughes – **Phaedrus :** Martin McCann - **Belo :** Rory McCann – **Peshet :** Kaya Scodelario – **Hermès** : Alexander Siddig – **Arès :** Tamer Hassan – **Poséidon :** Danny Huston – **Ammon :** William Houston – **Capitaine** : Jamie Sives – **Capitaine du port :** Phil McKee - **Noble (Basilica) :** Geoffrey Beevers – **Citoyens d'Argos :** Michael GradyHall - Laura Kachergus – **Soldat de la statue de Zeus :** Adrian Bouchet – **Général de Kepheus** : David Kennedy – **Héra :** Nina Young – **Hestia :** Jane March – **Artemis :** Nathalie Cox – **Aphrodite :** Agyness Deyn – **Héphaïstos :** Paul Kynman – **Méduse :** Natalia Vodianova – **Demeter** : Charlotte Comer -

***Centurion*, 7 juillet 2010**

Réalisation : Neil Marshall - Scénario : Neil Marshall – Musique : Ilan Eshkeri – Producteurs : Christian Colson, Robert Jones, Ivana Mackinnon, Diarmuid McKeown - Directeur de la photographie : Sam McCurdy - Monteur : Chris Gill - Directeurs artistiques : Jason Knox-Johnston - Andy Thomson - Chef décoratrice : Zoe Smith - Directrice du casting : Debbie McWilliams - Costumier : Keith Madden – Sociétés de production : Celador Productions - Distribution (France) : Pathé.
Interprétation : **Quintus Dias** : Michael Fassbender ; **Virilus** : Dominic West ; **Etain** : Olga Kurylenko ; **Macros** : Noel Clarke ; **Bothos** : David Morrissey ; **Thax** : JJ Feild ; **Aeron** : Axelle Carolyn ; **Tarak** : Riz Ahmed ; **Vortix** : Dave Legeno ; **Gorlacon** : Ulrich Thomsen ; **Maximus** : James Currie ; **Vigo** : Dhaffer L'Abidine ; **Guerrier** : Hamish Moir ; **Arian** : Imogen Poots ; **Drusilla** : Rachael Stirling ; **General Tesio** : Tom Mannion ; **Cassius** : Daniel Messier ; **Villager** : Robert Roman Ratajczak

***The Eagle,* 4 mai 2011**

Réalisation : Kevin Macdonald – Scénariste : Jeremy Brock, d'après l'oeuvre de Rosemary Sutcliff – Compositeur : Atli Örvarsson – Producteur : Duncan Kenworthy - Directeur de la photographie : Anthony Dod Mantle - Chef monteur : Justine Wright - Directeur artistique : Neal Callow - Chef décorateur : Michael Carlin - Directrice du casting : Jina Jay - Chef costumier : Michael O'Connor - Directeur de la photographie de la seconde équipe : Masanobu Takayanagi - Réalisateur de 2nd équipe : Alfonso Gomez-Rejon - Ingénieur du son : Glenn Freemantle - Producteur des effets visuels : Vikas Gandhi - Superviseur des effets visuels : Keith Devlin - Coordinateur des cascades : Domonkos Pardanyi – Chorégraphe : Viktoria Jaross.
Interprétation : **Marcus Aquila** : Channing Tatum ; **Esca** : Jamie Bell ; **Lutorius** : Denis O'Hare ; **Oncle Aquila** : Donald Sutherland ; **Le Prince** : Tahar Rahim ; **Guern** : Mark Strong ; **Galba** : Paul Ritter ; **Centurion cohorte** : István Göz ; **Jeune Celte/Marcus enfant** : Bence Gerö ; **Paulus** : Zsolt László ; **Cassius** : Julian Lewis Jones ; **Flavius Aquila** : Aladár Laklóth ; **Légionnaires** : Marcell Miklos, Bálint Magyar, Ferenc Pataki, Bálint Antal ; **Druide** : Lukács Bicskey ; **Cradoc** : Douglas Henshall.

***Immortals,* 23 novembre 2011**

Réalisation : Tarsem Sing - Scenario : Charley Parlapanides, Vlas Parlapanides - Musique : Trevor Morris - Production : Gianni Nunnari, Mark Canton, Ryan Kavanaugh, Jeff G. Waxman - Production exécutive : Tucker Tooley, Tommy Turtle, Jeff G. Waxman – Photographie : Brendan Galvin - Montage : Stuart Levy - Directeur artistique : Michael Manson - Chef décorateur : Tom Foden - Chef costumier : Eiko Ishioka - Chef maquilleur : Nikoletta Skarlatos - Producteur des effets visuels : Jack Geist - Superviseur des effets visuels : Raymond Gieringer - Stéréographie : David Stump - Directrice du casting : Andrea Kenyon - Coordinateur des cascades : Artie Malesci - Sociétés de production : Atmosphere Entertainment MM LLC, Relativity Media, Universal Pictures, DOW Film Productions, Agence de presseKinema Film – Distribution : (France) Metropolitan FilmExport
Interprétation : **Thésée :** Henry Cavill - **Roi Hyperion :** Mickey Rourke – **Stavros :** Stephen Dorff –**Phèdre :** Freida Pinto – **Zeus :** Luke Evans – **Vieil homme :** John Hurt – **Lysandre :** Joseph Morgan – **Aethra :** Anne DayJones – **Le Singe :** Greg Bryk – **Darios :** Alan Van Sprang – **Héléos :** Peter Stebbings – **Arès :** Daniel Sharman – **Athéna :** Isabel Lucas – **Poséidon :** Kellan Lutz – **Héraclès :** Steve Byers – **Cassandre :** Stephen McHattie – **Mondragon :** Matthew G. Taylor – **Icare :** Romano Orzari – **Apollon :** Corey Sevier – **Geôlier :** Conrad Pla – **Dresseur :** Neil Napier – **Capitaine des Hoplites :** Tyrone Benskin - **Kerkyon (Guard)** Abdul Ayoola – **Stephanos :** Dylan Smith – **Jeune Thésée :** Robert Naylor – **Grandes Prêtresses :** Mercedes Leggett - Kaniehtiio Horn - Ayisha Issa - **Gardien d'Héraklion/ Hoplite Soldier :**Jason Cavalier - **Archon** Danny Blanco Hall – **Minotaure :** Robert Maillet - **Soldat du point de contrôle :** Edward Yankie – Alain Chanoine - **Acamas :** Gage Munroe - **Jeune Lysandre :** Aron Tomori – **Vieil Homme :** Marcello Bezina - **General Hoplite :** Roc LaFortune - **Jeunes Vierges :** Jade Larocque -Charlie Duret - **Jeune Phèdre :** Alisha Nagarsheth –

***Wrath of the Titans,* 28 mars 2012**

Réalisation : Jonathan Liebesman - Réalisateur de seconde équipe : Nick Davis - Scénario : Dan Mazeau, David Leslie Johnson-McGoldrick, Greg Berlanti d'après les personnages créés par Beverley Cross - Musique : Javier Navarrete - Production : Basil Iwanyk, Polly Cohen Johnsen - Production exécutive : Thomas Tull, Jon Jashni, McDougall, Kevin De La Noy, Louis Leterrier – Photographie : Ben Davis - Montage : Martin Walsh - Chef décorateur : Charles Wood - Chef maquilleur : Conor O'Sullivan - Superviseur des costumes : Annie Crawford - Chef Cascadeur : Paul Jennings, Mark Mottram- Superviseur des effets spéciaux : Neil Corbould - Superviseur des effets visuels : Nick Davis- Sociétés de production : Legendary Pictures, Thunder Road Pictures, Warner Bros.– Distribution : Warner Bros. (France)
Interprétation : **Persée :** Sam Worthington – **Zeus :** Liam Neeson – **Hadès :** Ralph Fiennes – **Arès :** Edgar Ramírez – **Agénor :** Toby Kebbell – **Andromède :** Rosamund Pike – **Héphaïstos :** Bill Nighy – **Poséidon :** Danny Huston – **Héléos :** John Bell – **Korrina :** Lily James – **Mantius** : Alejandro Naranjo – **Apollon :** Freddy Drabble – **Athéna :** Kathryn Carpenter - **Gardes d'élite :** Matt Milne, Kett Turton – **Cléa :** Sinead Cusack – **Le Minotaure :** Spencer Wilding – **Directeur de la Prison :** Juan Reyes – **Théodulus :** Jorge Guimerá – **Theron** Asier Macazaga – **Eustache :** Daniel Galindo Rojas – **Timon :** Lamberto Guerra – **Soldats :** George Blagden, Killian Burke – **Villageois :** Alastair Cording, Caoilfhionn Dunne – **Cyclope :** Martin Bayfield -

***Pompeii,* 20 février 2014**

Réalisation : Paul W.S. Anderson - Scenario : Paul W.S. Anderson, Janet Scott Batchler, Lee Batchler, Michael Robert Johnson - Musique : Clinton Shorter - Production : Jeremy Bolt, Robert Kulzer, Don Carmody - Production exécutive : Martin Moszkowicz, Peter Schlessel, Jon Brown – Photographie : Glen MacPherson - Montage : Michele Conroy - Chef décorateur : Paul D. Austerberry - Chef Costumier : Wendy Partridge - Superviseur des effets visuels : Dennis Berardi - Sociétés de production : Constantin Film Produktion GmbH, Don Carmody Productions, FilmDistrict, Impact Pictures – Distribution : SND (France)
Interprétation : **Milo :** Kit Harington - **Cassia :** Emily Browning - **Atticus :** Adewale Akinnuoye-Agbaje – **Corvus :** Kiefer Sutherland - **Ariadne** : Jessica Lucas – **Severus :** Jared Harris – **Aurelia :** Carrie-Anne Moss – **Bellator :** Currie Graham - **La mère de Milo :** Rebecca Eady - **Le négrier :** Jean Frenette - **La fouine :** Ron Kennell - **Le père de Milo** : Jean-Francois Lachapelle - **Proculus** Sasha Roiz - **Femme celte** : Melantha Blackthorne - **Fulvius Fronto** : Ben Lewis - **Graecus :** Joe Pingue - **Gladiateur Thrace :** Alain Moussi - **Gladiateur africain** : Emmanuel Kabongo.

***Son of God,* 28 février 2014**

Réalisation : Christopher Spencer - Deuxième équipe de réalisation : Tony Mitchell, Crispin Reece – Scénario : Nic Young, Richard Bedser, Christopher Spencer, Colin Swash - Directeur de la photographie : Rob Goldie - Musique : Hans Zimmer, Lorne Balfe - Superviseur des effets visuels : James Jordan – Producteurs : Roma Downey, Mark Burnett, Richard Bedser – Décors : Claudia Parker - Costumière : Ros Little - Société de production : LightWorkers Media – Distribution : 20th Century Fox
Interprétation : **Jésus :** Diogo Morgado – **Ponce Pilate :** Greg Hicks – **Caïphe :** Adrian Schiller – **Pierre :** Darwin Shaw – **Jean :** Sebastian Knapp – **Judas :** Joe Wredden – **Nicodème :** Simon Kunz – **Simon le Pharisien :** Paul Marc Davis – **Thomas :** Matthew Gravelle – **Mary Magdalene :** Amber Rose Revah – **Mary :** Roma Downey – **Adam :** Paul Knops - **Eve :** Darcie Lincoln – **Noah :** David Rintoul – **Abraham :** Gary Oliver – **Moses :** William Houston – **Ramses :** Stewart Scudamore – **Samson :** Nonso Anozie – **Goliath :** Conan Stevens-

***300 - Rise of an Empire*, 5 mars 2014**

Réalisation : Noam Murro - Scenario : Frank Miller, Zack Snyder, Kurt Johnstad d'après l'oeuvre de Frank Miller- Musique : Junkie XL - Production : Mark Canton, Bernie Goldmann, Gianni Nunnari, Deborah Snyder, Zack Snyder, Thomas Tull- Production exécutive : Roee Sharon, Marty P. Ewing, Craig J. Flores, Jon Jashni, Stephen Jones – Photographie : Simon Duggan - Montage : David Brenner, Wyatt Smith - Chef décorateur : Patrick Tatopoulos - Directeur artistique : Sonya Savova - Superviseur des effets visuels : Richard Clarke (Cinesite)- Maquillage : Sidony Etherton - Sociétés de production : Warner Bros., Legendary Pictures, Hollywood Gang Productions, Cruel & Unusual Films, Atmosphere Entertainment MM LLC – Distribution : Warner Bros. (France)
Interprétation : **Thémistocle :** Sullivan Stapleton – **Artémise :** Eva Green - **Reine Gorgô :** Lena Headey – **Aeskylos** Hans Matheson - **Scyllias** Callan Mulvey - **Dilios** David Wenham – **Xerxès :** Rodrigo Santoro - **Calisto :** Jack O'Connell – **Ephialtès :** Andrew Tiernan - **Roi Darius :** Igal Naor – **Daxos :** Andrew Pleavin – **Emissaire Perse :** Peter Mensah - **Général Artaphernes :** Ben Turner - **Général Bandari :** Ashraf Barhom - **Général Kashani :** Christopher Sciueref – **Marin grec décapité :** Steven Cree - **Artémise à 8 ans :** Caitlin Carmichael - **Artémise à 13 ans :** Jade Chynoweth – **Grec lascif :** Kevin Fry – **Vieil homme d'état** : David Sterne – **Sénateurs :** Clive Sawyer - Christopher Boyer –Fred Ochs - Price Carson - John Michael Herndon – David Pevsner - **Rope Puller :** Dimo Alexiev – **Ambassadeur grec :** Peter Ferdinando - **Petit Ambassadeur :** Gregor Truter - **Commandant de la flotte navale :** Vincent Walsh - **Commandant Thébain :** Nick Court - **Commandant grec :** Mark Killeen – **Jeune soldat Grec :** Anthony Valentine – **Marine grec :** Alexander Nikolov Dimitrov –

***The Legend of Hercules,* 19 mars 2014**

Réalisation : Renny Harlin - Scenario : Sean Hood, Renny Harlin, Giulio Steve, Daniel Giat - Musique : Tuomas Kantelinen - Production : Les Welden, Danny Lerner, Boaz Davidson, Renny Harlin, Les Weldon, John Thompson- Production exécutive : Avi Lerner, Trevor Short - Photographie : Sam McCurdy - Montage : Vincent Tabaillon - Chef décorateur : - Superviseur des effets visuels : Ritesh Aggarwal – Superviseur des effets spéciaux : Yovko Dogandjiiski - Direction artistique : Ivan Ranghelov, Sonya Savova - Chef costumier : Sonoo Mishra - Sociétés de production : Millennium Films – Distribution : Metropolitan FilmExport (France)
Interprétation : **Hercule :** Kellan Lutz – **Hébé :** Gaia Weiss - **Roi Amphitryon :** Scott Adkins - **Reine Alcmène :** Roxanne McKee – **Iphiclès :** Liam Garrigan – **Sotiris :** Liam McIntyre – **Chiron :** Rade Serbedzija –**Tarak :** Johnathon Schaech –**Agamemnon :** Luke Newberry – **Lucius :** Kenneth Cranham – **Kakia :** Mariah Gale – **Saphirra :** Sarai Givaty - **Roi Galenus :** Dimiter Doichinov - **Roi Tallas :** Nikolai Sotirov – **Champion :** Radoslav Parvanov – **Humbaba :** Spencer Wilding – **Chefs de bataillon :** Bashar Rahal, Vlado Mihailov – **Héraut :** Kitodar Todorov – **Promoteur :** Stefan Shterev – **Hercule bébé :** Deana Stoyanova - **Bébé d'Hercule** Borislav Ivanov – **Hercule enfant :** Mihail Georgiev - **Iphiclès à 2 ans :** Nikolay Petkov – **Prêtre :** Boris Pankin – **Capitaine :** Dimo Alexiev – **Couturier :** Rick Yudt - **Officier Linus** : Renny Harlin – **Villageois :** Ivan Stamenov - Georgi Zlatarev – Yavor Baharov - **Soldat :** Borislav Iliev – **Champions :** Stilyan Mavrov, Elitsa Razheva, Raicho Vasilev, Stefan Shopov – **Garde :** Stefan Ivanov – **Bouvier :** Nickolay Hadjiminev –

***Hercules,* 27 août 2014**

Réalisation : Brett Ratner - Scenario : Evan Spiliotopoulos, Ryan J. Condal d'après l'oeuvre deSteve Moore - Musique : Fernando Velázquez - Production : Beau Flynn, Barry Levine, Brett Ratner - Production exécutive : Jesse Berger, Peter Berg, Ross Fanger – Photographie : Dante Spinotti- Montage : Mark Helfrich, Julia Wong - Chef décorateur : Jean-Vincent Puzos- Chef costumier : Jany Temime - Direction artistique : Robert Cowper, Bence Erdelyi, Jason Knox-Johnston, Tom Still - Superviseur des effets visuels : Charlotte Loughnane - Sociétés de production : Flynn Picture Company, Paramount Pictures, Metro Goldwyn Mayer – Distribution : Paramount Pictures (France)
Interprétation : **Hercule :** Dwayne Johnson – **Amphiraos :** Ian McShane - **Cotys :** John Hurt – **Autolycos :** Rufus Sewell – **Tydée :** Aksel Hennie – **Atalante :** Ingrid Bolsø Berdal – **Iolaos :** Reece Ritchie - **Roi Eurysthée :** Joseph Fiennes – **Rhésos :** Tobias Santelmann – **Sitaclès :** Peter Mullan – **Ergenie :** Rebecca Ferguson – **Arius :** Isaac Andrews – **Phinéas :** Joe Anderson – **Stéphanos :** Stephen Peacocke – **Démétrius :** Nicholas Moss – **Nicolaos :** Robert Whitelock – **Mégara :** Irina Shayk – **Gryza :** Christopher Fairbank – **Chef Bessi :**Ian Whyte – **Alcmène :** Karolina Szymczak – **Gardes de Cotys :** Matt Devere - Máté Haumann – **Antimache :** Barbara Palvin – **Mégères :** Tonia Sotiropoulou - Caroline Boulton – **Bourreau :** Robert Maillet – **Enfants d'Hercule :** Oliver Doherty - Tom Doherty - Panka Kovacs – **Corsaire :** Mark C. Phelan - **Lt. Marcos :** John Cross – **Dresseur de loups :** Peter Ivanyi – **Servantes d'Ergenia :** Erika Marozsán - Nóra Hörich – **Sages-femmes :** Athina Papadimitriu - Anna Trokán - **Tavern Madame** Judit Viktor – **Filles de la taverne :** Csilla Baksa - Elena V. Holovcsak - Petra Piringer - Erika Lajos - Dora Kanizsa - Sydney van den Bosch - Lilla Bozoki - Dalma Lörincz – **Servante de la salle de fête :** Patricia Hegedus – **Invités de la salle de fête :** Tímea Vajna - Benjamin Blankenship - Erik Orgovan -

***Noah,* 9 avril 2014**

Réalisation : Darren Aronofsky - Scénario : Darren Aronofsky, Ari Handel - Musique : Clint Mansell - Production : Scott Franklin, Darren Aronofsky, Mary Parent, Arnon Milchan - Production exécutive : Ari Handel, Chris Brigham – Photographie : Matthew Libatique - Montage : Andrew Weisblum - Direction artistique : Alex DiGerlando, Deborah Jensen Chef décorateur : Mark Friedberg, Debra Schutt - Costumier : Michael Wilkinson Superviseur des effets visuels : Industrial Light & Magic - Sociétés de production : Paramount Pictures, New Regency Pictures, Protozoa Pictures – Distribution : Paramount Pictures France.
Interprétation : **Noé :** Russell Crowe – **Naameh :** Jennifer Connelly – **Tubal-Caïn :** Ray Winstone – **Mathusalem :** Anthony Hopkins – **Ila :** Emma Watson - **Cham :** Logan Lerman **Sem :** Douglas Booth – **Samyaza :** Nick Nolte – **Magog :** Mark Margolis – **Rameel :** Kevin Durand – **Japheth :** Leo McHugh Carroll – **Lamech :** Marton Csokas – **Tubal Caïn jeune :** Finn Wittrock - **Na'el :** Madison Davenport – **Sem enfant :** Gavin Casalegno – **Cham enfant :** Nolan Gross – **Ila enfant :** Skylar Burke – **Noah enfant :** Dakota Goyo – **Eve :** Ariane Rinehart – **Adam :** Adam Griffith – **Petite sœur :** Sophie Nyweide – **Grand oncle** Don Harvey – **Fille des réfugiés :** Sami Gayle – **Chef des braconniers :** Barry Sloane - **Braconniers** : Arnoddur Magnus Danks – **Borgne :** Vera Fried – **Mathusalem jeune :** Thor Kjartansson – **Testucol :** Gregg Bello – **Nouveaux nés :** Mellie Maissa, Rei Campos, Oliver Lee Saunders – **Og :** Frank Langella

***Exodus : Gods and Kings,* 24 décembre 2014**

Réalisation : Ridley Scott - Scenario : Adam Cooper, Bill Collage, Jeffrey Caine, Steven Zaillian - Musique : Alberto Iglesias - Production : Peter Chernin, Mark Huffam, Michael Schaefer, Ridley Scott, Jenno Topping, Adam Somner - Production exécutive : Sebastian Alvarez – Photographie : Dariusz Wolski - Direction artistique : Ravi Bansal, Alex Cameron, Alejandro Fernandez - Montage : Billy Rich - Chef décorateur : Arthur Max - Chef costumier : Janty Yates - Chef maquilleur : Tina Earnshaw- Superviseur des effets visuels : Charlotte Loughnane - Sociétés de production : Chernin Entertainment, Scott Free Productions, Babieka,Volcano Films – Distribution : Twentieth Century Fox (France)
Interprétation : **Moïse** : Christian Bale – **Ramsès** : Joel Edgerton - **Seti** : John Turturro - **Joshua** : Aaron Paul – **Vice roi Hegep** : Ben Mendelsohn - **Zipporah** : María Valverde - **Tuya** : Sigourney Weaver - **Nun** : Ben Kingsley - **Malak** : Isaac Andrews - **Bithia** : Hiam Abbass – **Grande prêtresse** : Indira Varma - **Expert** : Ewen Bremner - **Nefertari** : Golshifteh Farahani – **Grand Vizir de Ramsès**: Ghassan Massoud - **Miriam** : Tara Fitzgerald - **Commandant Khyan** : Dar Salim - **Aaron** : Andrew Tarbet – **Scribe de Ramsès** : Ken Bones – **Assistant du Vice roi Hegep**: Philip Arditti - **Gershom** : Hal Hewetson - **Gardes**: Christopher Sciueref, Miguel G. Borda, Jorge Suquet, Nicholas Khan - **Abiram** : Emun Elliott - **Dathan :** Anton Alexander – **Membres de la tribu** : Jonathan Rod, Maykol Hernández - **Jethro** : Kevork Malikyan - **Architecte** : Aaron Neil – **Soldats égyptiens** : Phil Perez, Abhin Galeya, Anthony Rotsa, Ayoub El Hilali, Alejandro Naranjo – **Sœur de Jethro** : Giannina Facio

***Hail Caesar !* 17 février 2016**

Réalisation : Joel et Ethan Coen - Scenario : Joel et Ethan Coen - Musique : Carter Burwell - Production : Tim Bevan, Ethan Coen, Joel Coen, Eric Fellner - Production exécutive : – Photographie : Roger Deakins - Montage : Joel et Ethan Coen - Chef décorateur : Jess Gonchor, Nancy Haigh - Superviseur des effets visuels : Colleen Bachman- Directeur artistique : Dawn Swiderski – Costumière : Mary Zophres - Sociétés de production : Mike Zoss Productions, Working Title Films – Distribution : Universal Pictures International (France)
Interprétation : **Eddie Mannix** : Josh Brolin - **Baird Whitlock** : George Clooney - **Hobie Doyle** : Alden Ehrenreich - **Laurence Laurentz** : Ralph Fiennes - **DeeAnna Moran** : Scarlett Johansson - **Thora Thacker / Thessaly Thacker** : Tilda Swinton - **Burt Gurney** : Channing Tatum - **C.C. Calhoun** : Frances McDormand - **Joe Silverman** : Jonah Hill - **Carlotta Valdez** : Veronica Osorio - **Natalie Secretary** : Heather Goldenhersh - **Mrs. Mannix** : Alison Pill - **Head Communist Writer** : Max Baker - **Communist Writer** : Fisher Stevens - **Communist Writer** : Patrick Fischler

***Risen,* 19 février 2016**

Réalisation : Kevin Reynolds - Scenario : Paul Aiello, Kevin Reynolds - Musique : Roque Baños - Production : Patrick Aiello, Mickey Liddell, Pete Shilaimon - Production exécutive : Robert Huberman, Scott Holroyd – Photographie : Lorenzo Senatore - Directeur artistique : Ino Bonello, Gabriel Liste, Eugenio Ulissi, Armando Savoia - Chef décorateur : Stefano Maria Ortolani - Directeur du casting : John Hubbard (II), Camilla-Valentine Isola, Edward Said - Chef costumier : Maurizio Millenotti - Ingénieur du son : Tom Bjelic, Jorge Adrados, Jonathan Allen - Réalisateur/Concepteur de story-board : Cristiano Donzelli, Fleur Sciortino - Superviseur des effets spéciaux : Stefano Corridori - Effets spéciaux maquillage : Susana Sánchez - Superviseur des effets visuels : Rafa Solorzano - Coordinateur des cascades : César Solar - Chef accessoiriste : Federico Ciommo - Production : LD Entertainment, Patrick Aiello Productions, Affirm Films, Columbia Pictures, Big Wheel, Coproduction, Calle Cruzada – Distribution : France (Sortie en salle) Sony Pictures Releasing France.
Interprétation : **Clavius** : Joseph Fiennes - **Lucius** : Tom Felton – **Ponce Pilate** : Peter Firth - **Jésus** : Cliff Curtis - **Marie Madeleine** : María Botto - **Joses** : Luis Callejo - **Joseph d' Arimathie** : Antonio Gil - **Polybe** : Richard Atwill - **Pierre** : Stewart Scudamore - **Quintus** : Andy Gathergood - **Barthélémy**: Stephen Hagan - **Jean** : Mish Boyko - **Thomas / Dydime** : Jan Cornet - **Simon de Canaan** : Joe Manjón - **Thaddeus** : Pepe Lorente - **Philippe** : Stavros Demetraki - **Jacques** : Selva Rasalingam - **Matthieu** : Manu Fullola - **André**: Mario Tardón - **Caïphe** : Stephen Greif – **Ordonnance de Pilate** : Àlex Maruny - **Centurion** : Paco Manzanedo - **Aubergiste** : Tomás Pozzi – **Chef des Zélotes** : Karim Saleh – **Soldat de la tombe** : Jacob Yakob – **Homme Saint** : John Mula – **Prêtre de la Tombe** : Yuric Allison - **Nicodème**: Victor Trapani – **Marie** : Frida Cauchi - **Voleurs** : Mario de la Rosa, Cuco Usín - **Antoine** : Mark Killeen - **Lépreux** : Ramiro Alonso**,** James Shilaimon – **Homme amer**: Kenneth Spiteri – **Conducteur de Char** : Claudio Carta – **Femme du cimetière** : Clare Agius - **Garde de la fosse commune** : Graham Charles - **Soldat** : Kevin Naudi - **Miriam** : Margaret Jackman – **Suspects :** Beppe Abela, Manolo Caro - **Jacques le Juste** : Alberto Ayala.

***Gods of Egypt,* 24 février 2016**

Réalisation : Alex Proyas - Scenario : Matt Sazama et Burk Sharpless - Direction artistique : Owen Paterson- Musique : Marco Beltrami - Production : - Production exécutive : – Photographie : Peter Menzies Jr. - Montage : Richard Learoyd - Chef décorateur : Ian Gracie – Costumes : Liz Keogh - Superviseur des effets visuels : Eric Durst (Rodeo FX) et Cinesite - Sociétés de production : Mystery Clock Cinema et Thunder Road Pictures ; Pyramania et Summit Entertainment (coproductions)– Distribution : Lionsgate (États-Unis), SND (France), Belga Films (Belgique)
Interprétation : **Bek** : Brenton Thwaites - **Zaya** : Courtney Eaton - **Horus** : Nikolaj CosterWaldau - **Seth** : Gerard Butler - **Hathor** : Elodie Yung - **Isis** : Rachael Blake - **Osiris** : Bryan Brown – **Nephthys** : Emma Booth - **Thoth** : Chadwick Boseman - **Urshu** : Rufus Sewell - **Anubis** : Goran D. Kleut - **Astarte** : Yaya Deng - **Anat** : Abbey Lee - **Ra** : Geoffrey Rush - **Mnevis** : Alexander England - **Sharifa** : Robyn Nevin - **Marchand** : John Samaha - **Vieille servante** : Paula Arundell - **Jeunes servantes d'Horus** : Alia SerorO'Neill, Emily Wheaton – **Prêtre** : Michael AnthonyTaylor - **Noble**: Felix Williamson -– **Gardes d'Urshu** : Ian Roberts, Matt Ruscic, Elvis Sinosic, Daniel Mifsud - **Général de Seth** : Markus Hamilton - **Sphinx** : Kenneth Ransom -

***Ben Hur,* 7 septembre 2016**

Réalisation : Timur Bekmambetov - Scenario : Keith Clarke, John Ridley d'après l'oeuvre de Lew Wallace - Musique : Marco Beltrami - Production : Sean Daniel, Joni Levin, Duncan Henderson- Production exécutive : Roma Downey, Keith Clarke, John Ridley, Jason Brown, Mark Burnett – Photographie : Oliver Wood - Montage : Dody Dorn, Richard Francis-Bruce, Bob Murawski - Chef décorateur : Naomi Shohan - Chef costumière : Varvava Avdyushko - Superviseur des effets visuels : Andy Williams - Superviseur des effets visuels : Jim Rygiel - Direction artistique : Roberto Caruso, Massimo Pauletto, Gianpaolo Rifino - Sociétés de production : Sean Daniel Company, Metro Goldwyn Mayer, Paramount Pictures - Distribution : Paramount Pictures (France)
Interprétation : **Judah Ben Hur** : Jack Huston - **Messala Severus** : Toby Kebbell - **Jesus** : Rodrigo Santoro - **Esther** : Nazanin Boniadi - **Naomi Ben Hur** : Ayelet Zurer - **Ponce Pilate** : Pilou Asbæk - **Tirzah Ben Hur** : Sofia Black D'Elia - **Ilderim** : Morgan Freeman - **Drusus** : Marwan Kenzari - **Dismas** : Moises Arias - **Quintus** : James Cosmo - **Simonides** : Haluk Bilginer - **Marcus Decimus** : David Walmsley - **Jacob** : Yasen Atour - **Kadeem** : Francesco Scianna - **Elijah** : Gabriel Lo Giudice - **Avigail** : Denise Tantucci - **Flores** : Jarreth J. Merz - **Gestas** : Iaon Gunn - **Hortator** : Dato Bakhtadze – **Rameur malade** : Yorgos Karamihos - **Marchand** : Christopher Jones - **Centurions** : Craig Peritz, Alan Cappelli Goetz – **Capitaine de garnison**: Simone Spinazze - **Gesius** : Jay Natelle – **Soldat blessé** : Julian Kostov - **Simon de Cyrène** : Maurice Lee - **Pierre** : Stefano Scherini - **Judas** : Alessandro Giuggioli.

***Mary Magdalene,* 28 mars 2018**

Réalisation : Garth Davis - Scenario : Philippa Goslett – Helen Edmunson - Musique : Hildur Guônadottir – Johann Johannsonn - Production : Iain Canning – Emile Sherman – Liz Watts - Production exécutive : Ute Leonhardt – Marco Valerio Pugini – Emile Sherman – Photographie : Greig Fraser - Montage : Alexandre de Franceschi – Mélanie Oliver - Chef décorateur : Fiona Crombie - Chef costumière : Jacqueline Durran - Superviseur des effets visuels : Bernard Newton – Scott Peters – Slobodan Velickovic - Ingénieur du son : Robert MacKenzie - Direction artistique : Cristina Onori - Sociétés de production : Universal Pictures – Transmission Films – Film 4 – Porchlight Films – See-Saw Films – Focus Feature - Distribution : Universal Pictures International France.
Interprétation : **Mary Magdalene** : Rooney Mara – **Jesus** : Joaquin Phoenix – **Peter** : Chiwetel Ejiofor – **Judas** : Tahar Rahim – **Rachel** : Ariane Labed – **Daniel** : Denis Ménochet – **Susannah** : Lubna Azabal – **Elisha** : Tchéky Karyo – **Andrew** : Charles Babalola – **James** : Tawfeek Barhom – **Joseph** : Ryan Corr – **Philip** : Uri Gavriel – **Leah** : Shira Haas – **Ephraim** : Tsahi Halevi – **Matthew** : Michael Moshonov – **Thomas** : David Schofield – **Mary** : Irit Sheleg - **Aaron** : Jules Sitruk – **John** : Zohar Shtrauss – **Ched du village de Magdala** : Lior Raz – **Sarah :** Hadas Yaron – **Temple Priest** : Roy Assaf – **Midwife** : Valentina Carnelutti.

STRUCTURES SÉQUENCIELLES

Résumé des séquences du film *Troy*, Wolfgang Petersen (2004) durée 2h26
1. Prologue – Cartons. [00:00:00-00:01:30]. Générique de début. Mordoré et gris. Fond : carte du monde grec fixe, tons bleutés, mordorés.. *Sous titre : -3200. Après des dizaines d'années de guerre Agamemnon…*
2. Ext. Jour. Combat d'Achille et de Boagrius, pour départager Agamemnon, roi de Mycènes et Triopas, roi de Thessalie [00:01:30-00:11:06]. Plaine sablonneuse en Thessalie. Champ de bataille en Thessalie. Village de Thessalie. Tente d'Achille. Champ de bataille.
3. Int. Jour. L'enlèvement d'Hélène au roi Ménélas à Sparte [00:11:06-00:17:19] Port de Sparte.Salle de réception du palais de Ménélas. Chambre d'Hélène. Salle de réception du palais. Chambre d'Hélène. Salle de réception du palais. Pont du bateau troyen. Chambre d'Hélène au palais. Pont du bateau troyen
4. Ext. Jour. Mycènes. Ménélas va chercher le secours de son frère à Mycènes [00:17:19-00:20:34] Port de Mycènes. Palais de Mycènes.
5. Ext. Jour. Sur l'île de Phthia, Ulysse convainc Achille de venir se battre à Troie [00:20:34-00:26:42] Temple en ruines près de Larissa. Bord de mer. Bateau en mer.
6. Int/Ext. Jour/Nuit. Retour d'Hector, Pâris et Hélène à Troie. Préparation au combat [00:26:42-00:34:30] Remparts de Troie. Parvis du palais de Troie. Terrasse du palais. Terrasse du palais. Nuit. Temple du palais. Nuit. Plage. Au petit jour. Temple d'Apollon. Terrasse du palais.
7. Ext. Jour. Débarquement d'Achille. Combat d'Hector et Achille. Débarquement grec [00:34:30-00:54:41] Côte troyenne. Bateau d'Achille. Arsenal des remparts de Troie. Bateau d'Achille. Remparts de Troie. Bateau d'Achille. Côte troyenne. Bateaux grecs. Parvis du temple d'Apollon. Intérieur du temple. Terrasse du temple. Côte troyenne. Campement grec. Tente. Tente d'Agamemnon. Campement grec.
8. Int/Ext. Jour. Retour d'Hector à Troie. Décision de Pâris de se battre contre Ménélas [00:54:41-01:00:51] Salle du conseil du palais Troyen. Jardin du palais. Chambre d'Hector. Jardin du palais.
9. Int/Ext. Jour/nuit. Duel de Pâris et de Ménélas [01:00:51- 01:14:20] Côte troyenne. Tente d'Achille. Bas de la muraille. Haut de la muraille. Bas de la muraille. Haut de la muraille. A côté du champ de bataille. Champ de bataille. Duel de Pâris et Ménélas.
10. Ext. Jour. Première bataille des grecs contre les Troyens victorieux [01:14:20 - 01:22:33] Champ de bataille. Bas et haut de la muraille. A côté du champ de bataille. Champ de bataille. A côté du champ de bataille. Haut de la muraille. Intérieur de la muraille. Champ de bataille. Après la bataille. Champ de bataille. Palais troyen.
11. Int/Ext. Jour/nuit. Désespoir des grecs vaincus. Achille et Briséis [01:22:33-01:32:09] Tente d'Agamemnon. Campement. Tente d'Achille. Tente d'Achille. Bateaux amarrés non loin de la plage au petit jour. Tente d'Achille. Petit jour.
12. Int/Ext. Jour/Nuit. Mort de Patrocle [01:32:09-01:43:10] Palais troyen. Tente d'Achille. Côte troyenne. Lever du soleil. Campement grec.
13. Funérailles de Patrocle et colère d'Achille [01:43:10 - 01:46:00] Palais troyen. Côte troyenne. Palais troyen.
14. Le combat d'Hector et Achille [01:46:00 - 01:59:19] Plage. Petit matin. Palais troyen. Tente d'Achille. Palais troyen. Campement grec. Palais troyen. Murailles de Troie. Champ de bataille. Camp grec.
15. Visite de Priam à Achille. La ruse d'Ulysse [01:59:19 - 02:09:23] Tente d'Achille. Nuit. Devant la tente d'Achille. Tente d'Agamemnon. Campement grec, au coin du feu. Campement grec. Nuit.
16. Les funérailles d'Hector et le cheval de Troie [02:09:23-02:13:19] Place publique à Troie. Remparts de Troie. Côte troyenne. Côte troyenne
17. Destruction de Troie et Mort d'Achille [02:13:19- 02:26:50] Place publique de Troie. Nuit. Portes de Troie. Palais troyen. Terrasse du palais. Couloirs du palais. Place publique. Couloirs du palais. Rues de Troie. Palais. Place publique de Troie.
18. Générique de fin [02:26:50]

Résumé des séquences du film *Les derniers jours de Pompéi,* Mario Bonnard, Sergio Léone (1959) Durée : 1h33' 15 (DMP : 10,5)	**Résumé des séquences du film *Pompeii,* Paul W.S. Anderson (2014), durée : 1h37min26s**
1. Ext. Jour. Volcan. Générique de début [00:00:00-00:02:23] durée : 2'23''	1. Prologue avec générique. de début [00:00:00-00:02:12] DMP : 11s/P, 12 plans, durée : 2'12 Citation de Pline le Jeune, 79 avant JC. Corps recouverts de lave, poussières voletant autour.
2. Ext. Nuit. Sac d'une villa patricienne à Pompéi [00:02:23-00 :04:41] 39 plans. DMP : 3,53. Durée : 02'18'. Route de campagne. Villa patricienne. Dans la villa. Parvis de la villa. Dans la villa. Parvis de la villa.	2. Int/Ext. Nuit. La destruction du village Celte de Milo [00:02:12-00:04:47] 72 plans, DMP : 2,15, durée : 2'35 Sous titre : *Northern Britannia, 62 après JC*. Village Celte, sous une tente.
3. Int. Nuit. Palais du préfet Ascanius à Pompéi [00:04:41-00:05:45] 2 plans. DMP : 32'. Durée : 1'04''	3. Ext. Jour. Milo enlevé par des marchands d'esclaves [00:04:47-00:06:41]. 27 plans, DMP : 4,22. durée : 1'54 Village celte au matin. Forêt. Nuit, pluie. Forêt, jour. Collines. Aurore. Caravane
4. Ext. Jour. Retour du Centurion Glaucus et de ses hommes à Pompéi et rencontre avec Elena [00:05:45-00:09:43] 57 plans. DMP : 4,17. Durée : 3'58''. Campagne de Pompéi. Route en bord de mer.	4. Ext. Jour. Londinium. Milo, esclave-gladiateur. Combat dans l'arène [00:06:41-00:08:45] 57 plans, DMP : 2,17. durée : 2'04. Arène de Londinium.
5. Ext. Jour. Rues de Pompéi. Rencontre avec Julia Lavinia, seconde épouse du préfet Ascanius et Antonius Marcus [00:09:43-00:12:41] 13 p. DMP : 13,69. Durée : 2'58''. Porte de Pompéi.	5. Ext. Jour. Rencontre de Milo et Cassia à Pompéi [00:08:45-00:12:19] 71 plans. DMP : 3s/p. durée : 3'34 Vésuve. Route. Intérieur voiture.
6. Ext/Int. Jour. Maison de Glaucus dévastée [00:12:41-00:13:41] 6 plans. DMP : 10s. Durée : 1'. Rue de Pompéi. Maison de Glaucus.	6. Ext/Int. Jour. Retrouvailles de Cassia et de ses parents à Pompéi [00:12:19-00:15:30] 29 plans. DMP : 6,58 s/p. durée : 3'11. Sous titre : *Pompéi. Fête des Vinalia.* Villa de Sévérus.
7. Ext/Int. Jour. Jardin du palais du préfet [00:13:41-00:17:38] 13 plans. DMP : 18,23. Durée : 3'57. Jardins du palais.	7. Ext/Int. Jour. Arène de Pompéi. Combat Milo-gladiateurs [00:15:30-00:19:19] 110 Plans DMP : 2s/p. durée : 3'49 Arène. Villa de Sévérus. Nuit. Geôles de l'arène
8. Ext. Nuit. Fête d'Isis de Mai. Désespoir de Glaucus [00:17:38-00:32:14] 73 plans DMP:12'. Durée : 14'36''. Rue de Pompéi. Auberge. Rue du bas quartier. Palais d'Ascanius. Auberge. Rue du bas quartier. Palais d'Ascanius. Pièce du palais. Parvis du palais.	8. Ext/Int. Nuit. Réveil du Vésuve. Mort de Félix [00:19:19 - 00:20:43] 19 plans DMP : 4,42 durée : 1'24 Vésuve. Campagne.
9. Int/Ext. jour. Temple d'Isis. Crémation de Marcus [00:32:14-00:35:34] 9 plans. DMP : 22,2. Durée : 3'20''. Temple d'Isis. Parvis du temple d'Isis.	9. Ext. Jour. Flash back de Milo [00:20:43-00:20:56] 14 Plans DMP : 0,9 s/p. durée : 13''. Britannie.
10. Int/Ext. Nuit. Jour. Arrestation des chrétiens dans les grottes du Vésuve [00:35:34-00:44:07] 51 plans. DMP : 10,03. Durée : 8'32''. Grottes du Vésuve [35:34-36:25]. Campagne environnante des grottes [36:25-36:59] durée 34' DMP : 11,33. Grottes du Vésuve. Rue de Pompéi. Prison de Pompéi. Palais d'Ascanius. Jardin du palais d'Ascanius. Parvis du palais d'Isis	10. Ext/Int. Jour. Arène de Pompéi. Préparation au combat d'Atticus & Milo. Atticus sauve Milo. [00:20:56-00:26:12] 143 plans. DMP : 2,20. durée : 5'16. Loge. Arène. Geôle d'Atticus et Milo.
11. Ext. Jour. Forêt. Tentative de meurtre de Glaucus sur le chemin d'Herculanum & Int. Nuit. Arrivée à Herculanum [00:44:07-00:47:49] 24 plans. DMP : 9,2s/p. Durée : 3'41. Forêt. Villa d'Ascanius à Herculanum. Chambre de la villa d'Ascanius.	11. Ext. Jour. Arrivée de la flotte de Corvus à Pompéi [00:26:12-00:26:48] 10 plans DMP : 3,3 s/p. durée : 36'' Port de Pompéi. Rues de Pompéi. Entrée de la flotte dans Pompéi.
12. Ext/Int. Nuit. Découverte du subterfuge d'Arbacès par Antonius [00:47:49-00:51:53] 29 plans. DMP :	12. Ext/Int. Jour. Camp romain. Entretien Sévérus - Corvus [00:26:48-00:28:55] 33 plans. DMP : 3,8

8,4. Durée : 4’04’’. Pompéi. Rue du bas quartier. Temple d’Isis.	s/p. Durée : 02’07. Camp. Tente de Corvus
13. Int. Révélations de Glaucus à Ascanius [00:51:53-00:57:27] 21 p. DMP : 15,9. Durée : 5’34’’. Chambre de Glaucus dans la villa d’Ascanius à Herculanum. Salon de la villa d’Ascanius à Herculanum. Forêt d’Herculanum. Salon de la villa d’Ascanius à Herculanum.	13. Int/Ext. Jour. Villa de Sévérus – Entretien Cassia et Aurélia- Retour de Vires. [00:28:55-00:30:09] 29 plans. DMP : 2,5 s/p. Durée 1’14. Chambre. Cour.
14. Int. Jour. Temple d’Isis. Combat de Glaucus contre Arbacès et Gallinus [00:57:27-01:02:24] Durée : 5 min. DMP : 3,75 puis 1min. Parvis du temple. Intérieur du temple.	14. Ext/Int. Nuit. Arène. Conversation Milo – Atticus [00:30:09-00:32:03] 31 plans. DMP : 3,6 s/p. Durée : 1’54’’. Arène. Geôle d’Atticus et Milo. Couloir.
15. Int/Ext.Jour. Combat avec le crocodile et arrestation de Glaucus [01:02:24-01:05:07] Durée : 2’43’’ 19 plans. DMP : 8,57. Souterrain.	15. Ext/Int. Nuit. Nuit. Orgie dans la villa de Sévérus et réveil du Vésuve [00:32:03-00:47:00] 295 plans. DMP : 3s/p. durée : 15’ :00. Vésuve. Villa de Sévérus. Rues de Pompéi. Terrasse de la villa. Salle de réception. Salle des maquettes. Vésuve en ébullition. Ecurie de la villa de Sévérus. Extérieurs de la villa de Sévérus. Cour de la villa de Sévérus. Chambre de Cassia
16. Int.Jour. Le jugement de Glaucus [01:05:08-01:08:38] 26 plans. DMP : 8,07. Durée : 3’30’’. Palais d’Ascanius, Sénat. Taverne.	16. Int. Nuit. Geôles du Colisée [00:47:00–00:48:49] 29 plans. DMP : 3,7 s/p. durée : 1’49’’ Geôle.
17. Int/Ext. Jour. Combat de Glaucus dans l’arène avec les lions et les gladiateurs [01:08:38- 01:19:46] 138 plans. DMP : 4,84. Durée : 11’8 minutes. Geôles. Arène. Loge. Geôle. Extérieurs de l’arène. Arène. Geôles. Arène. Gradins.	17. Int. Ext. Jour. Combat dans l’arène de Pompéi [00:48:49-01:06:13] Env 1200 plans. DMP : 0,9. durée : 17’24’’Rues de Pompéi. Pompéi et villa de Sévérus. Arène. Gradins. Coulisses. Loge.
18. Ext. Jour. Destruction de Pompéi. Mort de Julia et Arbacès. Mort de Nydia. [01:19:46-01:30:21] 102 plans. DMP : 6,5 s/p. Durée : 11’07. Vésuve. Arène. Gradins. Vésuve. Rues de Pompéi. Temple d’Isis. Rues de Pompéi. Volcan.	18. Int/Ext. Jour. Explosion du Vésuve - Arène. [01:06:13-01:10:10]. 120 plans. DMP : 1,9 s/p. Durée : 3’57’’ Arène. Gradins. Loge. Gradins. Coulisses.
19. Ext. Jour. Fuite en mer. [01:30:21-01:33:15] 30 plans. DMP : 5,8. Durée : 2’55. Plage.	19. Ext. Jour. Début de l’évacuation de Pompéi [01:10:10-01:11:00] 22 plans. DMP : 2’27’’ s/p. Durée 50’’ Vésuve. Rue de Pompéi.
	20. Ext. Jour. Arène. Demi nuit du volcan. Mort des parents de Cassia, Sévérus et Aurélia [01:11:00-01:12:15] 21 plans. DMP : 3,5 s/p. durée : 01’15’’Arène. Vésuve.
	21. Ext. Jour. Fuite de Corvus et sauvetage de Cassia [01:12:15-01:16:50] 119 plans. DMP : 2’31’’. Durée 04’35’’ Vésuve. Pompéi. Villa de Sévérus.
	22. Ext. Jour. Destruction de Pompéi par le volcan et le tsunami [01:16:50-01:20:53] 105 plans. DMP : 2,57 s/p. Durée : 4’30’’. Rues de Pompéi. Vésuve. En mer. Rues de Pompéi. Plan aérien d’ensemble
	23. Ext. Jour. Arène et faubourg de Pompéi. Combat d’Atticus et Procurus, fuite de Corvus [01:20:53-01:29:28] 244 plans. DMP : 2,1 s/p. durée : 8’33’’ Vésuve. Faubourg de Pompéi. Rues du faubourg. Pompéi. Arène. Geôles.

	24. Combat final de Milo et Corvus. Morts de Corvus et d'Atticus.[01:29:28-01:34:30] 103 plans. DMP : 2,93 s/p. durée : 5'02. Faubourg. Temple de Pompéi. Vésuve.
	25. Ext. Jour. Mort de Milo et Cassia [01:34:30-01:37:26] 35 plans. DMP : 5 s/p. durée : 2'56'' Extérieurs de Pompéi.
	26. Générique de fin [01:37:26-01:44:23]

Résumé des séquences de Ben Hur, Timur Berkmambetov (2016), durée : 125 mn	**Résumé des séquences de Ben Hur, William Wyler (1959) durée : 214 mn**
I. Prologue	
1. Pré-générique [00:00:00-00:00:45]	1. Pré-générique [00:00:00-00:00:18]
2. Ext. Jour. *Flash forward* : Course de char Ben Hur et Messala dans l'arène. Sous titre : « 33 avant JC » [00:00:45-00:01:38]	2. Ext. Jour. Occupation romaine en Judée et Jérusalem 12 plans, DMP : 9,27s/p [00:00:18-00:02:00]
3. Ext. Jour. Course de cheval et accident de Judah. Sous titre : « Huit ans plus tôt » (Abords de Jérusalem) [00:01:38-00:03:09]	3. Ext-nuit. Naissance de Jésus (Bethléem) 17 plans DMP 9,94s/p [00:02:00-05:10]
4. Titre : BEN HUR [00:03:09-00:03:19]	4. Générique : BEN HUR. Plan fixe *Ecce Homo,* chapelle Sixtine, générique en lettres romaines. Sous titre : « Anno Domini XXVI » Fondu enchaîné, DMP : 1'50s/p [05:10- 07:00]
5. Ext/Int. Jour. Convalescence Judah, brouille Messala-Naomi à propos de l'accident (Rue de Jérusalem. Palais Hur. Chambre. Vue derrière des motifs à jour. Patio. Chambre Judah). [00:03:18-00:07:05]	5. Ext. Jour. Messala et sa colonne, rentrant de campagne, passent devant Jésus à Nazareth. 9 plans, DMP:15,22 s/p [07:00- 09:11]
6. Int/Ext. Nuit. Humiliation et départ de Messala (Palais Hur. Salon. Corridor. Balcon. Chambre Messala. Extérieur de la maison. Ellipse. Maison de Judah. Salon) [00:07:05-00:11:25]	6. Ext./Int. Nuit. Arrivée Messala, dialogue avec Sextus sur la politique en Judée (Jérusalem. Forteresse Antonia) [09:11-14:23]
7. Ext/Int. Nuit/Jour. Lettre en voix off de Ben Hur à Messala : Mariage de Judah et Esther. Montée de la sédition des Hébreux Sous titre : « Trois ans plus tard » (Champ de bataille en Germanie. Marché de Jérusalem) [00:11:25-00:15:43]	
8. Ext/Int. Nuit. Judah aide les zélotes (Palais, écurie Hur) [00:15:43-00:19:20]	
II. Retrouvailles et rupture de Ben Hur et Messala	
9. Ext/Int. Jour/Nuit. Retrouvailles de Ben Hur et Messala. Récit des combats de Messala en voix off en Perse, chez les Sarmates et en Judée (Rues de Jérusalem. Fort romain. Flashback de Judah. Perse. Champ de bataille. Nuit. Montagne enneigée. Jour. Désert africain. Judée Fort romain. Cour et porte du fort romain) [00:19:20-00:26:28]	7. Int. Nuit. Retrouvailles de Messala et Judah. Dialogue sur la politique en Judée (Jérusalem. Forteresse Antonia) [14:23-21:17]
10. Ext. Jour. Messala découvre le massacre des romains au cimetière juif (Cimetière Juif) [00:26:28-00:27:28]	
11. Int. Jour. Retrouvailles Messala et famille Hur. Rupture Judah-Messala (Palais Hur Chambre de Messala. Salle réception. Ecurie) [00:27:28-00:33:07]	8. Int. Jour. Retrouvailles Messala et famille Hur. Rupture Judah-Messala (Palais Hur) [21:17-28:44]
	9. Ext. Int Jour. Retrouvailles Ben Hur Simonides-Esther (Rue de Jérusalem. Palais Hur) [28:44-32:46]
	10. Int. Nuit. Déclaration d'amour Judah-Esther (Palais Hur) [32:46-37:05]
III. La « tuile ». le zélote, l'arrestation des Ben Hur	
12. Ext/Int. Jour. Arrivée de Ponce Pilate. La tuile. Arrestation des Ben Hur. Mort de Simonides (Route Jérusalem Palais Hur. Rue. Cour. Chambre. Patio. Fort romain) [00:33:07-00:41:09]	11. Ext. Jour. Arrivée de Valérius Gratus. La tuile. Arrestation des Ben Hur (Rue de Jérusalem / Palais Hur) [37:05-43:22]
Tentative de résistance au Fort romain	
13. Ext. Jour. Judah demande grâce pour sa famille, qui est refusée. Il prend en otage Drusus mais est arrêté et envoyé aux galères (cour de la forteresse)	12. Int. Jour. Tentative d'évasion de Ben Hur qui demande grâce pour sa famille. Confrontation Judah-Messala qui se montre impitoyable. Envoi de Judah aux galères. Simonides demande grâce pour Ben Hur, il est arrêté. (Prison de la forteresse) [43:22-51:01]
IV. Route vers Tyr. Rencontre avec Jésus. Galère romaine	
14. Ext.Int.Jour. A Jérusalem, en route pour Tyr, Ben Hur porte un joug, Esther, Jésus lui donnent de l'eau. Judah devient galérien (Rue de Jérusalem. Port de Tyr. Galère). Flashback sur sa vie passée [00:41:09-00:46:05]	13. Ext. Jour. Marche dans le désert de Judée. Rencontre avec Jésus. [51:01-56:32]
V. Préparation et bataille navale	
15. Int/Ext. Jour.Nuit.Jour. Sous titre : « 5 ans plus tard ». Bataille navale. Evasion de Judah (Cale. Mer) [00:46:05-00:55:22]	14. Ext. Jour. Mer. Judah aux galères. Rencontre avec Quintus Arrius [56:32-01:07:50]
16. Int/Ext. Jour.Nuit.Jour. Sous titre : « Mer Ionienne ». Bataille navale. Evasion de Judah (Cale. Mer) [00:46:05-00:55:22]	15. Ext. Nuit. Bataille navale contre les pirates macédoniens. Evasion Judah et Quintus Arrius
17. Ext. Nuit/Jour. (Nuit) Judah dérive sur un mat. Il croit entendre une flûte. Il regarde la pleine lune. (Jour) Judah dérive en plein soleil. Un oiseau se pose sur son mât (Pleine mer) [00:54:42]	16. Ext. Dérive en mer et sauvetage par un navire romain [01:07:50-01:20:38]
	17. Ext. Jour. Réception par Tibère sur le parvis impérial de Rome [01:20:38-01:30:45]
VI. Retour en Judée. Rencontre avec Ilderim	
18. Ext. Jour. Messala conduit son char dans l'arène et apprend le naufrage de l'Astroée. (Arène Jérusalem) [00:55:22-]	
19. Ext. Jour. Sauvetage de Judah. Rencontre avec le Cheik Ilderim. (Bord de mer. Nuit étoilée) [01:01:12]	18. Ext. Jour. Arrivée en Judée. Rencontre avec Ilderim [01:30:45-01:43:02]
20. Ext. Jour. Jésus sauve un lépreux devant Messala (Rues de Jérusalem) [01:01:12-01:02:42]	

21. Ext. Jour. Ben Hur sauve le cheval malade d'Ilderim et lui donne des conseils pour la conduite. Départ pour Jérusalem (Bord de mer. Campement arabe. Piste de course à char. Montagnes enneigées) [01:02:42-01:06:57]	
VII. Retour à Jérusalem. Retrouvaille de Judah et Esther, Judah et Messala	
22. Ext. Jour. Retrouvailles de Judah et d'Esther (Jérusalem. Rues) [01:06:57-01:10:29]	19. Ext. Jour. Arrivée à Jérusalem: Retrouvailles de Judah et Esther et Simonides [01:43:02-01:54:54]
23. Int/Ext. Nuit. Retrouvailles Judah et Messala. Judah fait apporter un couteau, Messala se rend au palais Hur. Judah demande où sont sa mère et sœur (Fort romain. Rue Jérusalem. Palais Hur. Camp Berbère) [01:10:29-01:15:13]	20. Int. Jour. Retrouvailles Judah et Messala. Myriam et Tirzah envoyées dans la Vallée de la mort (Villa de Messala/ Forteresse) [01:54:54-02:00:55]
24. Ext. Jour. Punition des juifs. Dispute avec Esther qui accuse Judah d'être la cause du massacre deux vingt juifs. Décision de Judah de se venger de Messala avec Ilderim (Fort romain. Rues de Jérusalem. Ecurie du Campement arabe) [01:15:13-01:19:48].	21. Ext. Nuit. Retrouvailles Myriam, Tirzah et Esther (Palais Hur) [02:00:55-02:09:17]
VIII. Défi d'Ilderim à Messala et entraînement	
25. Ext. Nuit. Pari d'Ilderim, Messala et Ponce Pilate. Extérieurs de l'arène de Rome [01:19:48-01:22:28]	22. Int. Jour. Thermes romaines. Le pari d'Ilderim et Messala. [02:09:17-02:13:48]
26. Ext. Jour. Ben Hur et Messala s'entraînent dans le campement arabe (Piste d'entraînement de char au campement arabe. Rues de Jérusalem. Piste d'entraînement de l'arène) [01:22:28-01:25:23]	23. Ben Hur s'entraîne dans le campement arabe [02:13:48-02:15:55]
27. Ext. Nuit. Tentative d'Esther pour convaincre Messala d'annuler la course (Fort romain) [01:25:23-01:26:47].	
28. Ext. Nuit. Retrouvailles Judah Naomi et Tirzah Drusus, l'ex aide de Messala, retrouve Ben Hur, lui raconte l'histoire de Tirzah et Naomi, lépreuses *Flashback, Voix off de Drusus.* (Campement arabe. Monastère de Timnat-Cera. Geôle. Fort romain. Chambre de Messala. Campement arabe. Chambre Judah) [01:26:47-01:31:48]	
IX. Course de char	
29. Ext. Jour. Course de char. Discours de Ponce Pilate. Départ de la course [01:34:15]. *Flashback* : Judah revoit ses années de galère (Arène romaine. Ecuries. Loge de Ponce Pilate) [01:31:48-01:44:35]	24. Ext. Jour. Cirque de Jérusalem. Course de char [02:15:55-02:42:19] Préparation des chars dans les coulisses [02:15:55-02:20:08] Entrée et parade des chars dans l'arène [02:20:08-02:25:58] Course de char [02:25:58-02:34:14]
	25. Ext. Jour. Triomphe de Ben Hur et du peuple hébreu (arène) [02:34:14-02:36:53]
30. Ext. Jour. Triomphe de Ben Hur et du peuple hébreu (arène) [01:44:35-01:46:32]	26. Int. Jour. Mort de Messala [02:36:53- 02:42:19]
31. Ext. Nuit. Fête de victoire. Doutes de Judah. Arrestation de Jésus au Mont des Oliviers. (Campement arabe. Palais Hur. Mont des Oliviers) [01:46:32-01:49:05]	27. Ext. Jour. Rencontre ratée avec Miriam et Tirzah. Dispute avec Esther (Vallée des lépreux) [02:42:19-02:48:34]
	28. Ext. Jour. Retrouvailles manquées avec Balthazar, rencontre ratée avec Jésus (collines) [02:48:34-02:52:09]
	29. Int. Jour. Rupture avec Ponce Pilate : Ben Hur refuse la citoyenneté romaine, Ponce Pilate lui ordonne l'exil (Forteresse Antonia) [02:52:09-02:55:54]
	30. Int. Nuit. Palais Hur. Dispute avec Esther [02:55:54-02:59:55]
	31. Ext. Jour. Vallée des Lépreux. Retrouvailles Ben Hur, Tirzah, Miriam avec Esther [02:59:55-03:05:19]
X. Passion et Crucifixion du Christ	
32. Ext/Int. Jour. Passion et crucifixion du Christ. (rues de Jérusalem. Maison de Judah. Golgotha Flash back. Golgotha) [01:49:05-01:52:05]	32. Ext. Jour. Procès de Jésus, Passion, Crucifixion (places et rues de Jérusalem, Golgotha) [03:05:19-03:15:33]
33. Ext/Int. Jour. Miracles : Guérison des lépreuses/Mort du Christ/ Réconciliation Esther et Judah [01:52:05-01:54:55]	33. Ext. Jour. Guérison des lépreuses (Forêt) [03:15:33-03:19:48]
XI. Réunification de la famille Hur	
34. Pardon de Judah à Messala. Retrouvailles de la famille Hur. Départ de Jérusalem avec Ilderim (Campement arabe. Golgotha. Monastère de Timnat-Cera. Mont Golgotha Monastère de Timnat-Cera. Mont Golgotha. Fort romain. Rues. Portes de Jérusalem) [01:52:05-01:57:45]	34. Int. Nuit. Réconciliation avec Esther. Retrouvailles avec Tirzah et Miriam dans le Palais Hur [03:19:48-03:22:20]
35. Générique de fin. [01:57:45]	35. The End [03:22:24-03:22:45]

TABLEAU SYNOPTIQUE DES PREMIERES ET DERNIERES SCENES

Tableau synoptique des premières scènes des films																		
Gladiator	***Alexander*** VO Ptolémée	***King Arthur*** VO Lancelot	***Troy***	***The Passion of the Christ***	***300*** VO Délios	***The Clash of the Titans*** VO Neutre	***Immortals***	***Wrath of the Titans***	***Noah*** VO Noé	***Pompeii***	***Exodus: Gods and Kings***	***300 - Rise of an Empire*** VO Gorgô	***The Legend of Hercules***	***Hercules*** VO Tidée	***Risen*** VO Clavius	***Gods of Egypt*** VO Bek	***Ben Hur*** *VO Ilderim*
1. Carton. 2. Souvenir de Maximus. 3. Portrait de Maximus pensif regardant l'oiseau s'envoler. 4. Champ de bataille Préparation de la bataille contre la horde germaine	1. Carton. 2. Souvenir de la mort d'Alexandre par Ptolémée 3. Présentation de Ptolémée racontant les exploits d'Alexandre 4. Chambre de la Reine Olympias à Pella : première bataille 5. Leçon de lutte : Alexandre et Hephaestion 6. Leçon d'Aristote.	1. Batailles des romains en pays Sarmates. 2. Enlèvement de Lancelot par les romains pour être envoyé au front en Angleterre (pendant 15 ans) 3. Présentation d'Arthur enfant parlant avec Pellagius, tandis que les Sarmates arrivent avec Lancelot 4. Combat d'Arthur et de ses chevaliers contre les Pictes pour sauver l'évêque Germanus	1. Cartons et carte. 2. Champ de bataille Mycéniens et Thessaliens. 3. Présentation d'Achille, au lit avec deux femmes, combat contre Boagrius. 4. Fête à Sparte avec tentative d'accord entre Ménélas et Hector. 5. Pâris enlève Hélène à Sparte.	1. Carton. 2. Cauchemar de Jésus sur le Mont des Oliviers. 3. Trahison de Judas au prêtre de Jérusalem 4. Tentation de Jésus Christ par le diable. 5. Arrestation de Jésus par les soldats du Temple.	1. *Agogé* de Léonidas : naissance, lutte, rite de passage, sacre. 2. Présentation du conteur, Délios, trente ans plus tard 3. Arrivée des émissaires perses à Sparte 4. Maison de Léonidas entraînant son fils. 5. Négociation de Léonidas et des émissaires perses. Meutre des émissaires	1. Prologue. Mont Olympe. cosmogonie et naissance de Persée. 2. Sauvetage de Persée en pleine mer 3. Persée comprend qu'il est orphelin. 4. Persée *12 ans plus tard* 5. Présage de Persée en mer. 6. Revanche d'Hadès. Noyade de la famille de Persée. 7. Provocation d'Hadès sur le Mont Olympe 8. Arrivée de Persée à Argos	1. Carton. 2. Mont Tartare. Libération des Titans de leur prison (Flash forward). 3. Monastère des Sibylles. Vision de l'oracle. 4. Fuite de l'oracle et arrivée d'Hypérion au monastère. Meurtre du prêtre 5. Présentation de Thésée à Kolpos. 6. Alarme donnée à Kolpos : invasion d'Hypérion	1. Prologue Grotte fresque antique de Persée vainquant le Kraken. 2. Mission donnée par Zeus à Persée et le refus de la mission. 3. Vision de Persée: destruction du monde par Chronos 3. Rébellion d'Arès et Hadès contre Zeus chez Poséidon 4. Attaque du village de Persée par le Dragon.	1. Prologue. Création du monde. Cartons. 2. Souvenir de Noé : la Mort de Lamech. 3. Signe de Dieu et animal blessé. 4. Combat avec des hommes. 5. Incinération de l'animal. 6. Rêve prémonitoire de Noé 7. Voyage de Noé vers Mathusalem.	1. Carton. 2. La destruction du village Celte de Milo. 3. Milo enlevé par des marchands d'esclaves 4. Londinium. Milo, esclave-gladiateur à Londinium combat dans l'arène. 5. Rencontre de Milo et Cassia à Pompéi	1. Carton. 2. Le pharaon Seti, Ramsès et Moïse préparent la bataille contre les Hittites 3. Présage dans les entrailles d'un oiseau 4. Départ de Ramsès et Moïse pour Kadech 5. L'armée d'Egypte arrive à Kadech Bataille 6. Moïse sauve Ramsès Début du présage	1. Prologue Mort de Léonidas. 2. Destruction d'Athènes par Xerxès. 3. Funérailles de Léonidas à Sparte 4. Flash back. Champ de bataille à Marathon. Thémistocle blesse Darius. 5. Mort de Darius à Babylone. 6. Transformation de Xerxès en Dieu	1. Prologue Bataille d'Argos. 2. Prise d'Argos par Amphitryon, meurtre du roi Gallinus. 3. Dissension conjugale entre Alcmène et Amphitryon à propos de la prise d'Argos. 4. Prophétie d'Héra concernant la naissance d'Hercule. 5. Union de Zeus et d'Alcmène 6. Naissance d'Hercule à Tirynthe. 7. Amours d'Hercule et Hébé dans la forêt de Tirynthe	1. Enfance Hercule 2. Douze travaux 3. Sauvetage de Tidée dans le cimetière marin 4. Rencontre Hercule –Ergénie mission : aider Cotys à tuer Résos. 5. Arrivée d'Hercule en Thrace, chez le roi Cotys. 6. Souvenir d'Hercule Meurtre de Mégara et de ses enfants au Palais d'Euristée	1. Flash forward : Présentation de Clavius dans le désert de Judée 2. Jérusalem : bataille entre romains et hébreux. Souvenir de Clavius. 3. Préfecture de Judée. Ponce Pilate missionne Clavius d'abréger les souffrances du Nazaréen.	1. Prologue : Histoire des dieux et de la guerre de Seth et Osiris 2. Présentation de Bek, le héros voleur et de Zaya 3. Reveil et sacre d'Horus. Bek et Zaya dans le public. Prise de pouvoir par Seth	1. *Flash forward* : Course de char de Ben Hur et Messala dans l'arène de Jérusalem *Sous titre :* 33 avant JC. 2. Premières courses de char huit ans plus tôt, accident de Judah Ben Hur *Huit ans plus tôt.* 3. Convalescence de Judah Ben Hur. Amour de Messala et Tirzah 4. Fête en l'honneur de Ben Hur et humiliation et départ de Messala. Amour de Ben Hur et Ester

Tableau synoptique des dernières scènes des films

Gladiator	***Alexander*** VO Ptolémée	***King Arthur*** VO Lancelot	***Troy***	***The Passion of the Christ***	***300*** VO Délios	***The Clash of the Titans*** VO Neutre	***Immortals***	***Wrath of the Titans***	***Noah*** VO Noé	***Pompeii***	***Exodus: Gods and Kings***	***300 - Rise of an Empire*** VO Gorgô	***The Legend of Hercules***	***Hercules*** VO Tidée	***Risen*** VO Clavius	***Gods of Egypt*** VO Bek	***Ben Hur*** VO Ilderim
29. Organisation de la fuite de Maximus. Rencontre de Gracchus 30. Découverte du complot par chantage de Commode sur Lucilla. Arrestation de Gracchus. 31. Mort de Gaius, Proximo, Cicéron. Arrestation de Maximus. Commode projette d'épouser Lucilla 32. Duel truqué dans l'arène. Mort de Commode et Maximus. Champs Elyséens. Juba enterre les figurines votives de Maximus	31. Abandon de l'Inde Annonce et retour de l'armée d' Alexandre à Babylone 32. Empoison-nement et mort d'Héphaestion, meurtre du docteur. Violence faite à Roxane. 33. Empoisonnement d' Alexandre 34. Epilogue Mort d' Alexandre. Ptolémée narre la division de l'empire	26. Bataille des Saxons contre les Chevaliers et les alliés Pictes 27. Fin de la bataille. Mort des rois saxons Cerdic et Cynric. Mort et enterrement de Lancelot et Tristan. 28. Mariage d'Arthur et de Guenièvre	15. Visite de Priam à Achille pour récupérer le corps d'Hector La colère d' Agamem-non. La ruse d'Ulysse 16. Funérailles d'Hector et le cheval de Troie, la flotte grecque cachée 17. Destruction de Troie. Mort de Priam, d' Agamem-non. Mort d'Achille Fuite d'Hélène Pâris, Briséis et d' Anchise	18. Crucifixion de Jésus sur le Colgotha, flashbacks, provocations, désespoir de Marie. 19. Mort de Jésus, tempête et tremblement de terre, descente de la croix par Marie, Marie-Madeleine et Jean. 20. Résurrection du Christ, disparition de son corps.	16. Viol de Gorgô par Théron 17. Défection des tribus alliées suite à la trahison d'Ephialtès 18. Discours de Gorgô, trahison et mort de Théron au Conseil 19. Dernier combat et Mort de Léonidas et des 300 spartiates 20. Annonce de la mort de Léonidas à Sparte 21. Le discours de Délios à la bataille de Platée.	23. Rencontre de Persée avec son père, Jupiter. Remises de présents. 24. Catabase aux Enfers. Méduse. Mort de Io, des soldats, de Calibos 25. Hadès libère le Kraken depuis l'Olympe 26. Combat et victoire contre le Kraken. 27. Récompense de Zeus : résurrection d'Io et mariage de Persée et Io	19. Combat de Thésée et combat des dieux 20. Effondrement du Mont Tartare 21. Acamas le fils de Thésée voit son père dans le ciel	19. Préparation de la bataille finale contre Chronos, libéré du Tartare 20. Combat Persée-Arès. Bataille finale. Mort de Chronos 21. Epilogue. Mort de Zeus. Fin d'une ère. Mariage avec Andromède	28. Accouchement d'Ila. Combat de Noé et Tubal-Caïn 29. Accostage sur le mont Ararat. Mort de Tubal Caïn. Moïse gracie les enfants d'Ila 30. Nouvel Eden du Mont Ararat. Ivresse de Noé. Départ de Cham Générique de fin [02:11:35]	23. Arène et faubourg de Pompéi. Combat d'Atticus et Procurus, fuite de Corvus 24. Combat final de Milo et Corvus. Morts de Corvus et d'Atticus 25. Mort de Milo et Cassia.	20. Traversée des Eaux et destruction de l'armée Egyptienne 21. Retour de Moïse au pays de Madiân 22. Les Dix commandements sur le Sinaï. Exode dans le désert.	23. Le sac d'Athènes par Xerxès 24. Thémistocle convainc les grecs de se battre 25. Quatrième combat en mer. Arrivée des renforts spartiates. Mort d'Artémise : victoire grecque	35. Châtiment d'Hercule en place publique. Larmes d'Hercule. 36. Hercule conduit la rébellion populaire. 37. Mariage forcé d'Hébé à Iphiclès 38. Bataille d'Hercule et insurrection du peuple. Mort d'Amphitryon et d'Iphiclès. (ellipse sur le mariage d'Hercule, sacré roi et d'Hébé) 39. Naissance du fils d'Hercule et Hébé. Peuple heureux.	21. Hercule décide de rester à Thèbes pour réparer son erreur 22. Revanche, emprisonnement et révélations faites à Hercule sur son passé et le meurtre de Mégara, orchestré par Eurysthrée et Cotys. 23. Bataille finale. Victoire d'Hercule. Mort de Cotys et d'Eurysthée.	22. Pêche miraculeuse. réapparition de Jésus aux apôtres après la Résurrection 23. Guérison du lépreux 24. Dernières paroles de Jésus aux apôtres et ascension 25. Départ des apôtres et de Clavius 26. Epilogue. Fin du flashback de Clavius	26. Combat de Bek et d'Ourshou d'Horus et de Seth 27. Réveil de Râ et anéantissement d'Apophis 28. La porte de l'après-vie se rouvre dans les Enfers 29. Horus acclamé, retrouve son œil. Mort de Bek 30. Râ rend la vie à Bek et Zaya 31. Sacre d'Horus et sauvetage d'Hathor	23. Course de char à Jérusalem et duel entre Judah et Messala 24. Triomphe de Judah. 25. Arrestation de Jésus au Mont des Oliviers 26. Passion et crucifixion du Christ 27. Miracles : Guérison des lépreuses. Retrouvailles d'Esther et Judah. Retrouvailles de Messala et Judah. Départ de la famille Hur

PERSONNAGES PRINCIPAUX ET PERSONNAGES SECONDAIRES

Premiers rôles dans les *Néo-péplums*		
Titus	**Titus** Anthony Hopkins **Saturninus :** Alan Cumming -	**Tamora** Jessica Lange
Gladiator	**Maximus** Russell Crowe **Commode** Joaquim Phoenix	**Lucilla** Connie Nielsen
The Passion of the Christ	**Jésus** Jim Caviezel	**Marie** Maia Morgenstern **Madeleine** Monica Bellucci
Troy	**Achille** Brad Pitt **Hector** Eric Bana **Pâris** Orlando Bloom **Ulysse** Sean Bean **Priam** Peter O'Toole	**Hélène** Diane Krüger **Briséis** Rose Byrne
King Arthur	**Artorus** Clive Owen	**Guenièvre** Keira Knightley
Alexander	**Alexandre** Colin Farell **Hephaestion** Jared Leto	**Olympias** Angelina Jolie **Roxane** Rosario Dawson
300	**Léonidas** Gerard Butler **Xerxès** Rodrigo Santoro	**Gorgô** Lena Headey
The Clash of the Titans	**Persée** Sam Worthington	**Io** Gemma Arterton
Centurion	**Quintus Dias** Michael Fassbender **Virilus** : Dominic West	**Etain** Olga Kurylenko
The Eagle	**Marcus Aquila** : Channing Tatum **Esca** : Jamie Bell	
Immortals	**Thésée** Henry Cavill **Hypérion** Mickey Rourke	**Phèdre** Freida Pinto
Wrath of the Titans	**Persée** Sam Worthington	**Andromède** Rosamund Pike
Pompeii	**Milo** Kit Harington	**Cassia** Emily Browning
300 - Rise of an Empire	**Thémistocle** Sullivan Stapleton **Xerxès** Rodrigo Santoro	**Artémise** Eva Green **Gorgô** Lena Headey
The Legend of Hercules	**Hercule** Kellan Lutz	**Hébé** Gaia Weiss
Hercules	**Hercule** Dwayne Johnson	**Ergénie** Rebecca Ferguson
Noah	**Noé** Russell Crowe	**Nameeh** Jennifer Connelly
Exodus : Gods and Kings	**Moïse** Christian Bale **Ramsès** Joel Edgerton	**Sephora** María Valverde **Nephertari** Golshifteh Farahani
Hail Caesar !	**Baird Whitlock** George Clooney	**Thora & Thessaly Thacker** : Tilda Swinton
Risen	**Clavius** Joseph Fiennes **Ponce Pilate** Peter Firth **Jésus** Cliff Curtis	
Gods of Egypt	**Horus** Nikolaj CosterWaldau **Bek** Brenton Thwaites	**Hathor** Elodie Yung **Zaya** Courtney Eaton
Ben Hur	**Ben Hur** Jack Huston **Messala** Toby Kebbell	**Esther** Nazanin Boniadi **Tirzah** Sofia Black D'Elia
Mary Magdalene	**Mary Magdalene** Rooney Mara **Jesus** Joaquin Phoenix	**Pierre** Chiwetel Ejiofor **Judas** Tahar Rahim

Seconds rôles dans les *Néo-péplums*	
Titus	**Bassianus :** James Frain – **Young Lucius :** Osheen Jones - **Clown :** Dario D'Ambrosi – **Alarbus :** Raz Degan - **Chiron :** Jonathan Rhys Meyers - **Demetrius :** Matthew Rhys - **Aaron :** Harry Lennix - **Lavinia :** Laura Fraser -
Gladiator	**Marc Aurèle :** Richard Harris - **Gracchus** : Derek Jacobi - **Juba :** Djimon Hounsou - **Falco :** David Schofield - **Gaius :** John Shrapnel- **Quintus :** Tomas Arana - **Lucius :** Spencer Treat Clark –
The Passion of the Christ	**Jean :** Christo Jivkov – **Pierre :** Francesco De Vito - **Caïphe :** Mattia Sbragia Toni Bertorelli – **Judas :** Annas Luca Lionello - **Ponce Pilate :** Hristo Naumov Shopov – **Claudia :** Claudia Gerini – **Abenader :** Procles Fabio Sartor - **Joseph d'Arimathie :** Giacinto Ferro – **Nicodème :** Olek Mincer – **Hérode :** Luca De Dominicis – **Barabbas :** Pedro Sarubbi -
Troy	**Agamemnon :** Brian Cox – **Ménélas :** Brendan Gleeson –**Patrocle :** Garrett Hedlund – **Andromaque :** Saffron Burrows - **Thétis :** Julie Christie - **Glaucus :** James Cosmo - **Velior :** Trevor Eve – **Lysandre :** Owain Yeoman – **Nestor :** John Shrapnel –
King Arthur	**Lancelot :** Ioan Gruffudd - **Tristan :** Mads Mikkelsen - **Gauvain :** Joel Edgerton - **Galahad :** Hugh Dancy - **Bors :** Ray Winstone - **Dagonet :** Ray Stevenson - **Guenièvre :** Keira Knightley - **Merlin :** Stephen Dillane - **Cerdic :** Stellan Skarsgård - **Cynric :** Til Schweiger - **Jols :** Sean Gilder - **Horton :** Pat Kinevane - **Germanius :** Ivano Marescotti - **Marius Honorius :** Ken Stott - **Alecto :** Lorenzo De Angelis -
Alexander	**Philippe :** Val Kilmer - **Aristote :** Christopher Plummer – **Cléitos :** Gary Stretch – **Parménion :** John Kavanagh – **Eurydice :** Marie Meyer – **Ptolémée :** Elliot Cowan – **Roxane :** Rosario Dawson – **Cratéros :** Rory McCann –**Bagoas :** Francisco Bosch – **Cassandre :** Jonathan Rhys-Meyers - **Antigone le Borgne :** Ian Beattie –**Attale :** Nick Dunning – **Hermolaos :** David Leon- **Philotas :** Joseph Morgan -**Père de Roxane :** Féodor Atkine - **Stateira** : Annelise Hesme
300	**Théron :** Dominic West – **Dilios :** David Wenham - **Capitaine** : Vincent Regan - **Stélios** : Michael Fassbender –**Astinos :** Tom Wisdom – **Daxos :** Andrew Pleavin – **Ephialtès :** Andrew Tiernan – **Pleistarque :** Giovani Cimmino –
The Clash of the Titans	**Zeus :** Liam Neeson – **Hadès** : Ralph Fiennes - **Calibos / Acrisius :** Jason Flemyng – **Andromède :** Alexa Davalos – **Danaé :** Tine Stapelfeldt – **Draco :** Mads Mikkelsen – **Apollon :** Luke Evans – **Athéna :** Izabella Miko – **Cassiopée :** Polly Walker - Katherine Loeppky- **Hermès** : Alexander Siddig – **Arès :** Tamer Hassan – **Poséidon :** Danny Huston –
Centurion	**Etain** : Olga Kurylenko - **Macros** : Noel Clarke - **Bothos** : David Morrissey - **Thax** : JJ Feild - **Aeron** : Axelle Carolyn - **Tarak** : Riz Ahmed - **Vortix** : Dave Legeno - **Gorlacon** : Ulrich Thomsen - **Maximus** : James Currie - **Vigo** : Dhaffer L'Abidine - **Guerrier** : Hamish Moir - **Arian** : Imogen Poots - **Drusilla** : Rachael Stirling - **General Tesio** : Tom Mannion - **Cassius** : Daniel Messier - **Villager** : Robert Roman Ratajczak
The Eagle	**Lutorius** : Denis O'Hare - **Oncle d'Aquila** : Donald Sutherland - **Le Prince** : Tahar Rahim - **Guern** : Mark Strong - **Galba** : Paul Ritter - **Centurion de cohorte** : István Göz - **Jeune Celte/Marcus enfant** : Bence Gerö - **Paulus** : Zsolt László - **Cassius** : Julian Lewis Jones - **Flavius Aquila** : Aladár Laklóth
Immortals	**Stavros :** Stephen Dorff – **Zeus :** Luke Evans – **Vieil homme :** John Hurt – **Lysandre :** Joseph Morgan – **Aethra :** Anne DayJones – **Le Singe :** Greg Bryk – **Darios :** Alan Van Sprang – **Hélios :** Peter Stebbings – **Arès :** Daniel Sharman – **Athéna :** Isabel Lucas – **Poséidon :** Kellan Lutz – **Héraclès :** Steve Byers – **Cassandre :** Stephen McHattie – **Mondragon :** Matthew G. Taylor – **Icare :** Romano Orzari – **Apollon :** Corey Sevier
Wrath of the Titans	**Zeus :** Liam Neeson – **Hadès :** Ralph Fiennes – **Arès :** Edgar Ramírez – **Agénor :** Toby Kebbell – **Andromède :** Rosamund Pike – **Héphaïstos :** Bill Nighy – **Poséidon :** Danny Huston – **Héléos :** John Bell – **Korrina :** Lily James –**Apollon :** Freddy Drabble – **Athéna :** Kathryn Carpenter -,
Pompeii	**Atticus :** Adewale Akinnuoye-Agbaje – **Corvus :** Kiefer Sutherland - **Ariadne** : Jessica Lucas – **Severus :** Jared Harris – **Aurelia :** Carrie-Anne Moss- **Graecus** Joe Pingue - **Bellator :** Currie Graham - **Gladiateur Thrace :** Alain Moussi -
300 - Rise of an Empire	**Aeskylos** Hans Matheson - **Scyllias** Callan Mulvey - **Dilios** David Wenham – **Ephialtès :** Andrew Tiernan - **Darius :** Igal Naor – **Daxos :** Andrew Pleavin –

	Général Artaphernes : Ben Turner - **Général Bandari :** Ashraf Barhom - **Général Kashani :** Christopher Sciueref –
The Legend of Hercules	**Amphitryon :** Scott Adkins - **Alcmène :** Roxanne McKee – **Iphiclès :** Liam Garrigan – **Sotiris :** Liam McIntyre – **Chiron :** Rade Serbedzija –
Hercules	**Amphiraos :** Ian McShane - **Cotys :** John Hurt – **Autolycos :** Rufus Sewell – **Tydée :** Aksel Hennie – **Atalante :** Ingrid Bolsø Berdal – **Iolaos :** Reece Ritchie - **Roi Eurysthée :** Joseph Fiennes – **Rhésos :** Tobias Santelmann – **Sitaclès :** Peter Mullan - **Arius :** Isaac Andrews – **Phinéas :** Joe Anderson – **Stéphanos :** Stephen Peacocke – **Démétrius :** Nicholas Moss – **Nicolaos :** Robert Whitelock
Noah	**Tubal-Caïn :** Ray Winstone – **Mathusalem :** Anthony Hopkins – **Ila :** Emma Watson - **Cham :** Logan Lerman **Sem :** Douglas Booth – **Samyaza :** Nick Nolte – **Magog :** Mark Margolis
Exodus : Gods and Kings	**Seti** : John Turturro - **Joshua** : Aaron Paul – **Vice roi Hegep** : Ben Mendelsohn - **Zipporah** : María Valverde - **Tuya** : Sigourney Weaver - **Nun** : Ben Kingsley - **Malak** : Isaac Andrews - **Bithia** : Hiam Abbass
Hail Caesar !	**Eddie Mannix** : Josh Brolin - **Hobie Doyle** : Alden Ehrenreich - **Laurence Laurentz** : Ralph Fiennes - **DeeAnna Moran** : Scarlett Johansson - **Burt Gurney** : Channing Tatum - **C.C. Calhoun** : Frances McDormand
Risen	**Lucius** : Tom Felton – **Ponce Pilate** : Peter Firth - **Jésus** : Cliff Curtis - **Marie Madeleine** : María Botto - **Joses** : Luis Callejo
Gods of Egypt	**Seth** : Gerard Butler - **Isis** : Rachael Blake - **Osiris** : Bryan Brown – **Nephthys** : Emma Booth - **Thoth** : Chadwick Boseman - **Urshu** : Rufus Sewell -
Ben Hur	**Jesus** : Rodrigo Santoro - **Naomi Ben Hur** : Ayelet Zurer - **Ponce Pilate** : Pilou Asbæk - **Ilderim** : Morgan Freeman
Mary Magdalene	**Mary Magdalene** : Rooney Mara – **Jesus** : Joaquin Phoenix – **Pierre** : Chiwetel Ejiofor – **Judas** : Tahar Rahim

BANDES MUSICALES ORIGINALES (*SCORES*)

***Scores* des différents films du corpus**
***1. Titus* (25 décembre 1999), musique de Elliot Goldenthal**
1. *Victorius Titus* ; 2. *Procession & Obsequis* ; 3. *Revenge Wheel* ; 4.*Tribute & Suffrage* ; 5. *Arrows of the Gods* ; 6. *An Offering* ; 7. *Crossroads* ; 8. *Vortex* ; 9. *Swing Rave* ; 10. *Ill-Fated Plot* ; 11. *Pickled Heads* ; 12. *Tamora's Pastorale* ; 13. *Titus' Vow* ; 14. *Mad Ole Titus* ; 15. *Philimelagram* ; 16. *Pressing Judgement* ; From ***A Time to Kill*** : 17. *Aaron's Plea* ; 18. *Coronation* ; 19. *Apian Stomp* ; 20. *Adagio* ; 21. *Finale* ; 22. *Vivere.*
***2. Gladiator* (5 mai 2000), musique de Hans Zimmer et Lisa Gerrard**
1. *Progeny* ; 2. *The Wheat* ; 3. *The Battle* ; 4. *Earth* ; 5. *Sorrow* ; 6. *To Zucchabar* ; 7. *Patricide* ; 8. *The Emperor Is Dead* ; 9. *The Might Of Rome* ; 10. *Strength And Honor* ; 11. *Reunion;* 12. *Slaves To Rome* ; 13. *Barbarian Horde* ; 14. *Am I Not Merciful?* ; 15. *Elysium* ; 16. *Honor Him* ; 17. *Now We Are Free.*
***3. The Passion of the Christ* (25 février 2004), musique de John Debney**
1. *The Olive Garden* ; 2. *Bearing The Cross* ; 3. *Jesus Arrested* ; 4. *Peter Denies Jesus* ; 5. *The Stoning* ; 6. *Song of Complaint* ; 7. *Simon Is Dismissed* ; 8. *Flagellation ; Dark Choir ; Disciples* ; 9. *Mary Goes To Jesus* ; 10. *Peaceful But Primitive ; Procession* ; 11. *Crucifixion* ; 12. *Raising The Cross* ; 13. *It Is Done* ; 14. *Jesus Is Carried* ; 15. *Resurrection ;* Contient *Night Sky* composé par Jack Lenz ; Solo vocal de Tanya Tsarouska.
***4. Troy* (13 mai 2004), musique de James Horner**
1. *Armies Approach* (Original Version) ; 2. *Call For Achilles* ; 3. *Feast Source* ; 4. *Brothers At War* ; 5. *Never Hesitate* ; 6. *Dawn Alarm* ; 7. *The Myrmidons* ; 8. *The Temple Fight* ; 9. *Briseis Taken* ; 10. *There Won't Be A War* ; 11. *River Styx And Gates Of Troy* ; 12. *The Greeks Invade* ;13. *A Trojan Victory* ; 14. *Achilles Saves Briseis* ; 15. *Trojan Council* ; 16. *Mistaken Identity* (*The Trojans Attack*) ; 17. *Hector Instructs Wife* ; 18. *Hector Suits Up* ; 19. *Hector's Farewells* ; 20. *Single Combat* ; 21. *Priam Pleads* ; 22. *Priam Takes Briseis* ; 23. *Hector's Funeral* ; 24. *The Wooden Horse* ; 25. *The Sacking Of Troy And End Credits*. 26. *Through the Fires, Achilles ... and Immortality*. 27. *Remember* (Film Version).
***5. King Arthur* (4 août 2004), musique de Hans Zimmer**
1. Tell me now (what you see) ; 2. Woad to ruin ; 3. Do you think i'm saxon? ; 4. Hold the ice ; 5. Another brick in hadrian's wall ; 6. Budget meeting ; 7. All of them! Paroles composées et interprétées par Moya Brennan
***6. Alexandre* (16 novembre 2004) musique de Vangélis**
1. Introduction ; 2. Young Alexander ; 3. Titans ; 4. The drums of Gaugamela ; 5. One morning at Pella ; 6. Roxane's dance ; 7. Eastern path ; 8. Gardens of delight ; 9. Roxane's veil ; 10. Bagoas' dance ; 11. The charge ; 12. Preparation, 13. Across the mountains ; 14. Chant ; 15. Immortality ; 16. Dream of Babylon, 17. Eternal Alexander ; 18. Tender memories ; 19. Bizarre Bazaar
***7. 300* (21 mars 2007) musique de Tylor Bates**
1. To Victory ; 2. The Agoge ; 3. The Wolf ; 4. Returns a King, 5. Submission, 6. The Ephors; 7. Cursed By Beauty; 8. What Must a King Do? ; 9. Goodbye My Love ; 10. No Sleep Tonight ; 11. Tee of the Dead; 12. The Hot Gates ; 13. Fight in the Shade ;14. Come and Get Them ; 15. No Mercy ; 16. Immortals Battle ; 17. Fever Dream ; 18. Xerxes' Tent ; 19. Tonight We Dine in Hell ; 20. The Council Chamber ; 21. Xerxes' Final Offer ; 22. A God King Bleeds ; 23. Glory ; 24. Message For the Queen ; 25. Remember Us.
***8. The Clash of the Titans* (7 avril 2010), musique de Ramin Djawadi**
1. The Storm that Brought You to Me ; 2. There is a God in You ; 3. Perseus ; 4. You Can't Hide From Hades ; 5. Medusa ; 6. Scorpiox ; 7. Argos ; 8. You Fall, You Die ; 9. Written in the Stars ; 10. Pegasus, 11. Bring Everything (But The Owl), 12. Killed By a God ; 13. Djinn ; 14. Eyes Down ; 15. You were saved for a Reason ; 16. Redemption Through Blood ; 17. I Have Everything I Need ; 18. King Acrisius ; 19. It's Expensive Where You're Going ; 20. Be My Weapon ; 21. The Best of Both ; 22. Release The Kraken ; 23. It's Almost Human of You
***9. Immortals* (23 novembre 2011), musique de Trevor Davis**
1. *Immortal and Divine* ; 2. *War in the Heavens* ; 3. *Hyperion's Siren* ; 4. *Witness Hell* ; 5. *To Mt. Olympus* ; 6. *Enter the Oracles* ; 7. *Theseus and Phaedra* ; 8. *Poseidon's Leap* ; 9. *This is your Calling* ; 10. *Theseus Fight the Minotaur* ; 11. *Theseus Fires the Bow* ; 12. *My Own Heart* ; 13. *Zeus' Punishment* ;14. *Ride to the Gates* ; 15. *In War Fathers Bury Their Sons* ; 16. *The Gods Chose Well* ; 17. *Fight So Your Name Survives* ; 18. *Battle in the Tunnel* ; 19. *Immortal Combat* ; 20. *Do Not Forsake Mankind* ; 21. *Apotheosis* ; 22. *Sky Fight*
***10. Wrath of the Titans* (28 mars 2012), musique de Javier Navarrete**
1. *Wrath of the Titans* ; 2. *Humans Stopped Praying.* 3. *Zeus In The Underworld* ; 4. *Attack Of The Chimera* ; 5. *Son Of Zeus* ; 6. *Pegasus* ; 7. *Andromeda* ; 8. *Cyclops* ; 9. *The Orb* ; 10. *Ares Fights* ; 11. *Perseus In The Labyrinth* ; 12. *Escape From Tartarus* ; 13. *To The Battle* ; 14. *Brother Ares* ; 15. *Zeus Leaves* ; 16. *Kronos Megalos Remix*

***11. Pompeii* (20 février 2014), musique de Clinton Shorter**
1. *Pompeii* ; 2. *Slaughter* ; 3. *Home* ; 4. *Streets of Pompeii* ; 5. *Revenge* ; 6. *Enslaved* ; 7. *My People Were Horsemen* ; 8. *My Name Is Milo* ; 9. *Celtic Rebellion ;* 10. *The Mountain ;* 11. *To the Harbour* ; 12. *The End of the World* ; 13. *Away from You* ; 14. *My Gods* ; 15. *I Won't Leave You* ; 16. *Praying for Help*
***12. 300 - Rise of an Empire* (5 mars 2014) musique de Junkie XL (Tom Holkenborg)**
1. *History of Artemisia* ; 2. *Marathon* ; 3. *From Man To God King* ; 4. *Sparta* ; 5. *Artemisia's Childhood* ; 6. *Suicide* ; 7. *Left For Dead* ; 8. *Fog Battle* ; 9. *A Beach Of Bodies* ; 10. *Fire Battle* ; 11. *Xerxes' Thoughts* ; 12. *Queen Gorgo* ; 13. *Greeks On Attack* ; 14. *History Of The Greeks* ; 15. *Greeks Are Winning* ; 16. End Credits.
***13. The Legend of Hercules* (19 mars 2014), musique de Tuomas Kantelinen**
1. The Fall of Argos ; 2. Intervention of the Gods ; 3. Hercules and Hebe ; 4. Flight ; 5. To War ; 6. Cave ; 7. Funeral ; 8. Captivity ; 9. Hercules Returns ; 10. Hercules the Leader ; 11. Taking Back Argos ; 12. Hercules Main Theme. Musique additionnelle de Valère Kaletka, Jacques Saly, Mathieu Lavarenne et Pat Jabbar
***14. Hercules* (27 août 2014), musique de Fernando Velasquez**
1. *Son of Zeus*, 2. *Pirate's camp*, 3. *Hercules*, 4. *Arrival at Lord Cotys'City*, 5. *Flashback,* 6. *Athens,* 7. *Lors Cotys'Palace,* 8.*I will believe in you,* 9. *The Lion's tooth*, 10.*Bessi's Valley*, 11. *Bessi-Battle*, 12. *The Campfire*, 13. *Training*, 14. *Centaurs*, 15. *The Battle*, 16. *Rhesus caught*, 17. *Dungeon and I am Hercules*, 18. *Kill Eurystheus*, 19. *Cotys Brings out Arius*, 20. *Final Fight and Tydeus'Death*, 21. *The Statue Falls*, 22. *Comrade Stand Together*, 23. *Alternative Ending*, 24. *End-Titles,* 25. *Choir Theme.*
***15. Noah* (9 avril 2014), musique de Clint Mansell**
1. In The Beginning, There Was Nothing ; 2. The World Was Filled With Violence ; 3. The End Of All Flesh Is Before Me ; 4. Sweet Savour ; 5. The Fallen Ones ; 6. For Seasons, And For Days, And Years ; 7. Make Thee An Ark ; 8. Every Creeping Thing That Creeps ; 9. I Will Destroy Them ; 10. Flesh Of My Flesh ; 11. The Wickedness Of Man ; 12. In Sorrow Thou Shalt Bring Forth Children ; 13. Your Eyes Shall Be Opened, And Ye Shall Be As Gods ; 14. The Flood Waters Were Upon The World ; 15. By Man Shall His Blood Be Shed ; 16. The Judgement Of Man ; 17. The Spirit Of The Creator Moved Upon The Face Of The Waters ; 18. Forty Days And Nights ; 19. What Is This That Thou Hast Done?; 20. The Fear And The Dread Of You ; 21. And He Remembered Noah ; 22. Day And Night Shall Not Cease ; 23. Mercy Is - Patti Smith
***16. Exodus : Gods and Kings* (24 décembre 2014), musique de Alberto Iglesias**
1. Opening + War Room ; 2. Leaving Memphis ; 3. Hittite Battle ; 4. Returning to Memphis ; 5. Moses in Pythom ; 6. Nun's Story ; 7. The Coronation ; 8. Ramses Retaliates ; 9. Arm Chop ; 10. Goodbyes ; 11. Journey to the Village ; 12. The Wows ; 13. Alone in the Desert ; 14. Climbing Mt Sinai ; 15. I Need a General ; 16. Exodus ; 17. Ramses' Orders ; 18. Moses & Nun ; 19. Moses' Camp ; 20. Ramses' Insomnia ; 21. Hail ; 22. Animal Deaths ; 23. Looting ; 24. Ramses' Own Plague ; 25. Lamb's Blood ; 26. We Cross the Mountains ; 27. Into the Water ; 28. The Chariots ; 29. Hebrews ; 30. Tsunami ; 31. Sword Into Water ; 32. The Ten Commandments. Musique additionnelle de Harry Gregson-Williams (3, 12 et 30) et Frederico Jusid (7, 8, 17, 25 et 28) ; co-compositeur (19, 23 et 27)
***17. Hail Caesar !* (17 février 2016), musique de Carter Burwell**
1. Fiat Lux ; 2. 5Am ; 3. Hail Caesar! ; 4. Baird Hijacked ; 5. Hobie and Whitey ; 6. Jonah's Daughter ; 7. Comrades Convene ; 8. The Cattle Call - Performed By Eddie Arnold ; 9. Malibu Safe House ; 10. No Dames - Performed by Channing Tatum ; 11. The Hands of Communists ; 12. Little Eddie ; 13. Our Father -Performed by Ascention Church Choir; 14. Lazy Ol' Moon Overture ; 15. Lazy Ol' Moon ; 16. The Glory of Love ; 17. Song of India ; 18. In Pursuit of the Future ; 19. Slavery and Suffering - Performed by the Red Army Choir ; 20. Soviet Man ; 21. Denizens of the City ; 22. Silverman Sax ; 23. Faith God Damn It ; 24. Back to the Backlot ; 25. Behold ; 26. Echelons Song -Performed by the Red Army Choir
***18. Risen* (19 février 2016), musique de Roque Banos**
1. The Battle ; 2. It's Finished ; 3. Roman's Funeral ; 4. Empty Tomb ; 5. Capturing Mary Magdalene ; 6. He Is Everywhere ; 7. Tell Me the Truth ; 8. Finding the Apostles ; 9. He Is Alive ; 10. Escaping from the Romans ; 11. The Sea of Galilee ; 12. Let's Fish ; 13. Healing the Leper ; 14. The Ascension ; 15. Farewell ; 16. I'll Never Be the Same
***19. Gods of Egypt* (24 février 2016), musique de Marco Beltrami**
1. Gods Of Egypt Prologue ; 2. Bek And Zaya ; 3. Market Chase ; 4. Coronation ; 5. All Quiet On Set ; 6. Set vs. Horus ; 7. Hathor's Bedroom ; 8. Bek Steals The Eye ; 9. Shot Through The Heart ; 10. Underdog ; 11. Red Army ; 12. Wings And A Prayer ; 13. Osiris' Garden ; 14. Snakes on a Plain ; 15. Toth's Library ; 16. Straight Out of Egypt ; 17. Channeling Zaya ; 18. Return of the Mistress of the West ; 19. Chaos ; 20. Set Confronts Ra ; 21. Elevator Music ; 22. Obelisk Fight Part 1 ; 23. Obelisk Fight Part 2 ; 24. God Of The Impossible ; 25. Bek And Zaya's Theme ; 26. Hathor's Theme
***20. Ben Hur* (7 septembre 2016), musique de Marco Beltrami**
1. *Ben-Hur Theme* ; 2. *Jerusalem 33 A.D. / Sibling Rivalry* ; 3. *Carrying Judah* ; 4. *Mother's Favorite* ; 5. *Messala Leaves Home* ; 6. *Dear Messala* ; 7. *Messala Returns ;* 8. *Speaking of Zealots* ; 9. *Messala and Tirzah* ; 10. *Brothers Divide* ; 11. *Home Invasion* ; 12. *Galley Slaves* ; 13. *Rammed Hard* ; 14. *Judah Ashore ;* 15. *Horse Healer* ; 16. *Ben and Esther* ; 17. *Training* ; 18. *Invitation* ; 19. *Ilderim Wagers ;* 20. *Leper Colony / Messala Will Pay* ; 21. *The Circus* ; 22. *Chariots of Fire* ; 23. *Brother vs. Brother* ; 24. *Carried Off* ; 25. *Jesus Arrested* ; 26. *Forgiveness* ; 27. *Modeh Ani Haiku ;*

STUDIOS

Date	Films du Corpus Principal	Studios de production
2000	*Gladiator*	Dreamworks
2004	*Alexandre*	Warner Bros
2004	*Troy*	Warner Bros
2004	*The Passion of the Christ*	New Market
2004	*King Arthur*	Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Weed Road Pictures, Safehouse Pictures, Wigram Productions, RatPac-Dune Entertainment
2007	*300*	Warner Bros, Ice Storm Studios de Montréal
2010	*The Clash of the Titans*	Warner bros
2011	*Immortals*	Relativity Media, Virgin Produced, Mark Canton Productions, Atmosphere Entertainment MM, Hollywood Gang Productions, Mel's Cite du Cinema
2012	*Wrath of the Titans*	Warner Bros
2014	*Noah*	Paramount
2014	*The Legend of Hercules*	Lionsgate/Summit, Millennium Films
2014	*Pompéi*	Tristar
2014	*300: La naissance d'un Empire*	Warner Bros
2014	*Hercules*	Metro-Goldwyn-MayerParamount Pictures, Radical Pictures, Spyglass Entertainment
2014	*Exodus: gods and kings*	20th Century Fox
2016	*Hail Caesar !*	Universal
2016	*Ben Hur*	Paramount
2016	*Gods of Egypt*	Lionsgate/Summit
2016	*Risen*	LD Entertainment, Affirm Films, Columbia Pictures, Patrick Aiello Productions
Date	**Films du Corpus Secondaire**	**Studios de production**
2006	*La nuit au musée*	20th Century Fox, Ingenious Film Partners, 1492 Pictures, 21 Laps Entertainment, Dune Entertainment, Sun Canada Productions.
2015	*La nuit au musée 3 : le secret des pharaons*	Twentieth Century Fox, 21 Laps Entertainment, 1492 Pictures, TSG Entertainment, Moving Picture Company
2016	*Hercule, la vengeance d'un dieu*	The Asylum
2016	*David et Goliath,*	River Rain, Ripple Effect
2017	*The Mummy*	Universal
2017	*Mary*	Metanoia Films, Aloe Entertainment, Destiny Image Films, Origin Entertainment, Fake Digital Entertainment
2008	*Spartatouille*	New Regency Pictures, Regency Enterprises, 20th Century Fox
2008	*10 000 B.C.*	Warner Bros, Legendary Entertainment, Centropolis Entertainment Department of Trade and Industry of South Africa, Moonlighting Films
2009	*Percy Jackson et les Olympiens : Le Voleur de feu*	Fox 2000 Pictures, 1492 Pictures, Sunswept Entertainment, Dune Entertainment, Big Screen Productions, Ingenious Film Partners, Dune Entertainment III, TCF Vancouver Productions
2009	*La nuit au musée 2 : La Bataille du Smithsonian*	20th Century Fox, Ingenious Film Partners, 1492 Pictures, 21 Laps Entertainment, Dune Entertainment, Sun Canada Productions
2013	*Percy Jackson : La mer des monstres*	Fox 2000 Pictures, TSG Entertainment, Sunswept Entertainment, 1492 Pictures

BIBLIOGRAPHIE

AARNE Antti, THISHOMPSON Stith, *The Types of the folk-tale, a classification and bibliography. Antti Aarne's Verzeichnis der Märchentypen*, translated and enlarged by Stith Thompson, Greifswald, Helsinki, Academia Scientiarum Fennica, Folklore Fellows Communications, n° 7, 1927

ADLER Dan, MARCHESSAULT Janine et OBRADOVIC Sanja (dir.), *3d Cinema and Beyond,* Toronto, Public Books, 2013

ADORNO, T.W. « Introduction, Sociologie et recherche empirique. Sur la logique des sciences sociales » dans Theodor W. Adorno, Karl R. Popper, *De Vienne à Francfort: la querelle allemande des sciences sociales*, Editions Complexe, 1979.

AKNIN Laurent, « Magie et hantise de l'orient : le post-péplum » in *Mythes et idéologies du cinéma américain,* éditions Vendémiaire, réédition 2014

AKNIN Laurent, BALBO Lucas, *Les classiques du cinéma bis*, 2013

AKNIN Laurent*, Le péplum*, Armand Colin, 2009

ALFORD Matthew, *Hollywood Propaganda,* éditions Critiques, 2018

ALTMAN Rick, « Reusable packaging: generic products and the recycling process » in *Refiguring American film genres: history and theory*, édition Nick Browne and American Council of Learned Societies, Berkeley, University of California Press, 1998

ALTMAN Rick, *Film/Genre*, BFI Publishing, 1999

ALTMAN Rick, *La comédie musicale Hollywoodienne*, Armand Colin, 1992

AMIEL Vincent, *Esthétique du montage*, Paris, Armand Colin, 2017

AMOSSY Ruth, ROSEN Elisheva, *Les Discours du cliché*, Paris, SEDES, 1982

AMY DE LA BRETEQUE François, *L'Imaginaire médiéval dans le cinéma occidental,* Paris, Honoré Champion, 2004

ANDRE Laury-Nuria*, Formes et fonctions du paysage dans l'épopée hellénistique et tardive,* thèse de doctorat sous la direction de Christophe Cusset - Lyon, École normale supérieure, Langues et Littératures Anciennes*,* soutenue le 08/12/2012

ANDRE Laury-Nurya, *Game of Rome ou l'Antiquité Vidéoludique*, Passage(s), 2016

APOLLODORE, *Bibliothèque*, édition de l'Aire, 2008

ARIJON Daniel, *La grammaire du langage filmé,* Dujarric, 2004

ARISTOTE, *Poétique*, éditions Seuil, collection « Poétique » 2011

ARNOULD Dominique, *Le mythe de Thésée dans l'œuvre de Bacchylide* in *La poésie grecque antique*, actes du 13ème colloque de la Villa Kérylos à Beaulieu-sur-Mer les 18-19 octobre 2002, Académie des Inscriptions et Belles-Lettres, Cahiers de la Villa Kérylos, n°14, 2003

ARONSTEIN Susan, « "Not Exactly a Knight": Arthurian Narrative and Recuperative Politics in the "Indiana Jones" Trilogy », *Cinema Journal,* University of Texas Press, Society for Cinema & Media Studies, Vol. 34, No. 4 (Summer, 1995)

ARRIEN, *L'Anabase d'Alexandre*, trad. de P. Savinel, Paris, éditions de Minuit, Paris, 1984.

ARROYO José, *Action/Spectacle Cinéma. A Sight and Sound Reader*, Londres, BFI, 2000

ARTUR Paul, article « In the Realm of the Senses, Imax 3d and the Myth of total Cinema », *Film Comment*, vol. 32, 1996

ASHE Geoffrey, *The discovery of King Arthur,* New York, Doubleday, 1985

AUBERT Natacha *Un cinéma d'après l'antique*, *du culte de l'antiquité au nationalisme italien*, collection « Les temps de l'image. Archives et mémoires du cinéma », Paris, L'Harmattan, 2009

AUGROS Joël, KITSOPANIDOU Kira, *L'économie du cinéma américain*, Armand Colin 2009

AUGUSTYN Joanna, "L'épopée décapitée : Jules Janin critique des Romantiques" in *Déclins et confins de l'épopée au XIXème siècle,* Tübingen, Günter Narr, 2008

AUMONT Jacques, LEURAT Jean-Louis, *Théorie du film*, Paris, Albatros, 1980

AUMONT Jacques, BERGALA Alain, MARIE Michel, VERNET Marc, *Esthétique du film*, Armand Colin, 2004

AUMONT Jacques, GAUDREAULT André, MARIE Michel, *Histoire du cinéma. Nouvelles approches,* Paris-Cerisy, Publication de la Sorbonne-Colloque de Cerisy, 1989

AUMONT Jacques, *Le septième art. Le cinéma parmi les arts*, éditions Léo Scheer, 2003

AUMONT Jacques, MARIE Michel, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma,* Armand Colin, 2008

AUMONT Jacques, MICHEL Marie, *L'analyse des films,* Armand Colin, 2015

AURELIUS VICTOR, *Livre des Césars,* éditions Les Belles Lettres, 1975

AUVRAY-ASSAYAS Clara, *Folie et douleur dans Hercule Furieux et Hercule sur l'Oeta : recherches sur l'expression esthétique de l'ascèse stoïcienne chez Sénèque,* Thèse de doctorat en Études Latines, sous la direction d'Alain Michel, Soutenue à Paris IV, 1987

AVENEL Vincent, « Mangé aux mythes –La Colère des Titans », Critikat.com, 03/04/2012 [en ligne], consulté le 17/06/2020. URL : https://www.critikat.com/actualite-cine/critique/la-colere-des-titans/

AZALBERT Nicolas, *« Samson et Delilah* de Warwick Thornton. Avant le temps », « Cahier Critique », Cahiers du Cinéma n°650, novembre 2009

AZIZA Claude, « Peplum nostrum » *Les cahiers de la cinémathèque* n°61, septembre 1994

AZIZA Claude, *Guide de l'Antiquité imaginaire : Roman, cinéma, bande dessinée,* éditions Belles Lettres, 2008

AZIZA Claude*, Le péplum l'antiquité au cinéma,* Revue *Cinémaction* n°89, 1998

AZIZA Claude, *Le péplum, un mauvais genre*, éditions Klincksieck, 2009

BACON Mat, *No strings attached*, éditions Virgin Books, 1997

BAILBLÉ Claude, « Interaction image et son dans le cinéma 3d », *Numérique et Trans-esthétique*, LEBLANC Gérard, THOUARD Sylvie (dir.), Villeneuve d'Ascq, Septentrion Presses Universitaires, 2012

BAILLY Anatole, *Dictionnaire Grec Français,* éditions Hachette, 1935

BARBARA Ryan, MILETTE Shamir, *Bigger than Ben-Hur: The Book, Its Adaptations, and Their Audiences (Television and Popular Culture)*, Syracuse University Press, 2016

BARJAVEL René, *Cinéma total. Essai sur les formes futures du cinéma*, éditions Denoël, 1944

BARNIER Martin, « Relief : nouvelle technologie ? », *Cinéma(s) et Nouvelles Technologies (continuités et ruptures créatives),* coordonné par Patrick Louguet et Fabien Maheu, *Cahiers du CIRCAV* n°22, décembre 2011

BARNIER Martin, BOLTER Trudy, FONTANEL Rémi, LE CORFF Isabelle, *Biopics de Tueurs, Killers in biopics*, Alter Éditions, 2015 [publication électronique]

BARNIER Martin, *En route vers le parlant. Histoire d'une évolution technologique, économique et esthétique du cinéma (1926-1934),* Liège, CEFAL, 2002

BARNIER Martin, KITSOPANIDOU Kira, *Le Cinéma 3-D, Histoire, économie, technique, esthétique,* Armand Colin, 2015

BARONI Raphaël, *La Tension narrative*, éditions Seuil, collection « Poétique », 2007

BARRAULT Hugues, DE VELP Axel, « Animation japonaise. L'art de la contrainte », *Le Technicien du Film*, n° 546, juillet-septembre 2004

BARTHES Roland, *La chambre claire. Note sur la photographie, Cahiers du cinéma*, éditions Gallimard/Seuil, 1980

BARTHES Roland, *Mythologies*, éditions Seuil, collection « Points », 1957

BAUDOU Estelle (Université Paris Nanterre), communication « Exploration du numérique et tragédie grecque : Katie Mitchell au National Teater », journée d'étude *Antiquité 2.0. Inventions antiques à l'ère numérique* du 11 décembre 2014, Université Paris Nanterre, Institut National d'Histoire de l'Art. Organisation Anne-Violaine Houcke (Université Paris Nanterre) et Alain Kleinberger (Université Paris Nanterre)

BAUMGARTEN Alexander Gottlieb, *L'invention de l'esthétique. Méditations philosophiques sur quelques sujets se rapportant au poème* (1735), Presses Universitaires de Paris Nanterre, 2017

BAUMGARTNER Emmanuèle, « *Roman de Troie*, Benoît de Sainte-Maure », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 18/10/2018. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/roman-de-troie/

BAZIN André, « *L'homme au masque de cire.* Fais-moi peur…en relief! », *Le Parisien Libéré,* n°2733, 27-28 juin 1953

BAZIN André, « La guerre des trois dimensions aura-t-elle lieu ? », *L'Observateur,* n°153, 16 avril 1953

BAZIN André, « Le cinéma en relief et en couleurs. Surprenant! », *Le Parisien Libéré,* n°2432, 9 juillet 1952

BAZIN André, « On a assassiné une dimension », *Radio Cinéma Télévision,* 30 janvier 1955

BAZIN André, « Un nouveau stade du cinéma en relief. Le relief en équation », *Radio Cinéma, Télévision,* 20 juillet 1952

BAZIN André, *Qu'est ce que le cinéma ?* éditions Cerf, Paris, 1958

BEATON Roderick, *The Medieval Greek Romance*, Cambridge University Press, 1989

BEAU François, DUBOIS Philippe, LEBLANC Gérard, *Cinéma et dernières technologies,* De Boeck Université*,* collection « Arts et cinéma », 1998

BEAUJARD André, *Sei Shônagon, son temps et son œuvre*, éditions Maisonneuve, 1934

BEDIER Joseph, *Les Légendes épiques. Recherches sur la formation des chansons de geste*, éditions Honoré Champion, 1966

BEGAUDEAU François, « *Troie* de Wolfgang Perterson », « Cahier Critique », Cahiers du Cinéma n°2004

BEGHIN Cyril, « *Le Choc des Titans* de Louis Leterrier », *Cahiers du Cinéma* n°656, Mai 2010

BEISSINGER Margaret, TYLUS Jane, WOFFORD Susanne, *Epic Traditions in the Contemporary World. The Poetics of Community*, University of California Press, 1999

BELLOUR, Raymond, *La Querelle des dispositifs*, éditions P.O.L., 2012

BELTON John, « CinemaScope and Historical Methodology », *Cinema Journal* 28, n°1, automne 1988

BELTRAN Jacques, « Les États-Unis et le concept de '*states of concern'* : vers la fin du containement ? », Revue *AFRI*, Volume 2, 2001

BENEZET Erwan, COURMONT Barthélémy, *Hollywood-Washington : Comment l'Amérique fait son cinéma*, Armand Colin, 2007

BENJAMIN Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1935)*,* éditions Allia, 2011

BENNETT Bruce, FURSTENEAU Marc, MACKENZIE Adrian, *Cinema and Technology : Cultures, Theories, Practices,* éditions Palgrave Macmillan, 2008

BERNIER Alexis, ICHER Bruno, « Péplum bushiste belliqueux, *300* exalte un héroïsme puéril », *Libération,* 21 mars 2007 [en ligne], consulté le 26/03/2007. URL : https://www.liberation.fr/cinema/2007/03/21/this-is-merdaaaaa_88046/

BERNIER R.V., « Three Dimensional Motion Picture Applications », *Journal of the Society of Motion Picture and Television Engineers*, June 1951 [en ligne], consulté le 12/04/2020. URL : https://ieeexplore.ieee.org/document/7255013

BERTHOMIEU Pierre, LAULIAC Christian, « Portraits de femmes sans masque. L'érotisme des actrices Hollywoodiennes 1980-2000 », dossier « Acteurs anglo-saxons », *Positif* n°473-474, juillet-août 2000

BERTRAND Claude-Jean, BORDAT Francis (dir.), *Les médias américains en France. Influence et pénétration*, éditions Belin, 1989

BESSIERES Vivien, « Antiquité et bande dessinée : les tendances contemporaines dans leur rapport à l'intertextualité », Colloque international *Traduire, trahir, travestir*, équipe « Textes et cultures », Université d'Artois, 26-28/03/2009

BESSIERES Vivien, « Circulation du péplum : du cinéma à la bande dessinée », Journée d'étude *Circulations, transferts et adaptations dans la bande dessinée*, Centre d'Histoire Culturelle des Sociétés Contemporaines, Université Versailles Saint Quentin, 18/05/2010

BESSIERES Vivien, « Déterritorialisation du péplum – Pourquoi le genre s'est-il cristallisé dans le cinéma Hollywoodien (plutôt que dans le roman historique européen) ? », Séminaire *Migrations postcoloniales et transatlantiques des genres littéraires*, LLA-CRÉATIS (Lettres, Langages et Arts – Création, Recherche, Émergence, en Arts, Textes, Images, Spectacles), Université Toulouse 2, Le Mirail, 20/03/2014

BESSIERES Vivien, « I, Claudius et Rome. Etude comparée de deux séries », Journée d'étude *Le péplum*, CRPHL (Centre de Recherches Poétiques et Histoire Littéraire), Université de Pau et des pays de l'Adour), 24/03/2011

BESSIERES Vivien, « La série Rome, un péplum enfin réaliste ? », Colloque international *Les séries télévisées américaines contemporaines : entre la fiction, les faits et le réel*, LARCA (Laboratoire de Recherche sur les Cultures Anglophones), Université Paris 7 Diderot, 5-7/05/2011

BESSIERES Vivien, « Le tropisme occidental du péplum », Animation *Orient / Occident : représentation(s)*, Cycle de conférences universitaires à destination des professeurs du secondaire, organisé par Daniel Guillaume, IA/IPR de Lettres, Académie de Créteil, Lycée Gutenberg, Créteil, 03/02/2016

BESSIERES Vivien, « Monstres antiques à l'écran », Journée d'étude *Réception de l'Antiquité : Figures antiques ambiguës : l'art et les monstres*, équipe « Textes et cultures », Université Lille 3 Charles-de-Gaulle, 17/04/2015

BESSIERES Vivien, « US go Rome : retour sur les succès d'une série historique et ses débats historiographiques », avec Pierre Langlais (journaliste), Journée d'étude *Histoire et fiction dans les séries télévisuelles*, Comité de Vigilance face aux Usages publics de l'Histoire, Université Paris 1 La Sorbonne, 02/06/2012

BESSIERES Vivien, « Y'a-t-il un modèle des Anciens dans la postmodernité artistique ? », Colloque international *Assises des lettres – Les Humanités, pour quoi faire ?* PLH (Patrimoine, Littérature, Histoire), en collaboration avec LLA (Lettres, Langages et Arts), Université Toulouse 2 Le Mirail, 27-29/05/2010

BESSIERES Vivien, *Antiquité et postmodernité : les intertextes gréco-latins dans les arts à récit depuis les années soixante (fiction, théâtre, cinéma, série télévisée, bande dessinée)*, Thèse de doctorat soutenue à Toulouse 2, le 30/09/2011

BESSY Maurice, *Les truquages au cinéma,* éditions Prisma, 1951

BIDAUD Anne-Marie, *Hollywood et le Rêve Américain. Cinéma et idéologie aux États-Unis,* Armand Colin, 2017

BIDEAU Jean-Luc, « Top 10 des jeux se déroulant dans un univers péplum », *Sens Critique*, 25/03/2018 [en ligne], consulté le 20/08/2020. URL : https://www.senscritique.com/liste/Top_10_des_jeux_se_deroulant_dans_un_univers_peplum/1614863

BIÈVRE-PERRIN Fabien, PAMPANAY Élise (dir.), *Antiquipop : La référence à l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine,* Actes du colloque, 26-28 mai 2016, université Lumière Lyon 2 et Musée gallo-romain de Lyon-Fourvière MOM Éditions, 2018 [en ligne], consulté le 17/05/2020. URL : https://books.openedition.org/momeditions/3299?lang=fr

BILLOWS Richard A., *Kings and Colonists. Aspects of Macedonian Imperialism*, E. J. Brill, Leyde, 1995

BIROC Joseph, « Hollywood Launches 3-D Film Production », *American Cinematographer,* août 1952

BLAIN-PINEL Marie, "Pour une dynamique des genres au sein de l'épopée dans la *Légende des siècles*" in *Formes modernes de la poésie épique,* Lacoue-Labarthe Judith (dir.), Berne, Peter Lang, collection « Nouvelle poétique comparatiste », 2004

BLANCHET Alexis (Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3), communication « Comme un air de playplum : thématiques antiques et mythologiques dans le jeu vidéo », journée d'étude *Antiquité 2.0. Inventions antiques à l'ère numérique*, Université Paris Nanterre, Institut National d'Histoire de l'Art. Organisation Anne-Violaine Houcke (Université Paris Nanterre) et Alain Kleinberger (Université Paris Nanterre), 11/12/2014

BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood : jeux vidéo et cinéma. Une histoire économique et culturelle,* éditions Pix n'Love, 2010

BLOCK Bruce, McNALLY Philip, *3D Storytelling : How Stereoscopic 3D Works and How to Use it,* Burlington Press, Focal Press, 2013

BLUMENFELD Samuel, «Combats médiatiques dans l'Antiquité», *Le Monde*, 21/06/ 2000

BOIZOT Alain, *Histoire, costumes, bijoux de l'Egypte Ancienne*, éditions Jacques Grancher, 1987

BOND Paul, « Christian group known for criticizing Bible Films endorses *Risen*», *The Hollywood Reporter,* 18/02/2016 [en ligne], consulté le 13/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/christian-group-known-criticizing-bible-867388

BOND Paul, « Mel Gibson Planning 'Passion of the Christ' Sequel », *Hollywood Reporter,* 09/06/2016 [en ligne], consulté le 13/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/mel-gibson-planning-passion-christ-901299

BONITZER Pascal, « Une certaine tendance du cinéma américain », *Cahiers du cinéma*, n°382, avril 1986

BONNAL Nicolas, *Ridley Scott et le cinéma rétro futuriste*, éditions Dualpha, 2014

BOOTH Wayne, *The Rhetoric of Fiction*,The University of Chicago Press, 1961, 1983

BORDWELL David, *Poetics of Cinema*, New York-Londres, Routledge, 2007

BORDWELL David, STAIGER Janet, THOMPSON Kristin, *The Classical Hollywood Cinema : Film Style & Mode of Production to 1960,* New York, Columbia University Press, 1988

BORDWELL David, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*, Berkeley, Los Angeles et Londres, University of California Press, 2006

BORDWELL David, THOMPSON Kristin, *L'Art du film. Une introduction*, « chapitre 6. D'un plan à l'autre : le montage », Bruxelles, De Boeck Université, 2009

BORRIERO Giovanni, « Sources et auteurs dans la matière d'Alexandre : considérations préliminaires », *Medievi,* revue de littérature et de culture médiévale, Vérone, éditions Fiorini, n°2, 2016

BOST-FIEVET Mélanie, PROVINI Sandra, *L'antiquité dans l'imaginaire contemporain,* Fantasy*, science-fiction, fantastique*, Paris, Classiques Garnier, « Rencontres », n° 88, 2014 [en ligne], consulté le 13/08/2019. URL : https://journals.openedition.org/resf/588

BOSWORTH Albert Brian, *Alexander and the East : the Tragedy of Triumph*, Clarendon Press, Oxford, 1996

BOSWORTH Albert Brian, *From Arrian to Alexander : Studies in Historical Interpretation*, Clarendon Press, Oxford, 1988

BOUJUT Michel, «Jeux du cirque, jets de mémoire», *Charlie-Hebdo*, 21/06/2000

BOURGET Jean-Loup Bourget, « *L'Aigle de la neuvième légion* », *Positif* n°603, mai 2011

BOURGET Jean-Loup, « Alexandre, l'homme qui voulut être dieu », *Positif* n°527, janvier 2005

BOURGET Jean-Loup, « *Avé César!* Le Bon Dieu, avec confession », *Positif* n°661, mars 2016

BOURGET Jean-Loup, « L'icône et l'incarnation. Typologie de l'acteur Hollywoodien », *Positif* n°473-474, juillet/août 2000

BOURGET Jean-Loup, « *La Résurrection du Christ* », *Positif* n°664, juin 2016

BOURGET Jean-Loup, « *Le Choc des* Titans », *Positif* n°592, juin 2010

BOURGET Jean-Loup, « *Pompéi* », *Positif* n°638, avril 2014

BOUTET Dominique, *Charlemagne et Arthur*, éditions Honoré Champion, 1989

BRANDÃO Saulo, TORRES José, « *Leaves of Grass* : épopée du Je, élégie du Nous », *Désirs et débris d'épopée au XXème siècle*, NEIVA Saulo (dir.), éditions Peter Lang, 2009.

BRASILLACH Robert, *Présence de Virgile,* Librairie de La Revue Française, Alexis Redier, 1931

BREMOND Claude, *Logique du récit*, éditions Seuil, 1973

BRIANT Pierre, *Histoire de l'Empire perse*, éditions Fayard, 1996

BRION Patrick, « David W. Griffith», Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 22/11/2019. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/david-wark-griffith/

BRION Patrick, *D. W. Griffith. Le Cinéma*, éditions L'Equerre-Centre Georges Pompidou, Collection Cinéma-Pluriel, 1982

BRIX Michel, « La Voix du peuple : sur la réhabilitation de l'épopée à l'âge romantique », *Déclins et confins de l'épopée au XIXème siècle,* Tübingen, Günter Narr, 2008

BROOKE Iris, *Costume in Greek classic drama* (1962), Dover publications, Mineola-New York, 2003.

BROWNING Robert, « Literacy in the Byzantine world », *Byzantine and Modern Greek Studies*, n°4, *The Byzantine World*, Londres, 1980

BRUNEL Pierre, *Mythopoétique des genres*, Presses Universitaires de France, 2003

BURCH Noël, SELLIER Geneviève, *La drôle de guerre des sexes du cinéma français*, Nathan, 1996

BURCH Noël, SELLIER Geneviève, *Le cinéma au prisme des rapports de sexe*, éditions Vrin, 2009

BURDEAU Emmanuel, Jean Philippe Tessé, « *300* de Zack Snyder », *Cahiers du Cinéma* n°622, avril 2007

BURGOYNE Robert, *The epic film in world culture,* Routledge, 2011

BURGOYNE Robert, *The Hollywood Historical Film,* Malden/Oxford, Blackwell Publishing, 2008

BURNET Régis, *Paroles de la Bible,* éditions Seuil, 2011

BURNS Elisabeth, *Theatricality,* éditions Longman, Londres, 1972

BUXTON David, « De quoi *Rome* est-il le nom ? », journée d'étude *Antiquité 2.0. Inventions antiques à l'ère numérique*, Université Paris Nanterre, Institut National d'Histoire de l'Art. Organisation Anne-Violaine Houcke (Université Paris Nanterre) et Alain Kleinberger (Université Paris Nanterre) du 11/12/2014

BUXTON David, *De 'Bonanza' à 'Miami Vice'. Formes et idéologie dans les séries télévisées*, éditions de l'Espace Européen, 1991

BUXTON David, *From 'The Avengers' to 'Miami Vice'. Form and Ideology in Televisions Series*, Manchester University Press, Manchester, New York, 1990

BUXTON David, *Le Reportage de télévision en France depuis 1959. Le lieu du fantasme*, L'Harmattan, collection « Champs visuels », 2000

BUXTON David, *Les Séries télévisées. Forme, idéologie et mode de production*, L'Harmattan, collection « Champs visuels », 2010

CAHEN Olivier, *L'image en relief : du film au numérique,* Presse des Mines, collection « Technologies », Presses de l'École des Mines, 2011

CALIN William, *The Epic Quest*, John Hopkins, Baltimore, 1966

CAMPBELL Joseph, *Le héros aux mille et uns visages,* éditions Oxus, 2010

CANGUILHEM Georges, *Le normal et le pathologique* (1943), Presses Universitaires de France, 2013

CARDINAL Serge, « Médiation ou modulation sonore », *Cinémas*, n° 9, 1998

CARLIER Pierre, *La Royauté en Grèce avant Alexandre*, éditions AECR Strasbourg, 1984

CARTLEDGE Paul, *Sparta and Lakonia. A Regional History 1300 to 362 BC* (1979), New York, Routledge, 2002

CARTLEDGE Paul, *Thermopylae. The Battle that Changed the World,* New York, First Vintage Books Editions, 2006

CASETTI Francisco, *Les Théories du cinéma depuis 1945,* Armand Colin, 2012

CHAILLOU David, PINTIAUX Benjamin, « L'épopée napoléonienne dans l'opéra français. Permanence, anachronisme et déclin du modèle lulliste », *Déclins et confins de l'épopée au XIXème siècle,* Tübingen, Günter Narr, 2008

CHAMPCLAUX Christophe, TAHIR-MERIAU Linda, *Ciné Vintage : Le Péplum* [livre/DVD], *Le Courrier du Livre*, éditions Guy Tredaniel, 2016

CHANTRAINE Pierre, *Dictionnaire étymologique de la langue grecque*, Klincksieck, 1999

CHAPMAN David, *Retro stud : Muscle movie posters from around the world,* Portland Collectors Press, 2002

CHASTAGNOL André, *L'Histoire Auguste. Les empereurs romains des IIe et IIIe siècles*, Robert Laffont, 1994

CHATEAU Dominique, « Pensées lacunaires et nouvelles technologies », *Cinéma et dernières technologies,* François Beau, Philippe Dubois, Gérard Leblanc, éditions De Boeck Université*,* « Arts et cinéma », 1998

CHAUVIN Cédric, « Théorie de l'épopée et philosophie de l'histoire : le mythe de la mort de l'épopée », *Déclins et confins de l'épopée au XIXème siècle,* Tübingen, Günter Narr, 2008

CHRISTIEN Jacqueline, LE TALLEC Yohann, *Léonidas. Histoire et mémoire d'un sacrifice*, Paris, éditions Ellipses, collection « Biographies et mythes historiques », 2013

CHRISTIEN Jacqueline, LE TALLEC Yohann, *Léonidas. Histoire et mémoire d'un sacrifice*, Ellipses, 2013

CHUGG Andrew Michael, *Alexandre le grand. Le tombeau perdu*, Richmond Editions, 2005

CIEUTAT Michel, « Histoire d'une méthode », *Positif* n°473-474, juillet/août 2000

CIMENT Michel, NIOGRET Hubert, « Entretien avec Oliver Stone : Alexandre l'autre face du héros », *Positif* n°527, janvier 2005

CIMENT Michel, « Faye Dunaway, Le rêve américain, c'est un peu ma vie », *Positif* n°473-474, juillet/août 2000

CIMENT Michel, « La Passion », *Positif* n°519, mai 2004

CINEFEX, revue de référence pour les effets spéciaux

CINÉMACTION, « Le péplum: l'Antiquité au cinéma » n° 89, Hervé Dumont, Laurent Aknin, Lucas Balbo & alii), coédition Corlet-Télérama, 1998

CINÉMACTION, « Quelle diversité face à Hollywood ? », coédition Corlet-Télérama, Hors série, 2002

CL.H., « Aux États-Unis, les chrétiens s'enthousiasment pour la sortie en salles de *Son of God*, nouveau film sur Jésus », *La Croix,* 19/02/2014 [en ligne], consulté le 06/08/2020. URL : https://www.la-croix.com/Religion/Actualite/Aux-Etats-Unis-les-chretiens-s-enthousiasment-pour-la-sortie-en-salles-de-Son-of-God-nouveau-film-sur-Jesus-2014-02-19-1109063

CLAUDEL Paul-André, *Alexandrie. Histoire d'un mythe*, éditions Ellipses, 2011

CLAUDEL Paul, *Un poète regarde la Croix*, Gallimard, « Collection Blanche », 1938

CLAUDON Francis, BELLENGER Yvonne, SMADJA Robert, GOUDEY Philippe, *Littératures étrangères de l'époque classique,* Fernand Nathan, 1983

CLEDER Jean, JULLIER Laurent, *Du texte à l'écran*, Flammarion, collection « Champs Arts », 2017

CLOVER Carol, *Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, Princeton, Princeton University Press, 1992

COE Brian, *The History of Movie Photography,* Londres, Ash & Grant, 1981

COHEN Ada, *The Alexander Mosaic : Stories of Victory and Defeat*, Cambridge University Press, 1997

COKE Alistair, *Douglas Fairbanks, the making of a screen character*, New York, 1940

COLEMAN Kathleen, SOLOMON Jon, «The Pedant Goes to Hollywood : The Role of the Academic Consultant », *Gladiator : Film and History,* WINCLKER Martin (dir.), John Wiley and Sons Ltd, Imprint Blackwell Publishing Ltd, 2004

COLLINS James, « Postmodernism and cultural practice, redefining the parameters », *Screen,* vol. 28 n°2, « Postmodern Screen », printemps 1987

CONNELLY Kelly, « From Final Girl to Final Woman : Defeating the Male Monster *Halloween* and *Halloween H20* », *Journal of Popular Film and Television*, n° 35, 2007

CORNELIUS Michael, *Of muscles and men, Essays on sword and sandal film*, éditions McFarland, 2011

COTTA VAZ Marc, BARRON Craig, *The Invisible Art : The Legends of Movie Matte Painting*, Chronicle Books, 2002

COTTA VAZ Marc, DUIGNAN Patricia Rose, *Industrial Light + Magic into the digital realm*, Virgin Publishing, 1986

COTTE Olivier*, Il était une fois le dessin animé*, Paris, Dreamland, 2001

COURCHESNE Luc, « De l'obscurité à la projection sphérique : l'immersion comme posture et manière d'être au monde », *Figures de l'immersion,* Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire, Observatoire de l'imaginaire contemporain, Montréal, Université du Québec, *Cahier ReMix*, n°4, février 2014 [en ligne], consulté le 02/01/2020. URL : http://oic.uqam.ca/fr/remix/de-lobscurite-a-la-projection-spherique-limmersion-comme-posture-et-maniere-detre-au-monde

COURSODON Jean Pierre, « Gladiator », *Positif* n°473-474, juillet/août 2000

COURSODON Jean-Pierre, « Gladiator, Aliens & Blade Runners », *Positif*, n° 473-474, juillet-août 2000

CREED Barbara, « From here to eternity, Feminism and Postmodernism », *Screen,* vol.28 n°2, *Postmodern Screen*, printemps 1987

Catherine Croisier, « La doctrine Buch de remodelage du Grand Moyen-Orient : entre idéalisme et pragmatisme », *Diploweb,* 2005 [en ligne], consulté le 19/11/2019. URL : https://www.diploweb.com/forum/croisier1.htm

CSURÖS Klàra, *Variétés et vicissitudes du genre épique de Ronsard à Voltaire*, éditions Honoré Champion, 1999

CUVELIER Pierre, « Le Choc des Titans et ses répliques : diffusion et réappropriation ludique de nouveaux types figurés mythologiques dans les arts visuels », *Antiquipop, La référence à l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine,* Lyon, MOM Éditions, 2018 [en ligne], consulté le 14/06/2020. URL : https://books.openedition.org/momeditions/3383?

lang=fr

DA SILVA Anazildo Vasconcelos, « Le discours épique et l'épopée moderne », *Désirs et débris d'épopée au XXème siècle*, NEIVA Saulo (dir.), Peter Lang, 2009.

DA SILVA David, *Trump et Hollywood 1. L'arrivée au pouvoir,* éditions LettMotif, 2017

DALTON Stephen, « Rooney Mara and Joaquin Phoenix co-star in this revisionist Biblical drama from '*Lion*' director Garth Davis, *The Hollywood Reporter,* 27/02/2018 [en ligne], consulté le 06/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/review/mary-magdalene-review-1088785

DAVIES Chris, *Blockbusters and the Ancient World : Allegory and Warfare in Contemporary Hollywood*, Bloomsbury Publishing, 2019

DAVREU Robert, « Persée », *Encyclopædia Universalis,* [en ligne] consulté le 01/12/2019. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/persee/

DE BAECQUE Antoine, LEVY-WILLARD Annette, « Gérard Mordillat et Jérôme Prieur, documentaristes, débusquent les contre-vérités du film », *Libération,* 31/03/2004 [en ligne], consulté le 11/11/2020. URL : https://www.liberation.fr/evenement/2004/03/31/gerard-mordillat-et-jerome-prieur-documentaristes-debusquent-les-contre-verites-du-film-une-betise-a_474414

DE BAECQUE Antoine, « À la recherche d'une forme cinématographique de l'histoire », *Critique* n°618, novembre 1999

DE BAECQUE Antoine, *Critique et cinéphilie*, Cahiers du Cinéma - Éditions de l'Étoile, collection « Petite bibliothèque des Cahiers du cinéma », 2001

DE BAECQUE Antoine, « L'imaginaire historique du péplum Hollywoodien contemporain ». *Le Débat*, n° 177, Gallimard, mai 2013 [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-72.htm

DE BAECQUE Antoine, « Les mots de l'histoire du cinéma : entretien avec Jacques Rancière », *Cahiers du cinéma*, n°496, novembre 1995

DE BAECQUE Antoine, *La cinéphilie, invention d'un regard, histoire d'une culture 1944-1968*, Fayard, 2003

DE BAECQUE Antoine, *Les Cahiers du cinéma. Histoire d'une revue,* Éditions des Cahiers du Cinéma, 1991

DE BAECQUE Antoine, *Politique des auteurs, les textes. Petite anthologie des Cahiers du Cinéma*, Éditions des Cahiers du cinéma, « Petite Bibliothèque », 2001

DE BEAUMARCHAIS Jean-Pierre, COUTY Daniel, REY Alain, *Dictionnaire des littératures de langue française*, « Epopée », Bordas, 1992

DE LA TORRE GIMENEZ Estrella, « *Les Quatre Incarnations du Christ* du romantique belge André Van Hassel, une épopée humanitaire », *Déclins et confins de l'épopée au XIXème siècle,* Tübingen, Günter Narr, 2008

DE LA VALLETTE Phalène, PÉROU Olivier, « *Exodus* : Terre promise ou plaie cinématographique », *Le Point*, 23/12/2014 [en ligne], consulté le 20/05/2020. URL : https://www.lepoint.fr/cinema/exodus-gods-and-kings-terre-promise-ou-plaie-cinematographique-23-12-2014-1891901_35.php

DE SMET Daniel, « Dhul-Quarnayn », *Dictionnaire du Coran*, M. Ali Amir-Moezzi (dir.), éditions Robert Laffont, 2007

DE VORAGINE Jacques, *La Légende Dorée*, édition Charles Gosselin, 1843

DEBORD Guy, *La société du spectacle*, Gallimard, collection « Folio », 1967

DEBOUY Estelle (Université de Poitiers), communication « L'utilisation des technologies numériques dans la série *Rome* : effacement ou nouvelle esthétique », journée d'étude du

11/12/2014, *Antiquité 2.0. Inventions antiques à l'ère numérique*, Université Paris-Nanterre, Anne-Violaine Houcke, Alain Kleinberger (dir.), Institut National d'Histoire de l'Art

DEGAINE André, *Histoire du théâtre dessinée : de la préhistoire à nos jours*, éditions Nizet, 2000

DELAPORTE Chloé, *Le Genre filmique. Cinéma, télévision, internet,* Presses Sorbonne Nouvelle, 2015

DELEUZE Gilles, GUATTARI Félix, *Capitalisme et Schizophrénie 2. Mille Plateaux,* Paris, éditions de Minuit, 1980

DELEUZE Gilles, *Cinéma I. L'Image-mouvement*, Les éditions de Minuit, 1983

DELEUZE Gilles, *Cinéma II. L'Image-temps*, Les éditions de Minuit, 1985

DELON Gaspard, *Les Scènes de bataille rangée dans le cinéma Hollywoodien contemporain (1995-2011). Formatage et renouvellement d'une séquence stratégique*, thèse de doctorat sous la direction de Laurence Schifano et Jean-Loup Bourget, Université de Paris-Nanterre, 2011

DELPECH Jean-Pierre, FIGUERES Marc-André, MARI Nicole, *Technique du latex*, éditions Eyrolles, 1997

DELPECH Jean-Pierre, FIGUERES Marc-André, MARI Nicole, *Technique du moulage*, éditions Eyrolles, 1993

DERIVE Jean (dir.), *L'Epopée*, éditions Karthala, 2002

DÉTIENNE Marcel, VERNANT Jean-Pierre, *Les Ruses de l'intelligence : la mètis des Grecs,* Flammarion, 1974

DETRIE Muriel, « Le comparatisme occidental / extrême-oriental en France : bilan et perspectives méthodologiques », Sylvie Ballestra-Puech, Jean-Marc Moura (dir.), *Le Comparatisme aujourd'hui*, Lille, 1996

DETRIE Muriel, « Littératures (extrême)-orientales et théorie littéraire dans le comparatisme français », Pascale Dethurens, Olivier-Henri Bonnerot (dir.), *Fin d'un millénaire: Rayonnement de la littérature comparée*, Strasbourg, 2000

DEWEY John, *Art as experience* (1932), éditions Tarcher Perigee, 2005

DIKA Vera, « The Stalker Film, 1978-81 », *American Horrors: Essays on the Modern American Horror Film*, Gregory A. Waller (dir.), Urbana et Chicago, University of Illinois Press, 1987

DILULLO Tara, *300 - The art of the film*, éditions Dark Horse Books, 2007

DIODORE DE SICILE, *Bibliothèque historique*, traduction Paul Goukowsky, Les Belles Lettres, 2014

DOUGLAS Kirk, *I am Spartacus,* éditions Capricci, 2013

DROZ-VINCENT Philippe, *Vertiges de la puissance : le « moment américain » au Moyen-Orient*, La Découverte, 2007

DSOUZA Clyde, *Think in 3D : Food for Thought for Directors, Cinematographers and Stereographers,* Scotts Valley, Create Space, 2012

DUBOIS Jacques, « Marie-Madeleine, Sainte (Ier siècle) », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 16/05/2020. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/marie-madeleine-sainte/

DUBOIS Philippe, « Introduction/Présentation », *Oui, c'est du cinéma/Yes, It's Cinema. Formes et espaces de l'image en mouvement/Forms ans Spaces of the Moving Image*, BORDINA Alessandra, DUBOIS Philippe, RAMOS MONTEIRO Lucia (dir.) , Pasian di Prato, Campanotto Editore, 2009

DUBOIS Philippe, « Présentation », *Extended Cinema / Le cinema gagne du terrain*, BISERNA Elena, DUBOIS Philip, MONVOISIN Frédéric (dir), Pasian di Prato, Campanotto Editore, 2010

DUBOIS Régis, *Une Histoire politique du cinéma: Etats-Unis, Europe, URSS*, éditions Sulliver, 2007

DUCOM Jacques, *Le cinématographe scientifique et industriel, traité pratique de cinématographie*, éditions Geisler, 1911

DUCROS Méryl, *Les gladiateurs dans l'Orient grec : particularismes locaux, environnement social et représentations,* thèse de doctorat sous la direction de Eric Perrin Saminadayar, soutenue à Montpellier III. EA 4424 : Langues, Littératures, Cultures, Civilisations, Centre de Recherches Interdisciplinaires en Sciences Humaines et Sociales (CRISES), 09/12/2017

DUFOUR Xavier-Léon, *Lecture de l'Évangile selon Jean,* éditions Seuil, collection « Parole de dieu », 1996

DULONG Guillaume, *Pour une poétique des effets spéciaux dans les films de fantasy de 1990 à 2010 : un nouvel art de raconter ?* thèse de doctorat sous la direction de Pierre Beylot, soutenue à l'université Michel de Montaigne, Bordeaux III, le 12/03/2012

DUMEZIL, Georges, *Mythe et épopée. L'idéologie des trois fonctions dans les épopées des peuples indo-européens*, 3 vol., Gallimard, 1968-1973

DUMONT Hervé, *L'antiquité au cinéma. Vérités, légendes et manipulations,* Paris, Nouveau Monde Editions -Lausanne, Cinémathèque Suisse, 2009

DUNCAN Jody, *The Winston Effect*, éditions Titan, 2006

DYER Richard, *Heavenly Bodies : Film Stars and Society*, New York City, Saint Martin's Press, 1986.

DYER Richard, *Stars,* London, BFI publishing, 1998.

ECKERT Charles, « Shirley Temple and the House of Rockefeller », *Jump Cut* n°2, 1974

ECO Umberto, *Lector in fabula : Le rôle du lecteur ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*, éditions Grasset, collection « biblio essais », 1985

EISENSTEIN Sergueï, « Du cinéma en relief », 1946-1948, *Iskousstvo Kino,* février n°2 (1948), *Le Mouvement de l'art,* traduction Anne Zouboff, Michel Iampolski, texte établi par François ALBERA, Naoum KLEIMAN, Paris, éditions du Cerf, 1986

ELLEY Derek, *The Epic Film : Myth and History,* Routledge Library, 1984

ELSAESSER Thomas, *European Cinema : Face to Face with Hollywood*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2003

ENTICKNAP Léo Douglas Graham, *Moving ImageTechnology,* Londres, New York, Wallflower Press, 2005

EPICTÈTE, *Manuel,* Garnier Flammarion, 1999

EPSTEIN Daniel Robert, « David Benioff's epic adaptation, *Troy* », Screenwriting and Screenwriter's Utopia, 01/06/2004 [en ligne], consulté le 14/04/2020. URL : http://www.screenwritersutopia.com/article/d158312f

ESQUENAZI Jean-Pierre (Université Lyon 3), communication « Rome, sous et sur l'histoire », journée d'étude *Antiquité 2.0. Inventions antiques à l'ère numérique*, Université Paris-Nanterre, Institut National d'Histoire de l'Art, Anne-Violaine Houcke, Alain Kleinberger (dir.), 11/12/2014

ESQUENAZI Jean-Pierre, *Hitchcock et l'aventure de Vertigo. L'invention à Hollywood,* Paris, CNRS Editions, 2001

ESQUENAZI Jean-Pierre, « Le renouvellement d'un jeu de langage. Genres et canaux », revue *Réseaux* n°81, « Les genres télévisuels », François Jost (dir.), Paris, CENT, janvier-février 1997

ESQUENAZI Jean-Pierre, *La vérité de la fiction. Comment peut-on croire que les récits de fiction nous parlent sérieusement de la réalité ?* Hermès Science Lavoisier, 2009

ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les Séries Télévisées. L'avenir du cinéma ?* Armand Colin, collection « Cinéma », 2014

ESQUENAZI Jean-Pierre*, Mythologie des séries télé*, Le Cavalier Bleu éditions, 2009

ESQUENAZI Jean-Pierre, *Sociologie des publics*, La Découverte, collection « Repères », 2003

ESQUENAZI Jean-Pierre, *Sociologie des publics*, La Découverte, collection « Repères », 2003.

ETEMADI Fatema, « *Ben-Hur* Premiere : Cast Reflects on Family Dynamics, Vengeance and Redemption », *The Hollywood Reporter,* 17/08/2017 [en ligne], consulté le 13/09/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/ben-hur-premiere-cast-reflects-920359

ETIEMBLE René, *Essais pour une littérature (vraiment) générale. L'épopée de l'épopée*, Gallimard, 1974

FARAL Edmond, *La Vie quotidienne au temps de Saint Louis,* Hachette, 1956

FARGE Arlette, « Écriture historique, écriture cinématographique », *De l'histoire au cinéma* (Antoine de Baecque, Christian Delage, dir.), Bruxelles, Complexes, 1998

FARGE Arlette, « Le cinéma est la langue maternelle du XXe siècle », *Cahiers du cinéma*, numéro spécial « Le siècle du cinéma », novembre 2000

FELDMAN Thalia, « Gorgô and the origins of Fear », *Arion*, vol. 4, n°3, Autumn 1965

FÉNELON François, *Les aventures de Télémaque* (1699), Garnier Flammarion, 1968

FERRI Jean-Yves (scénario) et CONRAD Didier (dessin) *Astérix chez les Pictes,* Les Editions Albert René, 2013

FIELDING Raymond, *A Technological History of Motion Pictures and Television : an Anthology from the pages of the Journal of the Society of Motion Picture and Television Engineers*, University of California Press, 1983

FIEVET Bost et PROVINI, *L'antiquité dans l'imaginaire contemporain,* 2014

FISHKIN James, *Limits of Obligation*, Yale University Press, 1982

FLAVIUS VOPISCUS, *Histoire Auguste*, traduction François Paschoud, éditions Les Belles Lettres, 1996

FOLEY John, *Companion to Ancient Epic,* Blackwell's, 2005

FOLEY John, *Homer's Traditional Art,* Pennsylvania Université Press, 1999

FOLEY John, *How to Read an Oral Poem*, University of Illinois Press, 2002

FOLEY John, *Immanent Art,* Indiana University Press, 1991

FORD Rebecca, « *Ben-Hur* Director on How His Remake Differs From Charlton Heston's Film and How He Found His Judah », *The Hollywood Reporter,* 04/08/2016 [en ligne], consulté le 26/04/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/ben-hur-2016-ben-hur-916426

FOUCAULT Michel, *Surveiller et punir* (1975)*,* Gallimard, 1975

FOURCART Florent, *Le Péplum italien* (1946-1966) : *Grandeur et décadence d'une antiquité populaire***,** éditions Imho**,** 2012

FRAISSE Philippe, « Permanence des stars », *Positif* n°473-474, juillet/août 2000

FRANTZ Pierre, *L'Epique, fins et confins*, Presses Universitaires de Franche-Comté, 2000

FRIEDMAN Georges, *Le Travail en Miettes* (1964), éditions de l'Université de Bruxelles, 2012

FRODON Jean-Michel, **«** Le relief de la France **»,** *Cahiers du Cinéma* n°647, Juillet-août 2009

FRODON Jean-Michel, **«** Le relief fait le trou », *Cahiers du Cinéma* n°647, Juillet-août 2009

GALBRAITH John Kenneth, *Le capitalisme américain,* éditions Génin, 1966.

GALBRAITH John Kenneth*, Le Nouvel Etat Industriel,* Tel/Gallimard, 1967.

GALBRAITH John Kenneth, *Le Triomphe,* Gallimard, 1969.

GALLOWAY Stephen, « *Hail, Caesar!* Star Josh Brolin on the Coens: "I Don't Know Why They Like Me" », *The Hollywood Reporter,* 05/02/2016 [en ligne], consulté le 06/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/hail-caesar-star-josh-brolin-861188

GALUPPO Mia, « *Mary Magdalene* Release Date Moves to Easter Weekend », *The Hollywood Reporter,* 21/08/2017 [en ligne], consulté le 21/06/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/mary-magdalene-release-date-moves-easter-weekend-2018-1031255#:~:text=Mary%20Magdalene%2C%20which%20will%20hit,24.

GALUPPO Mia, « *Ben-Hur* Pushed to Summer 2016, 'Anomalisa' Gets Holiday Release », *The Hollywood Reporter,* 21/10/2015 [en ligne], consulté le 21/06/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/ben-hur-pushed-summer-2016-833634

GANCE Abel, « Le temps de l'image est venu », *L'art cinématographique* II, éditions Félix Alcan, 1927

GANTZ Timothy, *Early Greek Myth : A Guide to Literary and Artistic Sources, Johns Hopkins University* Press, Baltimore, 1993

GARDIES André, *Approche du récit filmique*, Paris, Albatros, 1981

GARRIGUES Jean-Miguel, « Regard décalé sur les inadéquations d'une esthétique », *in* « *La Passion du Christ* selon Mel Gibson », *Commentaire*, vol.106, n°2, 2004

GAUDIN Antoine, *L'Espace cinématographique*, Armand Colin, 2015

GAUDREAULT André, *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, éditions CNRS, 2008

GAUDREAULT André, *Du littéraire au filmique,* Klincksieck, 1988

GAUDREAULT André, LE FORESTIER Laurent (dir.), *Méliès, Au carrefour des attractions,* Presses Universitaires de Rennes, 2014

GAUDREAULT André, MARION Philippe, «Pour une nouvelle approche de la périodisation en matière de cinéma », *in* « La Théorie du cinéma, enfin en crise » ODIN Roger (dir.), *Cinémas* vol. 17, n° 2-3, printemps 2007

GAUDREAULT André, MARION Philippe, *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère numérique,* Armand Colin, 2013

GAULLIER-BOUGASSAS Catherine, *La fascination pour Alexandre le Grand dans les littératures européennes (Xème-XVIème siècle), Réinvention d'un mythe,* Brepols Publichers, 2014

GAUTIER Théophile, *La Divine Épopée, de M. Soumet*, Revue des Deux Mondes*,* 1841

GAVIN Arthur, « All Hollywood Studios Shooting 3-D Films », *American Cinematographer,* mars 1953

GENETTE Gérard, *Figures III*, éditions du Seuil, collection « Poétique », 1972

GENETTE Gérard, *Nouveau discours du récit*, éditions du Seuil, 1983

GENETTE Gérard, *Palimpsestes. La Littérature au second degré*, éditions du Seuil, 1982

GENIN Bernard, *Le cinéma d'animation,* Cahiers du cinéma / CNDP, 2005

GENVO Sébastien, *Les jeux vidéo, un « bien » culturel ?* Revue *Médiamorphoses*, n°22, février 2008

GEZA Vermes, « Celluloïd Brutality », *The Guardian,* 27/02/2004

GHERCHANOC Florence, HUET Valérie (dir.) *Vêtements antiques, s'habiller, se déshabiller dans les mondes anciens,* Arles, Actes Sud, 2012

GIRARD Jean-Pierre (MSH Maison de l'Orient et de la méditerranée), communication « Truelles & Pixels, ou la scénarisation de la connaissance au service de l'archéologie », journée d'étude du 11/12/2014, *Antiquité 2.0. Inventions antiques à l'ère numérique*, Université Paris Nanterre (Anne-Violaine Houcke, Alain Kleinberger), Institut National d'Histoire de l'Art

GLINTENKAMP Pamela, *Industrial Light and Magic, the art of innovation*, New York, Abrams, 2011

GOLHEN Gaël, « Noé est une histoire mythologique », *Première,* 03/04/2014

GOMBEAUD Adrien, « *Noé* », *Positif* n°639, mai 2014

GOMBRICH Ernst, *Art and Illusion*, London, Phaïton Press, 1960

GOMERY Douglas, PAFORT-OVERDUIN Clara, *Movie History : A Survey,* New York, Taylor & Francis, 2011

GOUKOWSKY Paul, « Alexandre et la conquête de l'Orient », *in* « Le Monde grec et l'Orient » II, *Le IVe siècle et l'époque hellénistique*, Edouard Will, Claude Mossé, Paul Goukowsky, Presses Universitaires de France, collection « Peuples et civilisations », 1985

GOUKOWSKY Paul, « Essai sur les origines du mythe d'Alexandre, I », « Les Origines Politiques, II », *Alexandre et Dionysos*, Presses Universitaires de Nancy, 1978 et 1981

GOULEKAS Karen, *Visual effects in a digital world,* Editions Morgan Kaufmann, 2001

GOURMELEN Laurent, « Fragment ou citation ? Problèmes posés par l'édition des fragments de Phérécyde d'Athènes », *Revue de philologie, de littérature et d'histoire anciennes*, vol. tome LXXXI, n°1, 2007

GOYET Florence, « Le *Nibelungenlied*, épopée inachevée », *Revue de Littérature Comparée*, numéro spécial « Littérature et Politique », janvier 2009.

GOYET Florence, « Narrative Structure and Political Construction : The Epic at Work », Université de Grenoble, *Oral Tradition n°23,* 2008

GOYET Florence, *Penser sans concepts : fonction de l'épopée guerrière*, Bibliothèque de Littérature Générale et Comparée, Honoré Champion, 2006

GRABINER Ellen, *I See You. The Shifting Paradigms of James Cameron's Avatar*, éditions McFarland, 2012

GRAM Dewey, *Gladiator : adaptation du scénario*, New York, Onyx Books, 2000

GREENE Thomas, « The Natural Tears of Epic », *Epic Traditions in the Contemporary World, The Poetics of Community*, Margaret Beissinger, Jane Tylus, Susanne Wofford (eds.), University of California Press, 1999

GREGOIRE, Henri, *Autour de l'épopée byzantine*, Variorum Reprints, 1975

GRESH Alain, « 300, la bataille des Thermopyles, Hollywood et le choc des civilisations », Le Monde Diplomatique, 26/03/2007 [en ligne], consulté le 16/09/2019. URL : https://blog.mondediplo.net/2007-03-26-300-la-bataille-des-Thermopyles-Hollywood-et-le

GRIMAL Pierre, *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine* (1951), Presses Universitaires de France, 1976

GRISWARD, Joël, *Archéologie de l'épopée médiévale*, Paris, Payot, 1981

GÜNEY Aylin, GÖKCAN Fulya, « The 'Greater Middle East' as a 'Modern' Geopolitical Imagination in American Foreign Policy », *Geopolitics*, Vol. 15, 2010

GUNZBERG Julian, « The Story of Natural Vision », *American Cinematographer,* novembre 1953

HAMAYON Roberte, *La chasse à l'âme. Esquisse d'une théorie du chamanisme sibérien,* Nanterre, Société d'Ethnologie, 1990

HAMILTON Jake, *Special Effects in Film and Television*, éditions Dorling Kindersley, 1998

HAMME Jean Van (scénario), BENOIT Ted (dessin), *L'affaire Francis Blake,* Belgique, éditions Blake et Mortimer, 1996

HAMUS Réjane, *Cinéma et dernières technologies,* De Boeck Université, collection « Arts et cinéma », 1998

HAMUS-VALLEE Réjane, RENOUARD Caroline, *Superviseur des effets visuels pour le cinéma*, Eyrolles, collection « Ciné-métiers », 2016

HAMUS-VALLÉE Réjane, *Les effets spéciaux au cinéma, 120 ans de créations en France et dans le monde,* Armand Colin, 2018

HAMUS-VALLÉE Réjane, *Les effets spéciaux*, Editions Cahiers du cinéma, 2004

HAMUS-VALLÉE Réjane, *Peindre pour le cinéma, une histoire du matte painting,* Septentrion Presses Universitaires, 2016

HAYES R.M., *3-D Movies. A History and Filmography of stereocopic Cinema*, éditions McFarland, 1998

HEGEL Georg Wilhelm, *Cours d'esthétique*, traduction Jean Pierre Lefèbvre et Veronika von Schenck, Aubier, collection « Bibliothèque philosophique », 1997

HEMARDINQUER Pierre, PENSO Gilles, *Technique des effets spéciaux*, éditions Dujarric, 1993

HÉRODIEN, *Histoire des empereurs romains. De Marc-Aurèle à Gordien III*, traduction Denis Roques, éditions Les Belles Lettres, 2018

HÉRODOTE, *Histoires*, livres VI, VII traduction Philippe-Ernest Legrand, Les Belles Lettres, 2019

HÉSIODE, *Catalogue des femmes,* dans *Hésiode : La Théogonie, Les travaux et les jours et autres poèmes,* traduction Philippe Brunet, Marie Christine Leclerc, Le Livre de Poche, 1999

HÉSIODE, *Théogonie,* traductions Paul Mazon, Les Belles Lettres, 2019

HIGGINS Bill, « Hollywood Flashback : *'Ben-Hur'* First Conquered Hollywood in 1959 », *The Hollywood Reporter,* 18/08/2016 [en ligne], consulté le 13/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/hollywood-flashback-ben-hur-first-919647

HIVER Marc (Université Paris Nanterre) communication « Influence de l'Antiquité sur la franchise Guerre des Etoiles », journée d'étude du 11/12/2014, *Antiquité 2.0. Inventions Antiques à l'ère numérique*, Université de Paris Nanterre, Anne-Violaine Houcke, Alain Kleinberger (dir.), Institut National d'Histoire de l'Art

HOCHART Daisy, *Les images numériques. Créations françaises*, éditions Corlet-Télérama-CNC, 1994

HOLDEN Stephen, « Two vastly different enemies share a common thirst for blood », The New York Times, 26/08/2010 [en ligne], consulté le 13/06/2020. URL : https://www.nytimes.com/2010/08/27/movies/27centurion.html

HOLMBERG Jan, « Ideals of Immersion in Early Cinema », *Cinemas : Journal of Film Studies*, vol. 14, n°1, 2003

HOLTZMANN Bernard, « prise de Troie par les grecs », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 12/06/2020. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/prise-de-troie-par-les-grecs/

HONORÉ Christophe, entretien *Effets très spéciaux,* Antoine de Baecque (dir.), Rencontres de la Fémis du 9-10 avril 2014

HOUCKE Anne-Violaine, *L'invention de l'antique dans le cinéma italien moderne : la poétique des ruines chez Federico Fellini et Pier Paolo Pasolini*, sous la direction de Laurence Schifano et de Jean-Loup Bourget, soutenue à Paris Nanterre le 04/12/2012

HOUSTON Mary G., *Ancient egyptian, mesopotamian, and persian costume* (1920), Dover publications, Mineola, New York, 2002

HOUSTON, Mary G., *Ancient greek, roman, and Byzantine costume* (1931), Dover publications, Mineola, New York, 2003

HOWARD Robert, *Bran Mak Morn* (1969), réédition Fleuve Noir, 1993

HUFF Lauren, « Weinstein Co. Pulls Three Upcoming Films From Release Schedule », *The Hollywood Reporter,* 19/01/2018 [en ligne], consulté le 28/07/2020. URL :

https://www.hollywoodreporter.com/news/weinstein-pulls-three-upcoming-films-release-schedule-1076188

HUNTER Stephen, « *300 :* A Losing Battle in More Ways Than one », *The Washington Post,* 09/03/2007 [en ligne], consulté le 17/08/2020. URL : http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content/article/2007/03/08/AR2007030802188.html

HUTCHEON Linda, *A Theory of Adaptation*, New York et Londres, Routledge, 2006

HUTCHINSON David*, Film Magic : The Art and Science of Special Effects*, Paramus (NJ), Prentice Hall, 1987

IMBERT Christophe, « Le héros pétrifié; pour une approche de l'épopée comme poétique de la fixité », *Formes modernes de la poésie épique,* Judith Lacoue-Labarthe (dir.), Berne, Peter Lang, collection « Nouvelle poétique comparatiste », 2004

ITARD Jean, « école mathématique d'Alexandrie », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 13/07/2019. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/ecole-mathematique-d-alexandrie/

IVES David, « Son of God, peut mieux faire…», Revue *Aleteia,* 04/03/2014 [en ligne], consulté le 11/06/2020. URL : https://fr.aleteia.org/2014/03/04/sorties-cinema-son-of-god-peut-mieux-faire/

JAMES Caryn, « Postmodernism goes to the movies », *New York Time,* 23/07/1990 [en ligne], consulté le 17/06/2020. URL : https://www.nytimes.com/1990/07/23/movies/critic-s-notebook-post-modernism-goes-to-the-movies.html

JAMESON Fredric, « Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism », *New Left Review*, I n°146, July–August, 1984

JAMET Constance, « *Searching-Portée disparue*, thriller numérique malin », *Le Figaro,* 12/09/2018 [en ligne], consulté le 20/08/2020. URL : https://www.lefigaro.fr/cinema/2018/09/12/03002-20180912ARTFIG00020--searching-portee-disparue-thriller-numerique-malin.php

JANIAUD Joël, *Au delà du devoir, L'acte surérogatoire,* Presses Universitaires de Rennes, 2008

JEHLEN Myra, *Five Fictions in Search of Truth*, Princeton University Press, 2008

JENSEN M. Skafte, *The Homeric Question and the Oral-Formulaic Theory,* Opuscula Græco-Latina, Copenhagen, Tusculanum Press, 1980

JERPHAGNON Lucien, «Alexandre, quel péplum!», *Le Nouvel Observateur*, 06/01/2005

JERPHAGNON Lucien, *Connais-toi toi-même… Et fais ce que tu aimes*, Albin Michel, 2001

JOHNSTON Keith M., *Coming soon : Films trailers and the selling of Hollywood Technology*, Jefferson (NC), McFarland, 2009

JONES Steve, *Torture Porn : Popular Horror after* Saw, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2013

JOST François, GAUDREAULT André, *Le récit cinématographique*, Nathan Université, 2000

JOUAN François, VAN LOOY Herman, *Fragments d'Euripide*, Belles Lettres, 2002.

JULES CESAR, *Commentaires sur la guerre des Gaules*, Garnier Flammarion, 1993.

JULLIER Laurent, Cécile Welker, *Les images de synthèse au cinéma,* éditions Armand Colin, 07/06/2017

JULLIER Laurent, *L'écran postmoderne : un cinéma de l'allusion et du feu d'art*, L'Harmattan, 1997

JULLIER Laurent, *L'analyse de séquences,* Armand Colin, 2019

JULLIER Laurent, LEVERATTO Jean-Marc, *La leçon de vie dans le cinéma Hollywoodien,* Vrin, collection « Philosophie et Cinéma », 2008

JULLIER Laurent, LEVERATTO Jean-Marie, *Cinéphiles et cinéphilies, histoire et devenir de la culture cinématographique*, Armand Colin, 2010

JULLIER Laurent, *Qu'est ce qu'un bon film ?* (2002), La Dispute, Paris, 2012

JULLIER, Laurent, *L'Écran postmoderne*, Paris, L'Harmattan, 1997

JULLIET Laurent, *L'analyse de séquences,* Paris, Nathan, collection « Cinéma », 2002

JUNKELSMANN Marcus, *Hollywoods Traum von Rom :* Gladiator *und die Tradition des Monumentalfilms,* Mayence, P.von Zabern, collection « Kultutgeschichte des antiken welt », 2004

JURGENSEN Gauthier, « Jésus revient : Mel Gibson prépare une suite pour La Passion du Christ », *AlloCiné,* 10/06/2016 [en ligne], consulté le 11/06/2020. URL :

https://fr.news.yahoo.com/j%C3%A9sus-revient-mel-gibson-pr%C3%A9pare-122300485.html

JUSTIN, *Abrégé des Histoires philippiques de Trogue-Pompée*, par E. Chambry et L. Thély-Chambry, Garnier Paris, 1936

KANT Emmanuel, *Critique de la faculté de juger* (1790), Garnier Flammarion, 2015

KANT Emmanuel, *Fondements de la métaphysique des mœurs* (1785), éditions Vrin, 1992

KANT Emmanuel, *Observations sur le sentiment du beau et du sublime* (1764), éditions Vrin, 1990

KATZ Marylin, *Penelope's Renown,* Princeton University Press, 1991

KEITH GRANT Barry, *Film Genre Reader IV*, Austin, University of Texas Press, 2012

KESTELOOT, Lilyan, *L'Épopée traditionnelle*, Nathan, Paris, 1971

KIM Jean-Jacques, « Les dessins animés en relief ou l'invention d'un nouvel espace », *Cahiers du cinéma,* n°25, juillet 1953

KING Geoff, *New Hollywood Cinema. An introduction,* Londres / New York, I.B. Tauris Publishers, 2002

KITSOPANIDOU Kira, *L'innovation technologique dans l'industrie cinématographique Hollywoodienne. Le cinéma spectacle des années 1950 : une mise en perspective des stratégies liées à l'Eidophor et au Cinémascope*, thèse de doctorat, sous la direction de Laurent Creton, Université Sorbonne Nouvelle, Paris 3, décembre 2002

KNAPP Laurence, KULAS Andrea, *Ridley Scott interviews,* University Press of Mississipi, 2005

KNOLL John, *Star Wars : 365 Jours*, éditions de la Martinière, 2005

KROHN Bill, « En profondeur », *Cahiers du Cinéma* n°647, Juillet-août 2009

L'ANNÉE DU CINÉMA, Revue de référence en cinéma

L'ÉCRAN FANTASTIQUE, Revue de référence pour les effets spéciaux

Anonyme, « Gladiator : la genèse du film qui a relancé la mode du péplum », *Première*, 07/12/2015 [en ligne], consulté le 11/06/2020. URL : https://www.premiere.fr/Tele/Gladiator-la-genese-du-film-qui-a-relance-la-mode-du-peplum

LACARRIERE Jacques, *La légende d'Alexandre*, Paris, Folio n°3654, 2000

LACOSTE Yves, « Les États-Unis et le reste du monde », Hérodote, Vol. 2, n°109, 2003

LACOUE-LABARTHE Judith, *Formes modernes de la poésie épique : nouvelles approches,* Berne, Peter Lang, collection « Nouvelle poétique comparatiste », 2004

LACOUE-LABARTHE Judith, *L'épopée,* Armand Colin, « collection Universitaire », 2006

LAFONT-COUTURIER Hélène (dir), *Péplum, l'antiquité spectacle,* catalogue d'exposition, Musées gallo-romains du Département du Rhône, Lyon, 09/10/2012-07/04/2013

LAFORGUE Pierre « Epopée et histoire chez Hugo », *in L'Epique, fins et confins*, Frantz Pierre (dir.), Presses Universitaires de Franche-Comté, 2000

LAGIER Luc et THORET Jean-Baptiste, *Mythes et masques : les fantômes de John Carpenter*, Paris, Dreamland, 1998

LAMOUREUX Joanne, « Le chagrin d'Achille et la colère de Brad : réflexion sur une médiation oubliée dans la représentation des affects extrêmes », revue *Cinémas*, volume 25, n°1 automne 2014

LANDAU Diana, *Gladiator : The Making of the Ridley Scott Epic*, New York, Newmarket Press, 2000

LANDY Marcia, FISCHER Lucy, « 'Dead again' or A-live again : post modern or postmortem ? » *Cinema Journal,* vol.33, n°4, 1994

LAVANDIER Yves, *Construire un récit,* Le Clown et l'Enfant, 2011

LAVANDIER Yves, *La Dramaturgie* et *Construire un récit*, Le Clown et l'Enfant, 2016

LE BRUN Dominique, *Hollywood*, Paris, Hazan, 1999

LEBRUN Charles, *La Méthode pour apprendre à dessiner les Passions* (1698), Nabu Press, 2019

LEDOUX Aurélie, *L'ombre d'un doute, Le cinéma américain contemporain et ses trompe-l'œil*, Presses Universitaires de Rennes, collection « Le Spectaculaire », 2012

LEE Ashley, « 'Hail, Caesar!' Breakout Alden Ehrenreich Talks Spaghetti Lassos and Hollywood Awkwardness », *The Hollywood Reporter,* 09/02/2016 [en ligne], consulté 11/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/alden-ehrenreich-hail-caesar-spaghetti-863469

LEE Ashley, « New plot details from Coen brothers' *Hail, Cæsar!* revealed », *The Hollywood Reporter,* 21/04/ 2015 [en ligne], consulté le 13/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/coen-brothers-hail-caesar-new-790580

LEE Ashley, « Joseph Fiennes Meets Pope Francis Before Vatican's 'Risen' Screening », *The Hollywood Reporter*, 04/02/2016 [en ligne], consulté le 13/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/joseph-fiennes-meets-pope-francis-862153

LEE Ashley, « Joseph Fiennes Talks Embodying Religious Skepticism in *Risen* and Controversy of Playing Michael Jackson », *The Hollywood Reporter*, 15/02/2016 [en ligne], consulté le 13/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/joseph-fiennes-playing-michael-jackson-865294

LEFEBVRE Thierry (dir.), « Pour une histoire des trucages », Revue *1895, n°27, septembre 1999*

LEFEBVRE Thierry, MICHAUD Philippe-Alain, « Le relief au cinéma », *1895,* hors-série, octobre 1997

LEGRAND Guy, *Trucages numériques et images de synthèse*, éditions Dixit, 1998.

LEGRAS Sophie*, « Son of God* : Vade retro Obama! », *Le Figaro* 18/02/2014 [en ligne], consulté le 11/06/2020. URL : https://www.lefigaro.fr/culture/2014/02/18/03004-20140218ARTFIG00143--son-of-god-vade-retro-obama.php

LEITCH Thomas, « Twice-Told Tales : Disavowal and the Rhetoric of the Remake », *in Dead Ringers*, FORREST Jennifer et KOOS Leonard (dir.), Albany, SUNY Press, 2002

LEMIEUX Philippe, *L'image numérique au cinéma,* L'Harmattan, 2012

LEONOVA Regina, « Screen Life, un nouveau genre cinématographique », *Économie Numérique*, 21/01/2020 [en ligne], consulté le 23/08/2020. URL : http://blog.economie-numerique.net/2020/01/21/screen-life-un-nouveau-genre-cinematographique/

LES CAHIERS DE LA CINÉMATHEQUE, « Cinémas méditerranéens », n° 61, septembre 1994

LETOUBLON Françoise, « Citations et formules chez Homère », *in Hôs ephat', dixerit quispiam, comme disait l'autre... Mécanismes de la citation et de la mention dans les langues de l'Antiquité*, Christian Nicolas (dir.)*,* Université Grenoble III, collection "Recherches et Travaux", 2006

LETOUBLON Françoise, « Le récit homérique, de la formule à l'image », *in Europe*, numéro spécial « Homère », 2001

LETOUBLON Françoise, *Hommage à Milman Parry: Le style formulaire de l'épopée homérique et la théorie de l'oralité poétique,* Actes du Colloque International de Grenoble, (1993), Amsterdam, Gieben, 1997

LETOUBLON Françoise, VOLPILHAC-AUGER Catherine, *Homère en France après la Querelle (1715-1900)*, Honoré Champion, 1999

LEUTRAT Jean Louis, *L'alliance brisée. Le Western des années 20*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon-Institut Lumière, 1985

LÉVÊQUE Laure, « Sources antiques et lectures cinématographiques. Le cas de Gladiator », Babel n°24, 2011, mis en ligne le 01/07/2012, consulté le 12/08/2018. URL : https://journals.openedition.org/babel/182

LEWIS D. M., *Sparta and Persia,* Cincinnati Classical Studies, Leyde, Brill 1977

LITTLETON Covington Scott, MALCOR Linda Ann, *From Scythia to Camelot,* 1994, New York Oxon, 2000

LLEWELLYN-JONES Lloyd, *Gods of the Silver Screen: Cinematic Representations of Myth and Divinity, a Companion to Greek Religion*, Blackwell Publishing Ltd, 2007

LOWE Dunstan (Université du Kent), communication « The Gory as revolution : How bloodshed revived Antiquity from Videogames », journée d'étude du 11/12/2014, *Antiquité 2.0. Inventions antiques à l'ère numérique*, Université Paris Nanterre, Anne-Violaine Houcke, Alain Kleinberger (dir.), Institut National d'Histoire de l'Art

LOWENTHAL Leo, « The Triumph of Mass Idols », in *Literature, Popular Culture and Society* (1944), Prentice-Hall, Englewood Cliffs, Spectrum, 1961

LUCIEN, *Histoire véritable*, éditions Actes Sud, collection « Les belles infidèles », 1988.

LUKACS Georg, *Théorie du roman,* (1920), éditions Denoël, 1968

MAC INTYRE Alasdair, *After Virtue*, University of Notre Dame Press, Indiana, 1981

MAC LEAN Albert**,** *American Vaudeville as Ritual*, University Press of Kentucky, 2015

MACGOWAN Kenneth, *Behind the Screen : The History and Techniques of the Motion Picture*, New York, Delta, 1965

MACLEOD Joseph, « Stereoscopic Film : An Eye Witness Account » in *Sight and Sound,* n°16, automne 1947

MADELENAT Daniel, « Présence paradoxale de l'épopée: hors d'âge et retour » *in Déclins et confins de l'épopée au XIXème siècle,* NEIVA Saulo (dir.), Tübingen, Günter Narr, 2008

MADELENAT Daniel, *L'Epopée,* Presses Universitaires de France, collection « Littératures modernes », 1986

MAILLIER Julliet, *The Bridei Chronicles,* New York, Tor books, 3 volumes, 2004-2006

MALONE Kemp, « The historicity of Arthur », Journal of English and German Philology, 1924

MALRAUX André, « Par ailleurs, le cinéma est une industrie » in *Esquisse d'une psychologie du cinéma, défense du langage cinématographique,* Gallimard, 1946

MALTBY Richard, *Hollywood cinéma : An introduction,* Oxford, Blackwell, 1995

MANGEOT Philippe, « *La Passion du Christ* de Mel Gibson. Langue fourchue », *Cahiers du Cinéma* n°589, avril 2004

MANGOLTE Babette, « Une histoire de temps. Analogique contre numérique, l'éternelle question du changement de technologie et de ses implications sur l'odyssée d'un réalisateur expérimental », *Trafic,* n°50, 2004

MANNONI Laurent, *Le grand art de la lumière et de l'ombre : archéologie du cinéma*, Nathan, 1995

MANSION Auguste, VERBEKE Gérard, *L'évolution de la doctrine du Pneuma du stoïcisme à Saint Augustin i*n *Revue Philosophique de Louvain*, tome 44, n°1, 1946

MARC AURELE, *Pensées pour moi-même,* Garnier Flammarion, 1999.

MARCADE Nicolas, ROLLAND Chloé, *Chronique d'une mutation, Conversations sur le cinéma,* éditions Les fiches sur le cinéma, 2010

MARCUSE Herbert, *L'homme unidimensionnel : essai sur l'idéologie de la société industrielle avancée*, Paris, éditions de Minuit, 1968

MARDORE Michel, « Le géant de Thessalie » in *Cahiers du Cinéma*, n°122, Août 1961

MARIE Michel, « Analyse textuelle », *in Lectures du film,* Jean Collet, Daniel Percheron, Jean-Paul Simon, Marc Vernet, éditeur Albatros, 1980

MARKER Chris, « Lettre de Hollywood. Sur trois dimensions et une quatrième », *Cahiers du Cinéma,* n°25, juillet 1953

MARKS Laura, *The Skin of the Film : Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Duke University Press, 2000

MARSHALL MAC LUHAN Herbert, *Pour comprendre les médias* (1964), Seuil, collection « Points », 1968

MARTIN Frédéric, *L'Antiquité au cinéma*, Dreamland, 2002

MARTIN Hart, « Solving The Mysteries of MGM Camera 65 and Ultra Panavision 70 », *WidescreenMuseum.com*, 01/09/2002 [en ligne], consulté le 21/03/2020. URL : http://www.widescreenmuseum.com/widescreen/c65story.htm

MARTIN Martin, *Le langage cinématographique,* éditions du Cerf, 2001

MARTIN René, GAILLARD Jacques, *Les Genres Littéraires à Rome,* Nathan, 1990

MARTIN Richard P., *The Language of Heroes* : *Speech and Performance in the* Iliad, Cornell University Press, 1989

NASHAWATY Chris, « King Arthur : Legend of the Sword », *Entertainment Weekly*, USA, n° 539, 09/05/2017, [En ligne], consulté le 11/03/2020. URL : https://ew.com/movies/2017/05/09/king-arthur-legend-of-the-sword-ew-review/

MASSON Alain, « Trois moments », *Positif* n°473-474, juillet/août 2000

MATHIEU-CASTELLANI Gisèle, *La Rhétorique des Passions,* Presses Universitaires de France, 2000

MATHIEU-CASTELLANI, Gisèle, (dir.), *Plaisir de l'épopée*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, 2000

MATRICON-THOMAS Elodie, « Le fil d'Ariane et la traversée du Labyrinthe », *Gaia - Revue Interdisciplinaire sur la Grèce Archaïque*, n°17, 2014, publié sur *Persée* [en ligne], consulté le 11/02/2019, URL : https://www.persee.fr/doc/gaia_1287-3349_2014_num_17_1_1629

MAURICE Frederick, « The size of the army of Xerxes in the invasion of Greece 480 B.C. », *Journal of Hellenic Studies*, n°50, 1930

MAZDON Lucy, *Encore Hollywood : Remaking French Cinema*, Londres, BFI, 2000

McCARTHY Robert E., *Secrets of Hollywood Special Effects*, éditions Focal Press, 1992

MCCARTHY Todd, « The Christian film, based on Mark Burnett and Roma Downey's 10-hour miniseries, is directed by Christopher Spencer and zooms in on "The Bible" lead, Diogo Morgado », *The Hollywood Reporter,* 27/02/2014 [en ligne], consulté le 22/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/son-god-film-review-684046

MCCARTHY Todd, « *Ben Hur* : Film Review. The latest big-screen iteration of the beloved epic was directed by Timur Bekmanbetov ('Wanted') and stars Jack Huston, Toby Kebbell and Morgan Freeman », *The Hollywood Reporter,* 17/08/2016 [en ligne], consulté le 19/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/review/ben-hur-film-review-919437

MCCARTHY Todd, « *Hail, Cæsar!* : Film Review -The Coen brothers' latest, a comedy about 1950s Hollywood, stars Josh Brolin, George Clooney, Scarlett Johansson, Tilda Swinton and Channing Tatum », *The Hollywood Reporter,* 03/02/2016 [en ligne], consulté le 16/10/2019. URL : https://www.hollywoodreporter.com/review/hail-caesar-film-review-860214

MCCLINTOCK Pamela, GALUPPO Mia, « *Ben Hur* to *BFG* : Hollywood's Biggest Box-Office Bombs of 2016 », *The Hollywood Reporter,* 29/12/2016 [en ligne], consulté le 11/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/lists/2016s-biggest-box-office-bombs-958780

MCCLINTOCK Pamela, « 'Ben-Hur' Faces Epic $120M Loss as Summer's Biggest Box-Office Bust », *The Hollywood Reporter,* 08/09/2016 [en ligne], consulté le 11/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/ben-hur-faces-120m-loss-925302

MCCLINTOCK Pamela, FORD Rebecca, « The fantasy epic - starring Gerard Butler- looks to be the first big-budget miss of 2016 in North America as *Deadpool* continues to soar; elsewhere, Quentin Tarantino's *The Hateful Eight* prepares to ride past $100 million overseas », *The Hollywood Reporter,* 26/02/2016 [en ligne], consulté le 11/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/box-office-gods-egypt-bombing-869692

MCGEE Marc Thomas, *Beyond Ballyhoo, Motion Picture Promotion and Gimmicks*, Jefferson (NC), McFarland, 1989

MCKEE Robert, *Story : contenu, structure, genre, Les principes de l'écriture d'un scénario*, éditions Dixit, 2000

McKENZIE Alan, DEREK Ware, *Trucages et effets spéciaux au cinéma*, Editions Atlas, 1987

MEANS SHANNON Hannah, « Alan Moore calls for boycott of 'wretched film' *Hercules* on behalf of friend Steve Moore », *Bleeding Cool,* le 17/07/2014 [en ligne], consulté le 12/12/2018. URL : https://bleedingcool.com/comics/recent-updates/alan-moore-calls-for-boycott-of-wretched-film-hercules-on-behalf-of-friend-steve-moore/

MENEGALDO, Gilles, *Europe et Hollywood à l'écran : regards croisés*, Paris, Michel Houdiard, 2012

MENENDEZ PIDAL, Ramon, *La Chanson de Roland et la tradition épique des Francs*, A. et J. Picard et Cie Abbeville, Paris, 1960

MERANGER Thierry, « *Agora* d'Alejandro Amenábar », *Cahiers du Cinéma* n°652, Janvier 2010

MERANGER Thierry, « Animer dans l'espace », *Cahiers du Cinéma* n°647, juillet-août 2009

METZ Christian, « Trucages et cinéma » in *Essais sur la signification du cinéma,* tome 2, éditions Klincksieck, 1974

METZ Christian, *Essais sur la signification au cinéma*, tome I, Klincksieck, 1975

MEUSY Jean-Jacques (dir.), *Le Cinémascope entre art et industrie,* Paris, Association Française de Recherche sur l'Histoire du Cinéma, 2003

MICHAUX Emmanuelle, *Du panorama pictural au cinéma circulaire : origines et histoires d'un autre cinéma, 1785-1998*, Paris, L'Harmattan, collection « Champs visuels », 1999

MICHEL Benoît, *La stéréoscopie numérique,* Paris, Eyrolles, 2012

MICHELAKIS Pantelis (Université de Bristol), communication : « The future of epic in cinema : tropes of reproduction in Ridley Scott's Prometheus », journée d'étude Antiquité du 11/12/2004, *2.0. Inventions antiques à l'ère numérique*, Université Paris Nanterre, Anne-Violaine Houcke, Alain Kleinberger (dir.), Institut National d'Histoire de l'Art

MILAN Serge Lorenzo, « *Maciste Alpino* et la production cinématographique italienne de la Grande Guerre », « L'autre front / Il fronte interno. Art, culture et propagande dans les villes italiennes de l'arrière (1915-1918) », *Cahiers de la Méditerranée*, 19/06/2019 [en ligne], consulté le 01/11/2019, URL : https://journals.openedition.org/cdlm/10300

MILLER Ron, *Special Effects : An Introduction to Movie Magic*, Twenty-First Century Books, 2006

MILLET Claude, « Les larmes de l'épopée, des *Martyrs* à la *Légende des siècles* » *in Déclins et confins de l'épopée au XIXème siècle,* NEIVA Saulo (dir.), Tübingen, Günter Narr, 2008

MILLET Claude, *Le légendaire au XIXème siècle*, Presses Universitaires de France, 1997

MINOUI Delphine, « Téhéran dénonce une 'guerre psychologique' de l'Occident », Le Figaro, 15/10/2007 [en ligne], consulté le 12/12/2020. URL : https://www.lefigaro.fr/international/2007/03/22/01003-20070322ARTFIG90166-teheran_denonce_une_guerre_psychologique_de_l_occident.php

MITRY Jean, *Esthétique et Psychologie du Cinéma*, éditions Universitaires, 2 volumes, 1963-1965

MOINE Raphaëlle, LAYERLE Sébastien, *Voyez comme on chante ! Films musicaux et cinéphilies populaires en France, 1945-1958*, Presses Sorbonne Nouvelle, 2014

MOINE Raphaëlle, *Le cinéma français face aux genres,* Les éditions de la Maison des Sciences de l'Homme, 2005

MOINE Raphaëlle, *Les genres du cinéma,* Armand Colin Cinéma, 2005

MOINE Raphaëlle, *Remakes : les films français à Hollywood*, CNRS Paris Editions, 2007

MONFLEUR Laura, « Les États-Unis au Moyen-Orient (III) : Guerre contre le terrorisme et remodelage du grand Moyen-Orient (2001-2004) », *Les clés du Moyen Orient* 29/03/2018 [en ligne], consulté le 17/06/2019. URL : https://www.lesclesdumoyenorient.com/Les-Etats-Unis-au-Moyen-Orient-3-guerre-contre-le-terrorisme-et-remodelage-du.html

MONNIER Claude, *Ridley Scott, le cinéma au cœur des ténèbres*, L'Harmattan, 2014

MONTSACRE Hélène, *Les larmes d'Achille, Le héros, la femme et la souffrance dans la poésie d'Homère*, Albin Michel, 1984

MORIN Edgar, *Les Stars,* éditions du Seuil, 1957

MORRISON James, *Passport to Hollywood*, New York SUNY Press, 1998

MOSSE Claude, HOLTZMANN Bernard, « Macédoine antique », *Encyclopædia Universalis*, [en ligne], consulté le 12/08/2018. URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/macedoine-antique/

MOSSÉ Claude, SVORONOS Nicolas, « La Grèce antique jusqu'à Constantin », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 12/08/2018. URL :

https://www.universalis.fr/encyclopedie/grece-antique-histoire-la-grece-antique-jusqu-a-constantin/

MURCIA Thierry, *Marie appelée la Magdaléenne. Entre Traditions et Histoire. Ier-VIIIème siècle*, Presses Universitaires de Provence, Collection « Héritage méditerranéen », Aix-en-Provence, 2017

NACACHE Jacqueline, *Le film Hollywoodien classique* (1995), Armand Colin, collection « 128 », 2005

NAFICY Hamid, *An Accented Cinema : Exilic and Diasporic Filmmaking*, Princeton, Princeton University Press, 2001

NAGEL Thomas, *The View from Nowhere,* Oxford University Press, 1986

NAGY Gregory, *Poetry as Performance: Homer and Beyond*, New York, Cambridge University Press, 1996

NEALE Steve *Cinema and Technology, Image, Sound, Color,* Bloomington, Indiana University Press, 1985

NEALE Steve, « *Halloween*: Suspense, Agression, and the Look », in *Planks of Reason: Essays on the Horror Film,* Barry Keith Grant et Christopher Sharrett, Lanham, Toronto et Oxford, The Scarecrow Press, 2004

NEALE Steve, *Genre and Hollywood,* Londres / New York, Routledge, 2000

NEISSER Ulrich, *Cognition and Reality : Principles and Implications of Cognitive Psychology*, San Francisco, W.H. Freeman and Company, 1976

NIETZSCHE Friedrich, *Ainsi parlait Zarathoustra* (1885), Garnier Flammarion, 2006

NIETZSCHE Friedrich, *Généalogie de la morale* (1887), Le Livre de Poche, 2000

NIETZSCHE Friedrich, *La Naissance de la Tragédie*, le livre de poche, réédition 1994

NIETZSCHE Friedrich, *Le Gai Savoir* (1882 et 1887), Folio Essais, 1986

NIETZSCHE Friedrich, *Par-delà le bien et le mal* (1886), Folio Essais, 1987

NIOGRET Hubert, « *Exodus,* Ambitions et convictions », *Positif* n°647, janvier 2015

NORRIS Herbert, *Ancient European Costume and fashion* (1924), Dover publications, Mineola, New York, 1999.

NYE Joseph, *Bound to Lead : The Changing Nature of American Power*, New York, Basic Books, 1990

O'BRIEN Charles, *Cinema's Conversion to Sound : Technology and Film Style in France and the US*, Bloomington, Indianapolis, Indiana University Press, 2005

O'BRIEN Geoffrey, « The Sublime Horrors of Ridley Scott », *The New York Review of Books*, 13/06/2012, [En ligne] consulté le 21/01/2020. URL : https://www.nybooks.com/daily/2012/06/13/prometheus-sublime-horrors/

O'NEILL Eithne, « Folie et méthode. Leigh et la direction d'acteurs », *Positif* n°473-474, juillet-août 2000

OBERHELMAN Steven (dir.), *Epic and Epoch,* Texas Tech University Press, 1994.
OKPEWHO Isidore, *The Epic in Africa*, New York, Columbia University Press, 1979

ODIN Roger, « Le spectateur de cinéma : approche sémio-pragmatique », *in Communication. Information Médias Théories*, volume 13 n°2, automne 1992, [en ligne] consulté le 12/07/2019, URL : https://www.persee.fr/doc/comin_1189-3788_1992_num_13_2_1593

OKPEWHO Isidore, *The Oral Performance in Africa,* Longman, 1990

OKUN Jeffrey, ZWERMAN Susan, *The VES Handbook of Visual Effects : Industry Standard VFX Practices and Procedures*, Focal Press, New York and London, 2015

ONOSCO Tim, « 1953 : The New Era. A brief History of the Three-Dimensional Film », in *The Velvet Light Trap,* n°11, 1974

PAGE-KIRBY Kristen, « *Hail, Caesar!* brings back Hollywood's Golden Age, both good and bad *», The Washington Post*, 05/02/2016 [en ligne], consulté le 12/07/2018. URL : https://www.washingtonpost.com/express/wp/2016/02/05/hail-caesar-brings-back-hollywoods-golden-age-both-good-and-bad/

PALLARES Florent, « Représentations de la guerre et de la paix dans le cinéma à sujet antique Hollywoodien » *in Images de guerre, guerre des images, paix en images : la guerre dans l'art, l'art dans la guerre*, Presses Universitaires de Perpignan, collection « Études », 2013

PANTELIS Michelakis, *Greek tragedy on screen,* Oxford University Press, 2013

PAQUETTE Jean-Marcel, *Typologie des sources du Moyen Age occidental*, Fascicule 49, *L'épopée*, Introduction, Turnhout, Brepols, 1988

PAQUETTE Jean-Michel, « Typologie des sources du Moyen Age occidental », in *L'épopée*, fascicule 49, Turnhout, Brepols, 1988

PASSEK Jean-Loup, CIMENT Michel, CLUNY Claude Michel, FROUARD Jean Pierre, *Dictionnaire du cinéma*, Larousse, 2001

PAUL Joanna, communication « Ruins and Digital reconstructions : The cinematic city in Pompeii and other récent films », journée d'étude du 11/12/2014, *Antiquité 2.0. Inventions antiques à l'ère numérique*, Université Paris Nanterre, Anne-Violaine Houcke, Alain Kleinberger (dir.), Institut National d'Histoire de l'Art

PAUL William, « The Aesthetics of Emergence », *Film History,* volume 5, n°3, 1993

PAUSANIAS, *Description de la Grèce*, traduction Michel Jost, Les Belles Lettres, 2002

PEARSON Lionel, *The Lost Histories of Alexander the Great*, Americain Philological Association n°20, éditions Francis R. Walton, 1960

PECK Agnès, « Johnny Depp. L'acteur postmoderne », *Positif* n°473-474, juillet/août 2000

PEDECH Paul, *Historiens compagnons d'Alexandre : Callisthène, Onésicrite, Néarque, Ptolémée, Aristobule*, Les Belles Lettres, Paris, 1984

PENSO Gilles, *Stop-Motion : L'animation Image par Image dans le cinéma fantastique*, éditions Dreamland, 2002

PERRON Bernard, « Une machine à faire penser », *in* « Sur la notion de genre au cinéma », *Iris,* n°20, 1995

PERROT Vincent, *Action ! Cascades et cascadeurs à l'écran*, éditions Dreamland, 1999

PESCH Natascha, « Bakhtinian Novelization, Postcolonial Theory and the Epic: Derek Walcott's caribbean Epic *Omeros* » in *New Methods/ Neue Methoden* : *New Methods in the Research of Epic - Neue Methoden der Epenforschung*, Hildegard Tristram, Tübingen, Günter Narr, 1998.

PETERSON Lorne, *Sculpting a galaxy*, éditions Insight, 2006

PICARD Olivier, *Les Grecs devant la menace perse*, SEDES, collection « Histoire », 1995

PLUTSCHOW H. E., *Chaos and Cosmos*: *Ritual in Early and Medieval Japanese Literature*, Leyde, Brill, 1990

PICARD Sylvestre, « Exodus : Gods and Kings est un grand spectacle total et osé », *Première,* 28/04/2019 [en ligne], consulté le 11/06/2020. URL :

https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Exodus-Gods-and-Kings-est-un-grand-spectacle-total-et-ose--critique

PINDARE, *Odes Triomphales : Olympiques, Pythiques, Isthmiques, Néméennes*, Paleo éditions, 2017

PINTEAU Pascal, *Effets spéciaux : Un siècle d'histoires*, éditions Minerva, 2003

PIROT Jean, *Trois amies de Jésus de Nazareth*, éditions du Cerf, 1986

PISANO Giusy, *Une archéologie du cinéma sonore*, Paris, CNRS, 2004

PLUTARQUE, *Vie d'Alexandre*, Les Belles Lettres, 2012

PLUTARQUE, *Vies parallèles*, Les Belles Lettres, 2012

POIRION Daniel, « La Chanson de Geste », in *Précis de littérature française du Moyen Âge*, Presses Universitaires de France, Paris, 1983

POMEROY Arthur, « The Vision of a Fascist Rome in *Gladiator* », in *Gladiator : Film and History*, Martin M. Winkler (dir.), New York, Blackwell Publishing Ltd, 2004

POPE Lucien E., OREAR Richard H., « Evaluation and Reaction : New Processes of Motion-Picture Presentation », *Journal of the SMPTE,* volume 64, mai 1953

PORRECA Brian, « *Hail, Cæsar !* World Premiere : George Clooney wants a Hollywood Fixer », *The Hollywood Reporter,* 02/02/ 2016 [en ligne], consulté le 03/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/hail-caesar-world-premiere-george-861302

POSITIF, « L'Antiquité à Hollywood», n° 468, février 2000

POSTEL Philippe, « En Chine, une épopée introuvable? Le cas du *Roman des trois royaumes* » in *Formes modernes de la poésie épique,* Lacoue-Labarthe Judith (dir.), Berne, Peter Lang, collection « Nouvelle poétique comparatiste », 2004

PROPP Vladimir, *Morphologie du conte*, éditions du Seuil, collection « Point », 2015

PROUST Marcel, *Contre Sainte-Beuve,* éditions de Fallois, 1954

PSEUDO-CALLISTHENE, *Le Roman d'Alexandre,* Les Belles Lettres, 1992

PURSE Lisa, *Contemporary Action Cinéma,* Edimbourg, Edinburgh University Press, 2011

PURSE Lisa, *Digital Imaging in Popular Cinema*, Edinburgh University Press, 2013

QUIGLEY Jr. Martin (éd.), *New Screen Techniques,* New York, Quigley Publishing, 1953

QUINT David, *Epic and Empire*, Princeton University Press, 1993

QUINTE-CURCE, *Histoires*, Les Belles Lettres, 2008

RABIN Nathan, « My Year Of Flops, Case File 1: *Elizabethtown* : The Bataan Death March of Whimsy », *The A.V. Club*, 25/01/2007

RABINO Thomas, « Jeux vidéo et Histoire » in *Le Débat*, vol. 177, n° 5, 2013

RABINO Thomas, *De la guerre en Amérique,* éditions Perrin, 2013

RADOVIC Milja, *Transnational Cinema and Ideology*, London, Routledge, 2014

RAMONET Ignacio, *La Tyrannie de la communication* (1999), Gallimard, 2002

RAMONET Ignacio, *Propagandes Silencieuses*, *Masses, Télévision, Cinéma*, Gallimard, 2000

RANCIERE Jacques, *Aisthesis : scènes du régime esthétique de l'art*, Galilée, 2011

RAW Laurence, *The Ridley Scott Encyclopedia,* Scarecrow Press, 2009

RAWSON Elisabeth, *The Spartan Tradition in the European Thought*, Clarendon Press, 1969

RENAUD-ALAIN Alain, « L'image sans gravité », *Revue d'esthétique* n°25, « Les technimages », 1994

RENGER Almut-Barbara, SOLOMON Jon, *Ancient world in film and television, gender and politics*, éditions Brill, 2013

RENOUARD Caroline, *Les effets esthétiques et narratifs de la technique de l'incrustation : l'image composite dans les mises en image(s) spectaculaires*, sous la direction de Giusy PISANO, Université Paris-Est à l'ENS Louis-Lumière, Cité du Cinéma, Soutenue le 26 novembre 2012

REYNAUD Françoise, TAMBRUN Catherine, TIMBY Kim et al., *Paris en 3D : de la stéréoscopie à la réalité virtuelle, 1850-2000,* catalogue de l'exposition, Paris, Paris Musées, Muset Carnavalet, Booth Clibborn, 2000

RICKITT Richard, *Special effect, the history and technique*, éditions Virgin, 2000

RIEGL Aloïs, *Le culte moderne des monuments. Son essence et sa genèse* (1903), Seuil, 1984

ROBERT Jean-Noël, *Les romains et la mode,* Les Belles Lettres, 2011

ROCHE David, « "That's Real! That's What You Want!": Producing Fear in George A. Romero's *Dawn of the Dead* (1978) vs. Zack Snyder's Remake (2004) », *Horror Studies*, n° 2, 2011

ROCHE David, « (In)stability of Point of View in When a Stranger Calls (Fred Walton, 1979) & Eyes of a Stranger (Ken Wiederhorn, 1981) », Style and Form in the Hollywood Slasher. Editions Wickham Clayton. Basingstoke, UK and New York, Palgrave Macmillan, 2015

ROCHE David, « Les *remakes* comme témoins de la poétique du cinéma d'horreur Hollywoodien contemporain », *Mise au point* [En ligne], 11 | 2018, mis en ligne le 19 novembre 2018, consulté le 11 février 2020. URL : http://journals.openedition.org/map/3205 ; DOI : https://doi.org/10.4000/map.3205

ROCHE David, *Making and Remaking Horror in the 1970s and 2000s: Why Don't They Do It Like They Used To?* Jackson, MS, University Press of Mississippi, 2014

RODOWICK David Norman, « L'évènement numérique », *Trafic* n°79, automne 2011

ROGERS Ariel, *Cinematic Appeals : The Experience of New Movie Technologies*, New York, Columbia University Press, 2013

RONSARD Pierre, *Discours des Misères de ce temps* (1571), éditions Hachette, 2012

ROSIER Pascal, *Le moulage,* éditions Dessain et Tolra, 1990

ROULIN Jean-Marie, *L'Epopée de Voltaire à Chateaubriand : poésie, histoire et politique*, Voltaire Foundation, Oxford, SVEC, 2005

ROUSSEAU Olivier, *Les formats larges dans le cinéma français (1953-2000). Histoire des techniques, production, exploitation, esthétique,* thèse sous la direction de Jean A. GILI, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, soutenue en février 2007

ROUYER Philippe, « *Ben Hur* », *Positif* n°668, octobre 2016

RUMEAU Delphine, *Chants du Nouveau Monde (Whitman, Neruda, Glissant)*, Presses de l'Université Paris-Sorbonne, collection "Perspectives comparatistes", 2009

RUMEAU Delphine, *Permanence de la poésie épique au XXe siècle* (Akhmatova, Hikmet, Neruda, Césaire), Presse Universitaire de France, 2009

RUSSELL James, *The Historical Epic and Contemporary Hollywood.* From Dances with Wolves *to* Gladiator*,* New York et Londres, Continuum, 2007

RYCHNER Jean, *La Chanson de geste. Essai sur l'art épique des jongleurs*, Droz, 1967

S.F.X. Revue de référence pour les effets spéciaux et visuels

SADOUL Georges, *Histoire du cinéma mondial des origines à nos jours*, Flammarion, 1966

SADOUL Georges, *Histoire du cinéma mondial des origines à nos jours*, Flammarion, 1949

SADOUL Georges, *Le cinéma, son art, sa technique, son économie,* La Bibliothèque Française, 1948

SAGIS Milo, BERTERO Eve, *Modes de l'Antiquité Grecque et latine,* éditions Falbalas, collection « Empreintes de Mode », Paris, 2009

SAMMONS Eddie, *The World of 3D Movies,* New York, Delphi Publication, 1992

SANTAS Constantine, *The epic in film, From Myth to Blockbuster,* Plymoutth, Rowman & Littlefield Publishers, 2008

SCHAEFFER Jean-Marie, *Qu'est ce qu'un genre littéraire ?* Seuil, collection « Poétique » 1989

SCHATZ Thomas, *Old Hollywood/New Hollywood : Ritual Art and Industry*, UMI Research Group, éditions Ann Harbor, 1983

SCHECK Frank, « *Gods of Egypt* : Film Review. An Egyptian God battles his vengeful uncle with the aid of a mortal in Alex Proyas' fantasy-adventure film », *The Hollywood Reporter*, 25/02/2016 [en ligne], consulté le 16/06/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/review/gods-egypt-film-review-869527

SCHECK Frank, « *Risen* : Film Review. Joseph Fiennes plays a Roman tribune investigating the mysterious disappearance of Jesus' body in this Biblical drama directed by Kevin Reynolds », *The Hollywood Reporter*, 18/02/2016 [en ligne], consulté le 16/06/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/review/risen-film-review-866689

SCHIFFER Sheldon, « Footsteps, breath and recording devices : abandonning a camera centric construction of ''Point of audition'' », *The Soundtrack,* vol.5, n°1, 2013

SCHWARTZ Richard A., *The Films of Ridley Scott. Westport, CT: Praeger*, New York, Greenwood Press, 2001

SCOTT Ridley, PARKES Walter, BLACK Sharon, LANDAU Diana, FRANZONI David, *Gladiator : The Making of the Ridley Scott Epic*, Diana Landau (ed.), New York, New Market Press, 2000

SEGER Linda, *Faire d'un bon scénario un scénario formidable*, éditions Dixit, 2005

SELLIER Geneviève, « French Women making Films in the 1990s » in *Beyond French Feminisms : Debates on Women, Politics and Culture in France 1981-2001*, Roger Celestin et alii (ed.), New York, Palgrave Macmillan, 2003

SELLIER Geneviève, « Gender studies et études filmiques », *in* « Politiques de la représentation et de l'identité », *Cahiers du Genre* n° 38, L'Harmattan, 2005

SELLIER Geneviève, « Genre, modernisme et culture de masse dans la Nouvelle Vague », *Nouvelles Questions Féministes*, vol.22, n° 1, Lausanne, éditions Antipodes, 2003

SELLIER Geneviève, « Les films "Belle Époque" dans le cinéma français d'après-guerre. Invisibilité d'un genre "féminin" », in *Le cinéma français face aux genres*, Raphaëlle Moine (dir.), Paris, Association Française de Recherche sur l'Histoire du Cinéma, 2005

SELLIER Geneviève, BERTIN-MAGHIT Jean-Pierre (dir.), *La Fiction éclatée*, 2 Volumes, « Études socioculturelles », L'Harmattan/INA, 2007.

SELLIER Geneviève, BEYLOT Pierre (direction), *Les Séries policières*, L'Harmattan, 2004

SELLIER Geneviève, Christine BARD (dir.), « Le cinéma français des années trente » ; « L'antiféminisme dans le cinéma des années cinquante » in *L'Antiféminisme au XXe siècle*, Paris, Fayard, 1999

SELLIER Geneviève, *Cinéma et cinéphilies populaires dans la France d'après guerre 1945-1948,* Nouveau Monde éditions, 2015

SELLIER Geneviève, KRAKOVITCH Odile, VIENNOT Eliane, *Femmes de pouvoir. Mythes et fantasmes*, L'Harmattan, 2001

SELLIER Geneviève, *La Drôle de guerre des sexes du cinéma français*, 1930-1956 (1996), Armand Colin, 2005

SELLIER Geneviève, *Le Cinéma au prisme des rapports de sexe*, éditions J. Vrin, 2009

SELLIER Geneviève, VIENNOT Eliane (dir.), *Culture d'élite, culture de masse et différence des sexes*, L'Harmattan, 2004

SEVEON Julien, GILI Jean, *Péplum l'Antiquité fantasmée,* Beaux Arts Editions, 2012

SHELLEY Ward, *The History of Science fiction,* collage [en ligne]

SHILS E.A. Shils, « Charisma, Order and status », *American Sociological Review*, Vol. 30, n° 2, avril 1965

SHIVE David, *Naming Achilles,* Oxford University Press, 1987

SICLIER Jacques, « L'âge du péplum » in *Cahiers du cinéma* n° 131, mai 1962

SIDARUS Adel, *Alexandre le Grand dans la tradition syriaque*, Institut de la recherche et d'histoires des textes/ CNRS [en ligne], consulté le 25/02/2018. URL : http://bibliotheque.irht.cnrs.fr/opac/index.php?lvl=author_see&id=2173

SIEGEL Tatiana, « *Screen* Life Films May Be the Next (Cheap) Genre Craze », *Hollywood Reporter,* 8/23/2018 [en ligne], consulté le 13/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/screen-life-films-may-be-next-cheap-genre-craze-1136510

SIPIERE Dominique, COHEN Alain, *Les autres arts dans l'art du cinéma*, Presses Universitaires de Rennes, 2007

SLIM Dun, « Univers, Top 15 de Rome Antique », Sens Critique, 11/10/2018 [en ligne]

SMITH Adam, *Enquête sur la nature et les causes de la richesse des Nations* (1776), Garnier Flammarion, 1999.

SOBIESCZANSKI Marcin, « Entre l'immersion dans l'image cinématographique et l'immersion totale », *Cahiers de Narratologie*, n°19, 2010 [en ligne], consulté le 12 février 2020. URL : http://journals.openedition.org/narratologie/6184 ; DOI : https://doi.org/10.4000/narratologie.6184

SOCRATE, *Le Banquet,* traduction Paul Vicaire, Les Belles Lettres, 1985

SOLOMON Jon, *Ben-Hur : the original blockbuster*, Edinburgh, Edinburgh University Press, collection Screening Antiquity, 2016

SONTAG Susan, « The Decay of Cinema », *The New York Times,* 25/02/1996

SORIANO John, « Exclusive interview with David Franzoni », Writers Guild of America (2001) [en ligne], consulté le 13/06/2015. Archive URL : http://www.arlt.co.uk/ss2003/gladiator.pdf

SOTINEL Thomas, « *Marie Madeleine* : un apocryphe du XXIe siècle », Le Monde, 28/03/2018 [en ligne], consulté le 19/02/2019. URL : https://www.lemonde.fr/cinema/article/2018/03/28/marie-madeleine-un-apocryphe-du-xxie-siecle_5277351_3476.html

SOUYRI Pierre-François, *Le Monde à l'envers: La dynamique de la société médiévale*, Maisonneuve et Larose, 1990

SPENCER Diana, *The Roman Alexander: Reading a Cultural Myth*, Exeter, University of Exeter Press, 2002

SPOTTISWOODE Raymond, *Film and its techniques,* Berkeley, Los Angeles, University of California Press, 1952

STAM Robert, RAENGO Alessandra, *Literature and Film : A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*, Malden, Oxford et Carlton, Blackwell, 2005

STAM Robert, « Introduction: The Theory and Practice of Adaptation », dans

STEPHENS William, « The Rebirth of Stoicism? », *Creighton Magazine*, Winter 2000 [En ligne], consulté le 22/01/2019. URL : http://puffin.creighton.edu/phil/Stephens/rebirth_of_stoicism.htm.

STEWART Andrew, *Alexander's image and Hellenistic Politics*, University of California Press, 1993

STONE Natalie, « *Gods of Egypt* Director, Studio Apologize Following Diverse Casting Controversy - It is clear that our casting choices should have been more diverse », *The Hollywood Reporter*, 21/11/2017 [en ligne], consulté le 18/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/gods-egypt-director-studio-apologize-844074

STONEMAN Richard, *Alexander the Great : a life in Legend,* Yale University Press, 2007

STRAND HOLKEBOER Katherine, *Patterns for theatrical costumes, Garments, Trims and accessories from Ancient Egypt to 1915*, Costume and Fashion Press, Hollywood, 1998

STRAUSS Frédéric, « Les effets numériques deviennent invisibles pour faire plus vrais », *Télérama* n°3298, 30/03/2013

TAFOYA Scout, « Aimez-vous les films de super héros ? Défense de Scorcese, de Coppola et du cinéma d'auteur. Ou pourquoi avons-nous transformé des auteurs de légende en rouages d'un cycle d'informations en continu, et dans quel but ? », *Positif* n°708, février 2020

TCHOU-COTTA Stéphanie, *« Le péplum » in Synopsis* n° 10, novembre-décembre 2000

TESSÉ Jean-Philippe, « La Révolution numérique est terminée », *Cahiers du Cinéma,* n°672, novembre 2011

THABOUREY Vincent, « *Les* Immortels », *Positif* n°610, décembre 2011

THARRATS Juan Gabriel, *Segundo de Chomón,* L'Harmattan, Paris, 2009

THIRARD Paul-Louis, « *Le roi Arthur* », *Positif* n°524, octobre 2004

THUCYDIDE, *La Guerre du Péloponnèse,* traduction Jacqueline de Romilly, Louis Bodin, Raymond Weil, Les Belles Lettres, 2019

TIMPONE Anthony, *Men, Makeup and Monsters*, éditions St Martin's Griffin, 1996

TODOROV Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique,* Seuil, collection « Poétique », 1970

TRALONGO Stéphane, *Faiseurs de féeries. Mise en scène, machinerie et pratiques cinématographiques émergentes au tournant du XXème siècle,* thèse soutenue sous la direction de Martin BARNIER et André GAUDREAULT, Université Lumière Lyon 2/ Université de Montréal, novembre 2012

TRICART Céline, *La pratique de la mise en scène 3D Relief,* Nice, Baie des Anges, 2012

TRISTRAM, Hildegard L. C. (ed.), *New Methods in the Research of Epic - Neue Methoden der Epenforschung*, Tübingen, Günter Narr, 1998

TRUBY John, *Anatomie du scénario*, Michel Lafon, 2017

TRUFFAUT François, « En avoir plein la vue », *Cahiers du Cinéma,* n°25, juillet 1953

TURCAN Isabelle, « Persée, vainqueur de la 'nuit hivernale' ou le meurtre de Méduse et la naissance des jumeaux solaires Chrysaor et Pégase », *Études Indo-européennes*, 1989

TURQUETY Benoît, *Inventer le cinéma. Epistémologie, problèmes, machines,* Lausanne, L'Âge d'Homme, collection « Histoire et théorie du cinéma/ Travaux », 2014

VALTAT Jean-Christophe, "Epopées modernes, épopées mentales", in *Déclins et confins de l'épopée au XIXème siècle,* Tübingen, Günter Narr, 2008

VAN DER VALK Marchinus, *Le Bouclier du pseudo-Hésiode*, in *Revue des Études Grecques*, tome 79, fascicule 374-375, Janvier-juin 1966

VANOYE Francis, GOLIOT-LÉTÉ Anne, *Précis d'analyse filmique,* Nathan Université, 2001

VANOYE Francis, *L'adaptation littéraire au cinéma,* Armand Colin, 2019

VANOYE Francis, *Scénarios modèles, modèles de scenarios*, Armand Colin, 2008

VEBLEN Thorstein Bunde, *Théorie de la classe de loisir* (1899), Gallimard, 1970

VEDEL Thierry, « La citoyenneté et ses conditions d'expression - L'*internet* et ses usages citoyens », *Cahiers Français*, N°316, 2003

VEREVIS Constantine, *Film Remakes*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2006

VERNANT Jean Pierre, *Entre mythe et politique*, éditions du Seuil, 1996

VERNANT Jean Pierre, *Figures, idoles, masques*, éditions Julliard, 1990

VERNANT Jean Pierre, *Les Origines de la pensée grecque* (1962), Presses Universitaires de France, collection « Quadrige », 2007

VERNANT Jean Pierre, *Mythe et pensée chez les Grecs. Etudes de psychologie historique* (1965), La Découverte, 2007

VERNANT Jean Pierre, *Mythe et religion en Grèce ancienne* (1990), éditions du Seuil, 2014

VERNANT Jean Pierre, *Mythe et société en Grèce ancienne*, Éditions Maspero, 1974

VERNET Guillaume, « L'accueil en France des longs métrages Hollywoodiens en relief (1952-1955) », Revue 1895, n°58, 2009

VIMENET Pascal, ROUDEVITCH Michel (dir.), *Le cinéma d'animation*, Corlet/Télérama, Condé-sur-Noireau, 1989

VINCENDEAU Ginette, « Noir is Also a French Word. The French Antecedents of Film Noir », in Ian Cameron (dir.), *The Movie Book of Film Noir*, Londres, Studio Vista, 1992

VIVIANI Christian, « 300 », *Positif* n°555, mai 2007

VIVIANI Christian, « Splendeur et misère, heurs et malheurs cinématographiques de l'acteur anglo-saxon », *Positif* n°473/474, juillet/août 2000

VIVIANI Christian, « Troie », *Positif* n°521/522, juillet/août 2004

VLESSING Etan, « IFC Films Takes U.S. Rights to Rooney Mara's 'Mary Magdalene' Biopic », *The Hollywood Reporter,* 30/03/2019 [en ligne], consulté le 31/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/ifc-films-takes-us-rights-garth-davis-mary-magdalene-biopic-1195857

VLESSING Etan, « MGM Beats Earnings Guidance With Full-Year Results, Despite 'Ben-Hur' Losses », *The Hollywood Reporter*, 08/03/2017 [en ligne], consulté le 31/08/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/mgm-beats-earnings-guidance-full-year-results-ben-hur-losses-984521

WALKER Alexander, *Stardom, The Hollywood Phenomenom,* Penguin, Londres, 1974

WEBER Max, *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme* (1904)*,* Flammarion, Champs Classiques, 2017.

WEBER Max, *On charisma and Institution Building,* University of Chicago Press, Chicago et Londres, 1968

WEIL, Simone, *L'*Iliade *ou le poème de la Force* (1940-1941), Gallimard, Quarto, 2000

WHITLOCK Cathy, « *Hail, Cæsar!*: How the Coens Remade 1950s Hollywood », *The Hollywood Reporter,* 05/02/2016 [en ligne], consulté le 31/07/2020. URL : https://www.hollywoodreporter.com/news/hail-caesar-how-coens-remade-861252

WICKHAM Clayton, *Style and Form in the Hollywood Slasher*, Basingstoke et New York, Palgrave Macmillan, 2015

WILLIAMS Linda Ruth et HAMMOND Michael (dir.) *Contemporary American Cinema,* Maidenhead, Open University Press, 2006

WILSON Tony, « Reading the postmodernist images, a'cognitive mapping' », *Screen,* vol.31, n°4, hiver 1990

WINCKLER Martin M., '*Gladiator'*, *Film and History,* Malden (Mass.), Blackwell Publishing, 2005

WINCKLER Martin M., '*Spartacus'*, *Film and History,* Malden (Ma)/ Oxford, Blackwell Publishing, 2007

WINCKLER Martin M., '*The Fall of the Roman Empire'*, *Film and History,* Malden (Ma)/ Oxford, Blackwell Publishing, 2007

WINCKLER Martin M., '*Troy'*, *From Homer's* Iliad *to Hollywood Epic,* Malden (Ma)/Oxford, Blackwell Publishing, 2007

WITTGENSTEIN Ludwig, *Investigations philosophiques,* Paris, Gallimard, Tel, 1961

WORONOFF Michel, « L'épopée des vaincus » in *L'Epique, fins et confins*, Frantz Pierre (dir.), Presses Universitaires de Franche-Comté, 2000

WRIGHT MILLS Charles, *The Power Elite* (1956), *Oxford University Press,* 2000

WYKE Maria, *An Illusion of the Night: Women in Ancient Societies*, Macmillan, 1994

WYKE Maria*, Antiquity in Silent Cinema*, Cambridge University Press, 2013

WYKE Maria, *Caesar in the USA*, University of California Press, 2012

WYKE Maria, *Caesar: A Life in Western Culture*, University of Chicago, 2008

WYKE Maria, *Gender and the Body in the Ancient Mediterranean*, Blackwell, 1998

WYKE Maria, *Julius Caesar in Western Culture*, Blackwell, 2006

WYKE Maria, *Perceptions of Horace: A Roman Poet and His Readers*, 2009

WYKE Maria, *Projecting the Past: Ancient Rome, Cinema and History*, Routledge, 1997

WYKE Maria, *The Roman Mistress: Ancient and Modern Representations*, Oxford University Press, 2002

WYKE Maria, *The Uses and Abuses of Antiquity*, Peter Lang, 1999

WYSOTSKY Michael Z., *Wide Screen Cinema and Stereophonic Sound,* New York, Focal Press, 1971

ZANTA Léontine, *La Renaissance du stoïcisme au XVI e siècle*, thèse de doctorat, Paris, Champion, 1914

ZIZEK Slavoj (Directeur de recherche à l'Institut de Sociologie), communication : « État d'urgence et dictature révolutionnaire » dans le séminaire *Marx au XXIème siècle* à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, séminaire annuel organisé par Jean Salem, 27/10/ 2007

ZONE Ray, *3D Revolution. The History of Modern Stereoscopic Cinema*, Lexington, The University of Kentucky, 2012

ZONE Ray, *Stereoscopic Cinema and the Origins of 3-DFilm (1838-1952),* Lexington, The University Press of Kentucky, 2007

ZUMTHOR Paul, *Introduction à la poésie orale*, éditions du Seuil, 1983

GLOSSAIRE DES EFFETS VISUELS

Extrait de *Superviseur des effets visuels pour le cinéma*, Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard [1225]

24 images/seconde video : Vidéo à 24 images par seconde. Lorsque l'on filme un écran de télévision ou d'ordinateur avec une caméra, il apparaît sur l'écran de la TV, un balayage qui le traverse régulièrement. Ceci est dû au fait que la caméra n'est pas synchronisée avec l'écran. C'est encore plus visible, si l'on filme avec une caméra à film car elle tourne normalement à 24 images par seconde alors que les écrans de télé sont à 25 ou 30 images par seconde (voire plus pour les écrans d'ordinateurs). Il faut alors utiliser des écrans ayant une électronique spéciale et qui vont fonctionner à 24 images par seconde, et de manière synchrone avec la caméra, de façon à éliminer cet effet indésirable.

Accéléré : L'accéléré est obtenu en enregistrant les images d'un film à une vitesse inférieure à la vitesse de projection. Par exemple, au cinéma, la cadence est de 24 images par seconde. Si l'on filme un plan à 12 images par seconde, lors de la projection les mouvements contenus dans ce plan sembleront aller deux fois plus vite. On l'utilise couramment pour accélérer un lever ou coucher de soleil. On l'utilise aussi pour accélérer des poursuites de véhicules mais c'est souvent assez voyant et doit donc être utilisé avec parcimonie (Voir Ralenti).

Anamorphose : Système optique (type prisme) que l'on place devant la caméra et devant le projecteur et qui comprime puis décomprime l'image dans le sens horizontal. Ce procédé permet d'enregistrer une image très large sur une pellicule de taille normale. C'est le procédé à la base du Cinémascope, par exemple.

Animatique (ou prévis) : Story-board animé. Technique consistant, en amont du tournage, à prévisualiser les séquences en les tournant en vidéo sommaire, et à y intégrant les effets spéciaux visuels, en simulation 3d en basse résolution. Cela permet de comprendre la faisabilité d'un plan complexe au moment de la finalisation de l'écriture du scénario et de la préparation du tournage avec le réalisateur et les chefs de poste.

Animatronics : Créatures réalisées en général avec une peau en latex et des mécanismes internes permettant de lui donner une apparence de vie. Il s'agit souvent de simples câbles qui sont actionnés à distance par des opérateurs, pour réaliser une action simple. Les modèles les plus sophistiqués disposent de servomoteurs radiocommandés. Les mouvements les plus complexes peuvent être enregistrés par un ordinateur et rejoués à volonté.

Arrêt sur image (Freeze frame) : Arrêt sur image (Image gelée). Consiste à répéter une même image pendant un certain temps ce qui donne l'impression que l'image s'est figée.

Arrêt de caméra (truc par arrêt de caméra) : suspension de la prise de vues pendant le tournage afin de substituer un objet ou un personnage à un autre, filmé selon un même

[1225] Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard, *Superviseur des effets visuels pour le cinéma*, Eyrolles, collection « Ciné-métiers », 2015, p.155-160

cadrage, pour faire croire à une continuité spatio-temporelle (technique privilégiée par Georges Méliès pour ses transformations et apparitions-disparitions magiques).

Balance des blancs : La balance des blancs permet, sur une caméra vidéo, de régler la couleur dominante en fonction de l'éclairage ambiant (on parle de la température de la couleur). On réalise ce réglage en présentant devant la caméra une surface que l'on sait être blanche. L'électronique de la caméra peut alors modifier les réglages internes de l'appareil pour que cette surface apparaisse blanche lors de l'enregistrement. Il faut bien sûr refaire cette opération chaque fois que l'on change de conditions d'éclairage. On peut aussi délibérément tromper le caméscope en lui présentant une surface non blanche. Ainsi, certaines personnes font la balance des blancs sur la peau de leur main pour obtenir des tons plus doux.

Banc-titre : Banc optique avec une caméra fixée au-dessus d'un plan de travail qui permet de réaliser les titres des films. De plus en plus, le banc-titre tend à être remplacé par des ordinateurs qui permettent des traitements plus complexes sans perte de qualité. (voir aussi Truca).

Bande inter : Bande son internationale. C'est une bande son qui ne contient que les bruits et la musique du film. Elle permet d'ajouter ensuite facilement les voix des acteurs pour le doublage des films à l'étranger.

Beat them all : (faux-anglicisme dérivé du terme anglais beat 'em up signifiant « frappez-les »), ou jeu de combat à progression, souvent abrégé en beat'em all et parfois appelé scrolling fighter, est un type de jeu vidéo opposant un ou deux joueurs à un nombre important d'ennemis. À l'origine, ces jeux ont généralement lieu en milieu urbain et sont axés sur les thèmes de l'auto-justice et de la lutte contre la criminalité. Plus tard, le genre utilise des thèmes historiques ou de fantasy. Les beat them all traditionnels sont caractérisés par le défilement parallaxe (scrolling) et les niveaux en 2D bien que plus tard certains jeux aient affiché des environnements en trois dimensions avec un plus grand nombre d'ennemis. Ces jeux sont connus pour leur système de jeu simple, à la fois acclamé et tourné à la dérision par la critique. Le mode deux joueurs en coopération et les multiples personnages jouables sont aussi caractéristiques du genre.

Best boy : Assistant en chef du Gaffer (chef électricien).

Blow Up : Agrandir. En français : gonflage. Consiste à agrandir le format d'un film, par exemple, en le passant du 16mm au 35mm via un appareil optique.

Blue screen : Écran Bleu ou fond bleu. Fond bleu sur lequel on filme des acteurs ou objets. Ce fond bleu sera ensuite remplacé par une image ou un film par incrustation. Avec l'utilisation de la vidéo, les fonds bleus sont souvent remplacé par des fonds verts, la technique restant la même.

Blur : Effet de flou que l'on retrouve sur une image, ou sur une partie de l'image objet en mouvement par exemple. En composisting, cet effet est paramétrisable.

Blue spill : Tâche bleue. Il s'agit d'un problème lié à l'utilisation de principe de l'écran bleu. Si la couleur de l'écran (par exemple le bleu) se reflète sur la silhouette de l'acteur qui se trouve devant ce fond, il va se créer une tache bleue. Lorsqu'on remplace la couleur bleue par un

fond, la tache risque de créer un « trou » (dans lequel on verra le fond) dans la silhouette de l'acteur.

Cache / Contre-cache / Ligne de cache : Le système du cache/contre-cache permet de n'exposer qu'une partie de la pellicule à la lumière en plaçant un cache devant l'objectif de la caméra. On rembobine le film et l'on peut tourner une nouvelle fois la scène avec le cache contraire (contre-cache). On peut ainsi avoir sur la même image des portions tournées séparément. Cela demande en général une caméra parfaitement fixe. Cela permet de réaliser des trucages comme l'apparition d'un comédien en plusieurs exemplaires pour un rôle de jumeau, par exemple. La ligne de cache est un défaut d'assemblage du cache et du contre cache, qui tend à révéler la démarcation entre les deux parties d'images filmées séparément (liseré). Ce système a été aujourd'hui abandonné au profit des caches numériques qui permettent une liberté d'action beaucoup plus grande. Voir Incrustation.

Chavant : sorte de pâte en plastiline sans soufre permettant le modelage et la sculpture, notamment des visages et des prothèses appliquées sur le visage, le modelage de pièces, la création de moules. Recherchées parce qu'elle est souple et n'adhère pas aux autres matériaux de moulage type résine, plâtre ou alginate et compatible avec les silicones de moulages.

Chroma key : Clé Couleur. Procédé qui consiste à remplacer une couleur de l'image par une autre image. Il s'agit souvent d'un fond bleu ou vert qui est remplacé par une image fixe ou mobile (Voir Blue screen et Incrustation).

Cinématique : séquence non jouée dans le game play d'un jeu vidéo, à visée narrative et réalisée à la manière d'un film d'animation 3d, rappelant, de fait, le cinéma.

Cloud chamber / Cloud tank : Chambre à nuage / Bassin à nuage. Il s'agit une sorte d'aquarium rempli d'eau et dans lequel on verse différents produits, comme du lait, pour créer des formes nuageuses qui pourront ensuite être placées sur des plans pour simuler la formation d'un orage, etc.

Combo : moniteur permettant sur les tournages de faire un retour de la prise de vue tournée en diffusant la reprise vidéo de la caméra principale.

Compositing : Composition. Procédé qui consiste à manipuler les éléments d'un film, filmés séparément (premier plan, second plan, arrière plans) grâce à un ordinateur pour créer des images virtuelles. Remplace beaucoup d'anciens procédés de trucages optiques en offrant une meilleure qualité finale et des possibilités nouvelles.

Concept Art : Première ébauche d'un objet, personnage ou décor d'un jeu vidéo, d'un film d'animation ou d'un film à effets spéciaux visuels, afin de traduire une atmosphère d'ensemble de l'univers, orientant déjà l'esthétique du rendu final.

Cyclo (cyclorama) : Studio avec fond bleu ou vert pour réaliser des incrustations.

Découverte : Forme le fond du décor dans un studio. C'est souvent une très grand panneau en toile sur lequel a été peint un paysage, une rue, etc. C'est un principe directement repris des techniques de création des décors de théâtre. Il peut aussi s'agir d'une maquette. On y utilise souvent le principe de la Perspective forcée.

Deep compositing : nouvelle technologie qui ajoute une information de profondeur à chaque pixel, ce qui permet de travailler la distance de chaque élément par rapport à la caméra. Procédé qui s'est rapidement généralisé dans les studios de cinéma.

Dolly : Chariot à roues sur lequel est placé un bras où l'on fixe la caméra. Un technicien, le chef machiniste, peut alors pousser ce chariot dans différentes directions pour permettre un mouvement de caméra.

Double passe : Technique permettant de combiner plusieurs éléments visuels ensemble, alors qu'ils ont été filmés séparément. Une passe est une prise de vue d'un élément. La double passe et donc une double prise de vue sur un même espace, mais, par exemple, éclairé différemment ou comportant des caches et contre caches ayant été changés entre deux prises.

Dry for Wet : Sec à la place d'humide. Technique qui consiste à filmer des maquettes qui sont censées se trouver sous l'eau (par exemple, un sous-marin) à l'air libre avec des éclairages bleus et de la fumée pour recréer la sensation que l'objet est sous l'eau à grande profondeur.

Dykstraflex : Nommé d'après John Dykstra, l'un des créateurs des effets spéciaux de Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir (1977) de George Lucas. Cette technique, inventée par John Dykstra et Al Miller, est une extension du Motion control où la caméra ainsi que la maquette sont en mouvement, les deux étant contrôlés par un ordinateur de manière à générer des mouvements complexes et à pouvoir les répéter autant de fois que nécessaire.

Dynamation : Terme inventé par Ray Harryhausen, pour désigner le mélange de scènes avec acteurs et d'animation images par images. Cette technique, développée sur des films comme King Kong (1933), fut portée à son sommet par Harryhausen et lui permit de réaliser des scènes incroyables pour l'époque comme celle des squelettes dans Jason et les Argonautes (1963) de Don Chaffey. Les acteurs étaient filmés dans un décor réel et faisaient semblant d'être face à des créatures ou des monstres, par exemple, en donnant des coups d'épée dans le vide. Ensuite, en studio, Harryhausen projetait cette scène image par image sur un écran par rétroprojection. Devant cet écran, il reproduisait en miniature une partie du décor réel, notamment le sol. Sur ce décor, il animait image par image ses créatures pour qu'elles semblent interagir avec les acteurs. Le tout étant refilmé image par image par une caméra. Cette technique longue et laborieuse est aujourd'hui remplacée par l'animation 3d sur ordinateur.

Film recorder : Enregistreur de film. Permet de filmer des images créées ou manipulées sur ordinateur pour les transférer sur pellicule. De plus en plus, ce système va être remplacé par l'utilisation de projecteurs numériques dans les salles.

Fifty-Fifty Mirror : Miroir 50/50. Miroir en partie dépoli de manière à permettre le mélange de deux images à 50 pour cent en direct devant la caméra. Est aujourd'hui remplacé par le Compositing.

Flame/ flame artist : la station Flame a été une des premières à permettre des effets visuels numériques, dans le courant des années 1990. Le flame artist est le professionnel capable d'utiliser la machine.

Flare : à la base, défaut technique qui crée des halos lumineux sur une image, si on filme en contre-jour par exemple, ou lorsqu'une source lumineuse forte se trouve dans le plan, ou près des limites du cadre.

Flashback : Retour en arrière. Scène qui dans la chronologie du film se passe avant l'action actuelle, dans le passé. Permet, par exemple, de revenir en arrière sur des évènements du passé ou sur des souvenirs du personnage. Un film est entièrement basé sur ce procédé, c'est Memento (2000) de Christopher Nolan (Voir aussi Flashforward).

Flashforward : Aller en avant. Scène qui dans la chronologie du film se passe après l'action actuelle, dans le futur. Beaucoup plus rarement utilisé que le flash back, permet, par exemple, de montrer des prémonitions du personnage (dans les films d'horreur notamment). (Voir aussi Flashback).

Freeze frame : Arrêt sur image (Image gelée). Consiste à répéter une même image pendant un certain temps ce qui donne l'impression que l'image s'est figée.
Gaffer : Chef électro. Responsable de l'appareillage électrique et de l'éclairage lors d'un tournage.

Game designer : Métier consistant à la conception de la mécanique et de la jouabilité d'un jeu vidéo.

Gameplay (ou jouabilité) : C'est l'ensemble des éléments constituant une « expérience vidéoludique », c'est-à-dire le ressenti du joueur quand il s'adonne au jeu vidéo. Le mot gameplay a pour équivalent en France ou au Québec le terme « jouabilité ». Il désigne l'ensemble des mécanismes utilisés pour augmenter le plaisir et la satisfaction de l'audience. Son objectif est de créer une expérience de jeu respectant le « GameFlow », c'est-à-dire le difficile équilibre du challenge, de la frustration et de l'ennui. L'ensemble des caractéristiques du gameplay d'un jeu (ses règles, son déroulement, sa difficulté, son interactivité…) sont regroupées dans le « Game design document ». En effet, le gameplay implique un, ou plusieurs, genre ou type de jeu (coopération, logique, rapidité, mémoire, connaissance, plateforme, action…) ; des règles (temps limité, hauteur de saut, vitesse des ennemis…) ; un, ou plusieurs, challenges (objectifs que le joueur doit atteindre) ; des récompenses (argent, objet, temps, vie…). Le réglage du gameplay est une étape importante qui correspond à la définition de la difficulté du jeu. Ses critères sont multiples et varient en fonction des caractéristiques de la cible, de la progressivité voulue.

Garbage matte : Élimination d'une partie de l'image dont on ne veut pas, par exemple, parce qu'on y voit un élément de tournage : micro, éclairage, etc.

Grain : Grain de l'image. Les images filmées sur pellicule chimique ont un grain, c'est-à-dire que si l'on agrandit l'image, on voit apparaître des variations dans les couleurs dues à la présence des pigments chimiques. Les images générées par ordinateur n'ont pas ce grain. Pour assembler des images de synthèse et des prises de vues réelles sans que la différence soit trop visible, il est souvent nécessaire de rajouter du grain aux images virtuelles.

Grip : Machiniste responsable des équipements nécessaires aux mouvements de caméra (dolly, grues, etc)

HD : Haute définition. Désigne la classification d'équipements numériques d'enregistrement et de diffusion ayant une définition d'au moins 720 p (1280 par 720 pixels).

HDRI (High Dynamic Range Images) : Technique d'imagerie numérique qui permet d'obtenir des images fixes ou animées à grande plage dynamique et d'avoir ainsi des détails à la fois dans les zones d'ombre et dans les plages de hautes lumières.

Hyperfocal (distance) : (Distance) hyperfocale. Mise au point de la caméra de sorte que tous les plans semblent nets, de la moitié de l'hyperfocale jusqu'à l'infini.

Image processing : Traitement d'image. Toutes les manipulations que l'image peut subir. Ces manipulations sont maintenant de plus en plus réalisées par ordinateur.

Incrustation : Permet de placer une partie de l'image dans une autre image. Par exemple, en mettant des personnages dans un décor filmé séparément (Voir Blue screen).

Infographie 2d et 3d : L'infographie est la création ou la manipulation d'images sur ordinateur. La 2d correspond à l'utilisation d'images plates, en 2 dimensions. La 3d correspond à l'utilisation d'objets définis en 3 dimensions puis projetés dans une image ou une animation en 2 dimensions.

Key frame : image de référence qui sert de référence aux images suivantes. Au plus il y a de key frame dans une vidéo numérique, au plus la qualité et la navigabilité dans le traitement de l'image seront bonnes (une toutes les 5, 10, 15 secondes).

Key grip : Chef machiniste responsable des mouvements de caméra d'un film. C'est lui qui va pousser la dolly, le chariot de travelling, la grue, etc, en fonction du mouvement des acteurs et du rythme d'une séquence.

Layout (animation) : Étape de rassemblement de tous les éléments nécessaires à la fabrication d'une image d'animation.

Lead : Sous la responsabilité du superviseur, le lead est en charge d'une tâche (3d, matte painting, compositing, rendu 3d, etc) pour laquelle il encadre une équipe de graphistes, tout en participant lui-même à la fabrication.

Lipstick camera : Petite caméra utilisée pour filmer des maquettes ou dans des endroits inaccessibles par une caméra normale.

Liseré : Le liseré ou ligne de cache est un défaut d'assemblage du cache et du contre cache, qui tend à révéler la démarcation entre les deux parties d'images filmées séparément. Voir cache.

Louma : La louma est un bras long de plusieurs mètres au bout duquel on fixe la caméra dont les mouvements sont contrôlés à distance depuis le sol par le caméraman. Cela permet de filmer en hauteur de manière beaucoup plus maniable qu'avec une grue.

Luma key : Clé de Luminance. Procédé similaire au Chroma key qui consiste à remplacer une certaine plage de luminance de l'image par une autre image. Utilisé généralement pour incruster du DV dont l'échantillonnage rend sa résolution chromatique quatre fois inférieure à

sa résolution de luminance (une incrustation basée sur la luminance aura donc quatre fois plus de détails).

Makeup effects : Effets spéciaux de maquillage.

Mapping vidéo : Technique de projection de vidéo ou de laser sur des objets ou des bâtiments (intérieur ou façade), afin de créer des illusions d'optique, de simuler les effets de volume et de mouvement sur des surfaces planes et statiques ou de jouer sur le relief de l'architecture ou la structure de l'objet.

Masques articulés : On utilise des masques pour cacher une partie d'une image, permettant ainsi de laisser apparaître une autre image. La création de masques articulés est un procédé manuel (appelé également rotoscopie) qui consiste à détourer une partie de l'image avec un polygone ou avec des formes plus complexes créées à partir de courbes de Bézier ou de S-Splines.

Masques procéduraux : Contrairement aux masques articulés, il s'agit d'un procédé automatique qui crée un masque à partir de différentes informations contenues dans l'image. Le procédé le plus connu étant l'incrustation chromatique (Chroma key).

Matte : Voir cache.

Matte painting : Peintures sur verre. Les peintures sur verre permettent de remplacer par une peinture des portions de décors qui n'existent pas. Elles sont aujourd'hui principalement réalisées par infographie. Technique spécifique d'extension de décor, originellement peinte sur une glace transparente en verre, placée entre la caméra et le décor réel. Le *matte painting* numérique consiste à créer un décor ou une extension de décor par ordinateur.

Miniature suspendue : Technique spécifique d'extension de décor réalisée grâce à une maquette suspendue entre la caméra est le décor existant, très utilisée en France entre les années 1920 et 1960.

Mixette vidéo : Outil permettant une prévisualisation sommaire des trucages en direct pendant le tournage, notamment lorsqu'il y a un nombre important d'éléments différents raccordés par la suite en post-production.

Modélisation / Modeling (animation) : Processus d'élaboration sur un logiciel spécialisé j'ai une représentation en «fil de fer » d'une surface en trois dimensions d'un objet inanimé ou vivant.

Morphing : Technique de création d'images intermédiaires générées par ordinateur, entre deux images fixes de prises de vues réelles, par interpolation de couleurs et de formes, afin d'assurer un maximum de fluidité entre les différents mouvements des personnages ou des objets transformés. Le morphing de raccord (ou transition morphing) permet de raccorder ensemble deux plans (dans une sorte de fondu enchaîné perfectionné) ou de raccorder dans un même corps deux corps, ou deux moments de la prise de vue différents.

Motion capture / MOCAP : Technique d'enregistrement de mouvements d'un(e) comédien(ne) à l'aide de capteurs, afin de recréer sur un personnage de synthèse des mouvements corporels et des expressions du visage, dans un espace en trois dimensions. La

motion capture traditionnelle permet d'enregistrer également les expressions faciales des acteurs dans le même temps.

Motion control : Dispositif informatisé permettant de programmer et de contrôler très précisément la caméra et ses mouvements à distance, et de les répéter de manière identique.

Multiprise ou multipasse : Voir double passe.

Objet fractal : Objet mathématique géométrique dont la structure et autosimilaire (le tout est semblable à l'une des parties). Quand on observe un tel objet, on retrouve la même forme de base, quelle que soit l'échelle, de près ou de loin. Exemple type issu de la nature : le chou romanesco.

Peinture sur verre : Voir matte painting.

Performance capture : Voir motion capture.

Perspective forcée : Technique optique issue de la photographie : les acteurs placés près de la caméra, semblent plus grands que d'autres acteurs, plus éloignés de la caméra. Reste ensuite à caler les lignes de fuite et les points de regard de façon à ce que l'illusion soit invisible.

Photogrammétrie : ensemble de techniques qui, à partir d'une image photographique, permettent de modifier sa projection, ses dimensions et sa position, particulièrement utilisée en archéologie, cartographie, topographie, reconstitution de patrimoine et médecine.

Pipeline : Si dans la pratique, le pipeline est souvent vu comme un synonyme de workflow, il comprend en fait plusieurs workflows. Un pipeline est une série de workflows, chacun fait pas une seule personne spécialisée (ou une équipe). A l'aide d'outils et de procédures spécialisés, chacun réalise un produit intermédiaire, une partie de l'ensemble, jusqu'au dernier qui produit le résultat final. Voir http://cgsupervisor.blogspot.fr/2009/08/0022-workflows-vs-pipelines.html.

Postviz : Principe consistant, juste après le tournage, à visualiser les plans truqués en basse résolution (en brouillon), afin de lancer ensuite le travail final en haute définition.

Prévis (ou préviz ou animatic) : Story-board animé. Technique consistant, en amont du tournage, à prévisualiser les séquences en les tournant en vidéo sommaire, et à y intégrant les effets spéciaux visuels, en simulation 3d en basse résolution. Cela permet de comprendre la faisabilité d'un plan complexe au moment de la finalisation de l'écriture du scénario et de la préparation du tournage avec le réalisateur et les chefs de poste.

Prévis on set : Technique consistant, pendant le tournage, à visualiser une ébauche des effets spéciaux visuels, en temps réel, dans une partie du décor réel. Cela permet d'améliorer la vision que le metteur en scène a de son film lors de la prise de vues.

Rendu 3d : Calcul effectué grâce à un moteur de rendu 3d, qu'il permet de restituer la représentation de la profondeur et du volume d'une ou plusieurs images 3d ainsi que les effets d'éclairage, et des effets graphiques comme des transparence des particules.

Rendu vidéo : opération qui permet de transformer une composition dans le logiciel de montage ou de traitement de l'image en une vidéo ou un film que tout le monde peut lire sous forme de fichier indépendant.

Rigging (animation) : Conception d'un squelette indispensable à la création du mouvement d'un personnage ou d'un objet dynamique réalisé en images de synthèse.

Rotoscoper / Rotoscopie : Technique permettant de transformer une image filmée en dessin animé, inventée par Dave et Max Fleischer. En compositing, une roto est une ou des courbes (splines) qui découpent un objet ou une série d'objets sur un plan. À partir d'une roto complétée, l'artiste génère un matte (cache) en noir et blanc qui épouse parfaitement l'objet sur tout le plan. Le blanc (valeur 1) correspond à la partie visible de l'image qui est totalement opaque; le noir (valeur 0) correspond à ce qu'on veut exclure. Les valeurs entre 0 et 1 correspondent à une partie visible, et possèdent une transparence variable. Le matte généré par une roto est utilisé en compositing pour intervenir sur un objet sans affecter le reste de l'image ou alors protéger cet objet d'une intervention globale.

SFX : Effet spéciaux mécaniques réalisés en plateau (pyrotechnie, maquillage spécial, etc.).

Shader (ou nuanceur): Programme informatique qui permet de paramétrer le rendu 3d d'images de synthèse, afin de décrire la diffusion de la lumière, les textures, les transparences, les réflexions et réfractions, les ombres, etc.

Split screen : Écran coupé en plusieurs parties (écrans dans l'écran), chacune comprenant une partie d'une action en train de se produire.

Slit-scan : Technique mécanique permettant d'obtenir des animations psychédéliques, perfectionnée par Douglas Trumbull dans le film 2001, l'odyssée de l'espace de Stanley Kubrick.

Sprite : plan toujours perpendiculaire au point de vue sur lequel on vient mettre des images ou textures de fumées, d'étincelles. Ces textures peuvent même être des animations. Celles-ci sont fabriquées en utilisant les mêmes outils qu'en postproduction (Maya, 3dsMax…).

Stéréographe : Lors d'un tournage d'un film stéréoscopique (en 3d relief), le stéréographe, spécialiste de la 3d relief, travaille avec le réalisateur et le chef opérateur à la bonne conception de la profondeur de champ et des effets de relief.

Stop motion (ou image par image) : Technique d'animation des objets inanimés comparable à celle du dessin animé donnant l'illusion de voir les objets animés d'une vie propre. La scène constituée d'objets est filmée avec une caméra dédiée à l'animation, c'est à dire enregistrant une seule photographie par prise. Entre chaque prise de vue les objets sont très légèrement déplacés, à la vitesse internationale de 24 images par seconde pour les projections sur support argentique ou 25 images par seconde pour les supports numériques (en Europe et certains pays africains, contre 30 images par seconde aux Etats Unis et dans leur zone d'influence). A la restitution, les objets photographiés donnent l'illusion d'être animés.

Texturing : Conception et Application d'une texture 2D (surface) à un objet ou personnage réalisées en 2d ou en 3d, de manière à lui donner une « peau » ou un habillage.

Tireuse optique : Machine permettant le tirage de copies argentiques d'après le négatif original des films. Elle a pour fonctions d'assurer la préservation des négatifs originaux, de permettre leur exploitation dans les salles, de permettre un dépôt légal, ou autrefois d'exécuter des trucages. Si la tireuse était encore utilisée dans les laboratoires cinématographiques dans les années 2000, elle relève maintenant de la muséologie, suite au remplacement des supports linéaires par des supports numériques.

Tracker : puce permettant de suivre et de capturer le mouvement de corps ou d'objets et de transférer les données détectées vers une application pour un traitement ultérieur en enregistrant le modèle de mouvement.

Tracking : Technique qui consiste à récupérer un mouvement réel d'une caméra et le transformer en un mouvement virtuel (courbes x, y, z) pour être utilisé dans un logiciel d'effets visuel. Le tracking peut servir directement sur des images numérisées à suivre des mouvements sur une image, permettant ensuite de les traiter. Insertion d'un élément virtuel dans un plan en mouvement, technique qui repose sur le suivi image par image de points de repère stables.

Transparence (rear projection / back projection) : Projection d'un décor filmé au préalable sur un écran semi transparent placé derrière les acteurs.

Travelling contrarié : Le travelling contrarié, travelling compensé, Transtrav (marque déposée), ou contra-zoom, consiste à contrarier les effets simultanés d'un zoom arrière et d'un travelling mécanique avant ou l'inverse, zoom avant et travelling mécanique arrière, de telle sorte que le sujet principal reste cadré de la même manière (même "grosseur de cadre"). Seul le décor change, qui subit des déformations de perspective, respectivement un allongement, ou un tassement. Apparaît pour la première fois en 1958 : un escalier à vis semble s'allonger sous l'effet du vertige ressenti par le personnage principal dans le film Sueurs froides (Vertigo) réalisé par Alfred Hitchcock).

Travelling matte : Système d'incrustation par cache mobile sur fond noir ou coloré, qui permet de séparer un comédien d'un fond neutre pour le placer dans un autre décor (dans ou devant lequel il n'a pas été filmé).

VFX : Effets spéciaux visuels numériques.

Vista Vision : Procédé de prise de vues cinématographique sur pellicule 35 mm lancé par Paramount en 1954, utilisant un défilement horizontal avec une image à 8 perforations au lieu de 4, sur un format 35mm standard. L'image en est donc de meilleure qualité car elle est déjà rectangulaire sans autre procédé, comme l'anamorphose et plus grande. Très peu de salles ayant pu s'équiper pour la projection horizontale, ce format a donc principalement été utilisé au tirage de copie en panoramique. Le Vista Vision est encore fréquemment utilisé de nos jours exclusivement pour la prise de vues de séquences à effets spéciaux. Historiquement, les studios Hollywoodiens ont adopté de plus grands formats pour attirer de nouveau du public face à la popularité grandissante de la télévision. En septembre 1952 apparaît le Cinérama, Il s'agit d'une technique de prises de vues par trois caméras synchronisées fonctionnant avec des pellicules 35 mm projetées sur un écran « extra-large » et incurvé. En 1953, 20th Century Fox annonce l'arrivée du Cinémascope, un procédé de prise de vues et de projection qui consiste à anamorphoser (comprimer) l'image à la prise de vue, pour la « désanamorphoser » à la projection afin d'obtenir une image panoramique. Le rapport global

des dimensions est alors de 2,55/1. En réponse au Cinémascope, Paramount développe à son tour son propre procédé en 1954 : le Vista vision. La pellicule circule dans le sens horizontal plutôt que de haut en bas, ce qui permet une augmentation de la surface de l'image du simple au double environ. En raison de son défilement horizontal, le Vista vision a souvent été surnommé par les professionnels du cinéma « Lazy 8 ». Le ratio initial est de 1,50 :1 (et maintenant, 1,66 :1 à 2,00 :1) tandis que le format standard est de 1,37 :1. Les films en Vista vision ont été filmés de façon à pouvoir être projetés dans l'un des 3 formats recommandés : 1,66 :1, 1,85 :1 et 2,00 :1. Tandis que la plupart des techniques concurrentes utilisaient un son stéréophonique à pistes magnétiques, le Vista vision a rapidement adopté le système Perspecta, dirigeant le son de la piste mono vers différents haut-parleurs. Environ 120 films seront réalisés en Vista Vision, comparativement à près de 1000 en Cinémascope. En 1955, le procédé Todd-AO emploie une pellicule de 70 mm de largeur. Les images y sont enregistrées sans anamorphose au rapport 2,2/1. D'autres procédés ont depuis lors fait leur apparition : le procédé Imax. Ce procédé utilise le format 70mm en défilement horizontal et a la capacité d'exposer des images d'une plus grande taille et d'une meilleure résolution que les pellicules traditionnelles. Le procédé Omnimax, est le dérivé de ce dernier, mais permet la projection sur des écrans sphériques. Alfred Hitchcock a utilisé le Vista vision pour un bon nombre de ses films dans les années 1950. Le Panavision et le format 70 mm sont devenus des standards au cours des années 1950-1960. La Vengeance aux deux visages (1961) est le dernier film américain à avoir été tourné en Vista Vision comme procédé principal. Cependant, la haute résolution du Vista Vision a rendu l'utilisation de ce procédé intéressante pour les effets spéciaux dans les films américains qui sont apparus par la suite. De nombreuses caméras Vista Vision ont été bradées à l'international au début des années 1960, un nombre significatif de productions italiennes et japonaises ont donc pu utiliser ce procédé.

Wed Clay : argile de modelage.

Workflow (flux de travail) : Organisation logistique et rationnelle des outils et du travail en réseau, par la sélection puis l'automatisation de tâches nécessaires à la réalisation d'un film, à répartir entre les différentes étapes d'un processus, prenant aussi en compte les délais et les modes de validation.