

# LES JEUX DU CIRQUE



HISTOIRE  
DES ARTS

**Site/Spectacle:** Le Stadium Gallo-Romain / Le Signe du Triomphe

**Disciplines :** Histoire des Arts (Arts du Spectacle Vivant), Latin

**Niveaux :** cycle 3 et 6<sup>ème</sup>; 5<sup>ème</sup>-4<sup>ème</sup>

**Mots-clés :** Rome, jeux, courses de char, gladiateurs



A Rome, les jeux publics - courses de chars, combats, spectacles théâtraux ou sportifs - ont une origine religieuse : ils se déroulent lors de fêtes données en l'honneur des dieux : Jupiter, Apollon, Cérès... Ils ont pour fonction d'attirer la bienveillance des dieux sur la Cité ou au contraire de détourner leur colère (lors d'une peste par exemple). Ils peuvent aussi être offerts à Jupiter à la suite d'une campagne militaire victorieuse.

Dès la République, ces « Grands Jeux » deviennent annuels : ils ont lieu en septembre pour clore la saison militaire et symbolisent le retour des soldats à la vie civile et à la paix. Mais les jeux ont aussi une raison d'être politique : ils permettent à un empereur, un magistrat ou un politicien de s'assurer la faveur populaire.

Ils ont enfin une fonction sociale : ils servent à resserrer les liens des citoyens entre eux, par la communion dans un même enthousiasme. En effet, les jours de jeux, tout le peuple se presse au théâtre ou au cirque, femmes comprises ; même les esclaves, d'abord exclus, furent ensuite tolérés. Fastueuses et spectaculaires, ces fêtes instaurent un climat de ludisme et d'irréalité.

## LA PROCESSION

Les jeux sont précédés d'une grande parade qui traverse **la Ville** (la pompa circensis) en partant du **Champ de Mars** (réservé aux évolutions militaires) pour monter au **Capitole** puis redescendre et traverser le forum afin de se rendre au **Grand Cirque**. En tête de la procession vient le magistrat qui ordonne la fête, revêtu de son grand manteau brodé.

Il est suivi par les artistes du cirque (cochers et lutteurs), des danseurs, des personnages grotesques et des musiciens. Les statues des dieux, portées par des citoyens, ferment la marche. A la fin de la procession a lieu un sacrifice d'animaux, puis le public se rend sur le lieu du spectacle qui va suivre, cirque ou scène.

## LES COURSES DE CHARS

Ce sont des spectacles très anciens qui se déroulent dans les cirques (voir fiche *l'Architecture du Stadium*) : à Rome, le Grand Cirque a été construit au VI<sup>ème</sup> siècle avant J.C. Les courses opposent plusieurs « factions » (équipes ou écuries) : deux sous la République (les Bleus et les Verts), quatre sous l'Empire (**Les Bleus, les Verts, les Rouges et les Blancs**), que le public encourage avec exaltation. L'enjeu n'est pas seulement sportif : la victoire est considérée comme une faveur des dieux.

Les courses sont également l'objet de paris, faits en fonction des opinions politiques (chaque « couleur » correspond à un groupe social) plutôt que de la valeur des chevaux ou de leurs conducteurs.

Les chars, très légers, sont tirés par deux, trois ou quatre chevaux (**d'où le terme de quadriges**). Le cocher (**aurige**), vêtu d'une tunique sans manches et coiffé d'un bonnet de cuir, se tient debout, sanglé par les rênes de ses chevaux.

Pour donner le signal du départ, le magistrat qui offre les jeux jette dans l'arène un linge blanc. Les attelages doivent alors parcourir **sept fois le tour de l'arène**. Le compte des tours s'effectue avec l'ovarium : on décroche successivement sept oeufs suspendus au-dessus de l'arène ; plus tard, ce sont des poissons que l'on fait basculer. Pour être le plus rapide, chaque aurige raccourcit autant que possible le trajet en frôlant les bornes des extrémités, prenant ainsi le risque de s'y fracasser.

Le vainqueur reçoit une récompense symbolique (**la palme**) et pécuniaire.



## LES COMBATS DE GLADIATEURS

Ces combats sanglants aussi avaient à l'origine une fonction religieuse : ils étaient destinés à apaiser les mânes (âmes des ancêtres défunts) ou la soif de sang des dieux de la guerre. Sous la République, ils se pratiquaient sur le forum ; c'est à partir de l'Empire qu'ils ont lieu dans un amphithéâtre (voir fiche *l'Architecture du Stadium*).

Il existe des troupes de gladiateurs professionnels entretenus par de riches seigneurs ou par des entrepreneurs de spectacles, qui louent leurs combattants aux organisateurs des jeux. Pour devenir **gladiateur**, il faut s'engager dans une troupe affectée à une école - qui ressemble plutôt à une caserne, et s'exercer sous l'autorité d'un instructeur, le laniste, lui-même ancien gladiateur.

Mais tous les combattants ne sont pas des professionnels. Les prisonniers de droit commun ou les prisonniers de guerre condamnés à mort, sommairement pourvus d'un bâton, peuvent être opposés à des adversaires armés ou des bêtes fauves : c'est une forme d'exécution.

Il y a plusieurs sortes de gladiateurs, qu'on distingue selon leur costume et leur armement : Les hommes les plus légèrement armés (casque à visière, épée, bouclier), sont les **secutores** (= poursuivants). On les oppose généralement à des combattants rapides : les **rétiaries**, presque nus, sont reconnaissables à un brassard qui protège leur bras gauche, un filet plombé et une fourche à trois dents ; ils n'ont ni casque ni bouclier.

Plus lourdement équipés, les **samnites** sont protégés par des jambières et des brassards de cuir ou de métal, un très long bouclier, un casque hermétiquement clos et garni de plumes ; ils se battent avec une épée courte et droite. Les **mirmillons** ont un casque orné d'un poisson, un bouclier long et une épée courte et large. Les **thracés**, munis d'un petit bouclier rond et d'un casque intégral, se battent avec une dague recourbée semblable à un cimeterre.

Plus rarement, des gladiateurs combattent sur un char attelé de chevaux : les **essédaires**, armés d'un javelot.

A la fin des duels, le public, ou l'organisateur des jeux, **tourne son pouce vers le bas pour demander que le gladiateur blessé soit achevé, ou vers le haut, en signe de grâce** (mais ce dernier geste n'est attesté par aucun texte antique).



## LES CHASSES (VENATIONES)

Elles tirent leur origine de rituels religieux où l'on sacrifiait des animaux. Suite aux campagnes militaires, les généraux rapportaient des animaux exotiques : autruches, girafes, zèbres, crocodiles...

On prit l'habitude de les exhiber lors de la grande parade du butin de guerre, puis dans l'arène, pour des combats entre bêtes fauves, voire des combats entre hommes (belluaires) et bêtes sauvages, ou encore des chasses, avec la faune locale (cerfs, sangliers, daims, ours et taureaux...) ou exotique (félins, rhinocéros, éléphants...).

## LES BATAILLES NAVALES (NAUMACHIES)



La quête de l'inédit et du merveilleux propre aux spectacles antiques culmine avec les **combats navals** qui se déroulent soit dans un amphithéâtre inondé, soit dans un bassin creusé à cet effet : particulièrement prisés par le public, ces spectacles sont plus rares car difficiles à organiser et excessivement coûteux.

L'empereur Auguste fit organiser en 2 av. J.C. une reconstitution de la bataille de Salamine (-480), qui nécessita le détournement d'un **aqueduc** pour alimenter un bassin de plus de 500 mètres de long.

Ces spectacles mettent en scène de véritables **vaisseaux de combat** et plusieurs milliers d'hommes, rameurs ou combattants. Les possibilités d'évolution pour les navires sont réduites, mais les combats corps à corps très sanglants.

## LE SIGNE DU TRIOMPHE

Dans le spectacle, la course de chars et les jeux du cirque sont rassemblés dans un lieu unique, qui a la forme d'un amphithéâtre, mais doté comme les cirques d'une **spina** autour de laquelle évoluent les quadriges.

Le défilé initial reconstitue à la fois la procession préalable aux jeux et la parade du triomphe, les deux cérémonies ayant un lien de parenté en raison de leur **fonction religieuse** originelle. Le triomphe, récompense suprême des généraux en chef, est une cérémonie qui rend hommage au triomphateur, qui lui-même rend grâce à Jupiter. Une procession publique part du Champ de Mars et se rend au temple de Jupiter sur le Capitole.

Se succèdent les joueurs de cor, les richesses de butin, les captifs et parfois les chefs des vaincus, les animaux destinés aux sacrifices, et sur son char le triomphateur revêtu du costume et des attributs de Jupiter qu'il personnifie. Arrivé au temple de Jupiter, il célèbre un sacrifice solennel avant d'offrir banquet et spectacles. À partir du règne d'**Auguste**, le triomphe est réservé à l'Empereur.

Dans le spectacle, nous assistons au triomphe de Damien, général de la **Légion de l'Alouette**, suivi des joueurs de cor, d'une partie de sa **légion**, des animaux du sacrifice (un boeuf et un bélier) accompagnés par le prêtre, et de prisonniers – qui ne sont pas des captifs de guerre, mais des **Gaulois chrétiens** comme la suite de l'action va le révéler.

Pour rappeler le butin rapporté de contrées lointaines, le cortège comporte aussi des animaux exotiques (léopard, autruches, dromadaires) dont le nom et la provenance sont affichés sur des écriteaux (**Abyssinie, Haute-Égypte, Orient**).

En revanche, le char de Bacchus et la statue de la **louve** transportée par des citoyens rappellent plutôt la procession qui précède les jeux et s'achève dans le cirque.

L'indignation de Damien à l'égard des mentalités du III<sup>ème</sup> siècle finissant fait écho à celle du poète **Juvénal** (I<sup>er</sup>-II<sup>ème</sup> siècle), auteur de Satires dirigées rétrospectivement contre la société du règne de l'empereur Domitien. La Satire X, consacrée à la critique des vœux que les Romains adressent à leurs dieux, formule ce célèbre reproche au peuple romain : « **Lui qui jadis donnait les pleins pouvoirs, les faisceaux, les légions, tout enfin, aujourd'hui il en rabat sérieusement et ne vit plus que pour deux choses : du pain et des jeux !** », allusion à la multiplication sous l'Empire des jours de jeux et des distributions alimentaires gratuites destinées à asseoir la popularité d'un empereur ou d'un magistrat.

Quant à la formule « **Ave Cæsar, ceux qui vont mourir te saluent** » que les gladiateurs adressent au gouverneur, quoique historique, elle n'a rien de rituel : elle ne fut prononcée qu'une seule fois, lors d'une naumachie où combattaient des soldats condamnés à mort pour désobéissance – et non des gladiateurs.



# LES JEUX DU CIRQUE

Fiche élève cycle 3



HISTOIRE  
DES ARTS



## COCHE LA BONNE RÉPONSE :

• Il offre les jeux du Cirque :

L'Empereur

Le Gouverneur

Le Procureur

• Ces jeux se déroulaient en l'honneur :

Du peuple gaulois

De Jupiter

Des chrétiens

• Damien reproche aux Romains leur décadence : après avoir conquis le monde, ils ne désirent plus que :

Du pain et des œufs

Du vin et des jeux

Du pain et des jeux

Du vin et des œufs

## RÉBUS :

• À la tête de la procession du triomphe se trouve Damien. Résous ce rébus pour trouver son grade dans l'armée romaine :

10x10

- Je  
- ...  
- Il

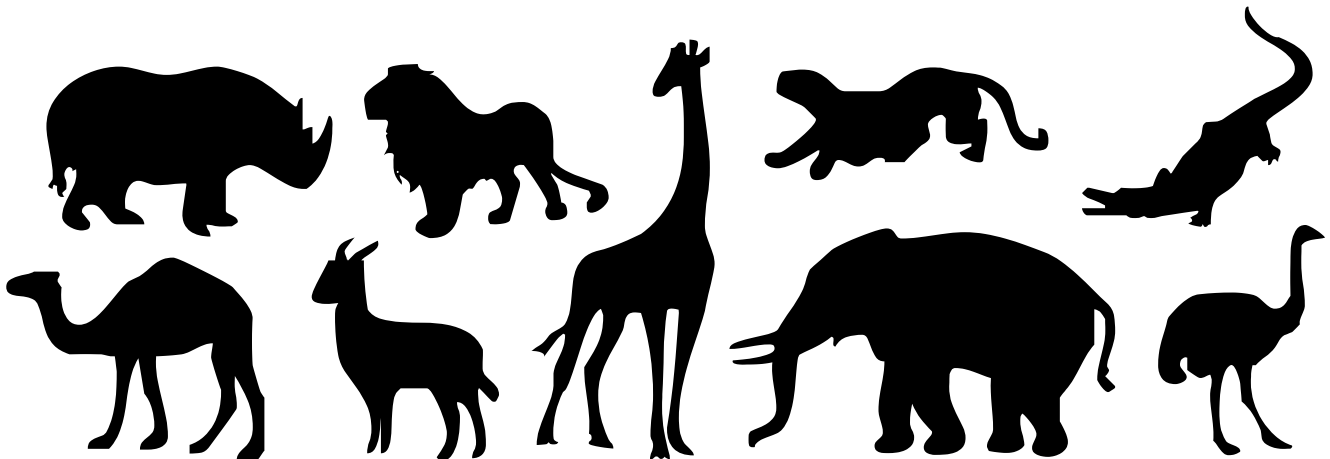


LE SIGNE DU TRI...PHE

Réponse: .....

## LA PARADE :

• Parmi ces animaux exotiques, entoure ceux qui participent à la procession d'ouverture :



## LES GLADIATEURS :

- **Damien doit affronter les plus illustres gladiateurs de l'Empire. Lis le texte et identifie les gladiateurs :**

**Les rétiaires**, presque nus, ont un brassard qui protège leur bras gauche, un filet plombé et une fourche à trois dents ; ils n'ont ni casque ni bouclier.

**Les samnites** sont protégés par des jambières de cuir ou de métal, un bouclier rectangulaire et un casque garni de plumes ; ils se battent avec une épée courte et droite.

**Les mirmillons** ont un casque orné d'un poisson, un très long bouclier et une épée courte et large.

**Les thraces**, munis d'un petit bouclier rond et d'un casque intégral, se battent avec une dague recourbée semblable à un cimeterre.



.....

- **Te rappelles-tu la phrase prononcée par les gladiateurs avant le combat ? Si tu l'as oubliée, aide-toi de ce code :  
GLADIATEUR = INCFKCVGWT**

« CXG EGUCT, EGWZ SWK XQPV OQWTKTVG VCNWPV »

.....

## LA COURSE DE CHARS :

- **Damien doit ensuite affronter les plus grands auriges (= conducteurs de chars) à la course: combien de chars participent à la course ? Tirés par combien de chevaux ? De quelles couleurs sont-ils ?**

Il y a .... chars, tirés chacun par ....chevaux, d'où le nom de quadriges. Ils sont .....

- **Combien de tours la course comporte-t-elle ?** .....
- **Comment sont-ils comptabilisés ?** .....
- **Deux quadriges sont victimes d'un accident: lequel ?** .....
- **Quelle récompense habituellement offerte au vainqueur Damien réclame-t-il au gouverneur ?** .....