Jeux et spectacles en Afrique romaine

Adeline Pichot

Rome, à la conquête du monde méditerranéen, n'a pas seulement envoyé ses légions pour venir à bout de l'indigène rebelle. En Afrique du Nord, les fastueux monuments des jeux et les divertissements offerts à la population furent aussi des «armes» particulièrement efficaces.

Introduction

La chute de Carthage, en 146 av. J.-C., marque le début de la colonisation romaine en Afrique du Nord. Rome a maintenu sa présence pendant plus de cinq siècles, jusqu'à l'arrivée des Vandales au IV[e] siècle apr. J.-C. Le territoire de l'Afrique romaine était divisé en quatre provinces (fig. 1): la Proconsulaire, partie la plus ancienne des possessions romaines, la Numidie, la Maurétanie Césarienne et la Maurétanie Tingitane[1].

L'Afrique a connu un phénomène important d'acculturation. Les indigènes qui souhaitaient faire partie de l'élite locale devaient suivre les us et coutumes de l'*Urbs*, c'est-à-dire de Rome. Ils devaient parler latin et connaître les textes de lois pour devenir magistrats. Afin de romaniser la population moins aisée des villes et des campagnes, Rome utilisait les divertissements. En effet, toute agglomération un peu importante possédait un théâtre, un amphithéâtre ou un cirque - les deux premiers édifices étant les plus courants en Afrique du Nord. Les jeux étaient généralement ouverts gratuitement aux habitants de la cité, mais aussi à ceux des campagnes environnantes. Ils étaient offerts par des évergètes (bienfaiteurs), qui gravissaient ainsi un échelon supplémentaire dans la carrière municipale. Les représentations étaient toujours en relation avec la religion romaine et en l'honneur de quelque grand personnage de l'Empire, voire de l'empereur lui-même. Ainsi toute personne assise sur des gradins se retrouvait bien souvent face à la propagande impériale.

Etudier l'architecture des monuments des jeux et les spectacles qui y étaient donnés permet de mieux appréhender leur importance sur les Romains d'Afrique. Nous verrons à quel point l'enthousiasme était grand pour des divertissements très variés.

1 Respectivement le nord-est de la Tunisie, la région à cheval sur la Tunisie et l'Algérie, la majeure partie de l'Algérie et le Maroc.

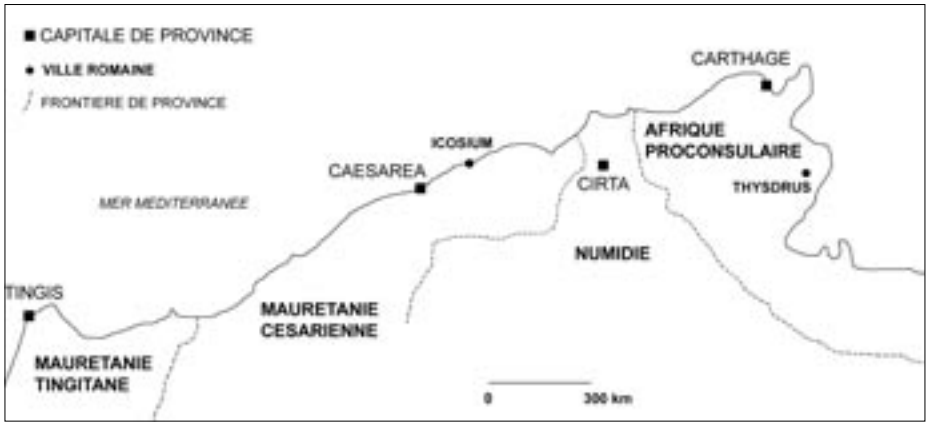


Fig. 1 Provinces romaines d'Afrique du Nord au III[e] siècle apr. J.-C. (A. Pichot).

Les monuments des jeux

Théâtre

Le théâtre romain est d'origine grecque. Il s'inspire de la forme de son ancêtre hellénique, mais il diffère par plusieurs aspects bien spécifiques. Dans son traité d'architecture, Vitruve le décrit longuement (*De Architectura*, V, 3 à 9) et propose un modèle type, une sorte de canon architectural. Aucun théâtre ne suit ses consignes à la lettre, car elles sont beaucoup trop contraignantes et difficiles à appliquer. Chaque architecte concevait son bâtiment selon le terrain choisi, les matériaux utilisés, les moyens financiers, les besoins de la cité, etc. Mais les théâtres romains suivent des caractéristiques générales que l'on retrouve dans les édifices africains.

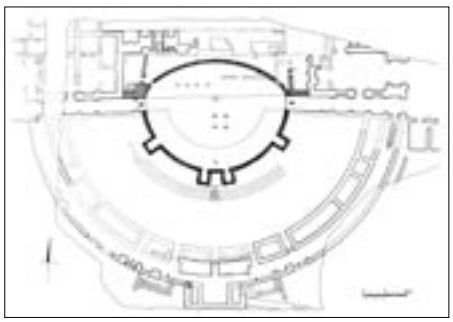


Fig. 2 Plan du théâtre de Caesarea (Algérie). Frezouls 1982, p. 389.

A ce point de vue, le théâtre de Caesarea[2] est particulièrement intéressant (fig. 2). C'est un des premiers théâtres romains d'Afrique du Nord, construit entre 25 et 15 av. J.-C. par Juba II - un roi indigène vassal de Rome, élevé à la cour impériale et féru de culture gréco-latine. Il occupe une position centrale dans la ville, juste à côté du *forum**. Il est actuellement en très mauvais état, car il a servi de carrière pour la construction d'une caserne sous l'occupation française. Les 27 gradins ont disparu et il ne reste que quelques assises du mur de scène. L'hémicycle, orienté vers le nord pour protéger les spectateurs du soleil, s'adosse à flanc de colline. La *cavea** était couronnée par un portique courbe et dominée dans l'axe central par un petit temple. Le mur de scène, entièrement plaqué de marbres, était décoré de trois étages de colonnes corinthiennes et de statues installées dans des niches. Un portique à l'arrière du mur de scène était orné d'une colonnade corinthienne avec des chapiteaux en marbre blanc. Il a été transformé en amphithéâtre au II^{e} ou III^{e} siècle apr. J.-C. Une arène a été installée à la place de l'orchestre, certainement pour remplacer l'ancien amphithéâtre qui n'était pas bien adapté pour les combats de gladiateurs et les chasses.

2 Capitale de la province de Maurétanie Césarienne, actuellement Cherchel en Algérie.

Amphithéâtre

L'amphithéâtre est une création originale romaine, où se déroulaient les combats de gladiateurs et les chasses. Il n'existe aucun traité d'architecture ou de commentaires antiques sur sa construction. Sa fonction même atténue les exigences architecturales d'acoustique et de distribution. Les spectacles étaient vus par un très grand nombre de spectateurs et accompagnés d'une musique tonitruante. Il fallait accueillir la foule et permettre à chacun de suivre l'ensemble des combats de gladiateurs ou des chasses. Les restes du Colisée à Rome ou de l'amphithéâtre de Thysdrus[3] en Proconsulaire (fig. 3) impressionnent encore les visiteurs par leur gigantisme. Ils accueillaient respectivement 50 000 et 30 000 personnes environ.

Le choix de l'emplacement et ses caractéristiques topographiques avaient beaucoup d'importance. Seule l'orientation par rapport au soleil n'exigeait pas de recherche particulière, puisqu'une partie de la *cavea* était toujours exposée et que le *velum** permettait de protéger les spectateurs. Les architectes choisissaient un terrain dont la forme et la nature se prêtaient bien à la réalisation du monument. Le fonctionnement d'un amphithéâtre posait des problèmes de dégagement et il fallait réserver autour du monument une grande aire libre destinée à la circulation des spectateurs. Ce type d'espace n'existait pas en ville et, à part quelques rares exemples comme le Colisée, les amphithéâtres étaient plus facilement installés à l'extérieur des agglomérations, à proximité immédiate de l'une des voies principales. Si l'amphithéâtre se trouvait à l'intérieur du périmètre urbain, sa position était toujours périphérique. Il existait un rapport étroit entre le mode d'implantation, la structure et l'importance des dimensions du monument. Généralement, les édifices adossés à flanc de colline ou en creux de vallon étaient des amphithéâtres à structure pleine et ceux entièrement au-dessus du sol étaient de grands amphithéâtres à structure creuse avec une

3 Actuellement El Jem en Tunisie.

Fig. 3 Photo de l'amphithéâtre d'El-Jem (Tunisie). Laronde 2001, p. 108.

armature de voûtes rayonnantes[4], comme le monument de Thysdrus.

Cirque et stade

Le cirque a une forme très allongée et étroite, fermée d'un côté par un demi-cercle et de l'autre par les écuries réglementaires (*carceres**). Le nombre de *carceres* varie selon la taille de l'édifice. La ligne inclinée, sur laquelle étaient placées les stalles de départ, offrait à chaque concurrent les mêmes chances de gagner. La *spina** divisait en deux l'arène dans le sens de la longueur. Elle était décorée par des obélisques, des autels, des statues ou des bassins. À chaque extrémité, se trouvait un soubassement de forme semi-cylindrique surmonté de trois bornes (*metae**) autour duquel tournaient les chars. La *meta secunda* se trouvait vers les écuries et la *meta prima* à l'opposé, puisque c'est autour d'elle que se faisait le premier virage de la course.
Seules des villes importantes possédaient un cirque construit en dur, comme Carthage ou Caesarea. Bien souvent, il suffisait de disposer d'un terrain plat et de quelques poteaux pour créer un champ de courses. Le cirque de Carthage, construit au début du IIe siècle apr. J.-C., pouvait accueillir entre 40000 et 45000 personnes. Son plan était très proche de celui du *Circus Maximus* de Rome, le modèle par excellence pour tous les cirques romains, et il se situait juste après en ordre de grandeur (fig. 4).

D'origine grecque, le stade accueillait les courses à pied et les épreuves athlétiques. Parfois des chasses, des combats de taureaux et des démonstrations de gymnastique s'y déroulaient. Très allongé et clos seulement d'un côté par un demi-cercle, il ressemble vaguement à un cirque. On les a parfois confondus, malgré leur différence de taille considérable. Le mot grec *stadion* désigne une unité de mesure entre 180 m et 200 m, qui correspond à la longueur de la piste d'un stade, celle d'un cirque monumental étant deux à trois fois supérieure. Les spectateurs prenaient place sur quelques gradins qui n'étaient pas toujours très bien aménagés. Aucun stade n'a été repéré de façon formelle en Afrique romaine: il y en avait peut-être un à Caesarea et un autre à Carthage.

Les spectacles: *ludi*, *agones*, *munera* et *venationes*.

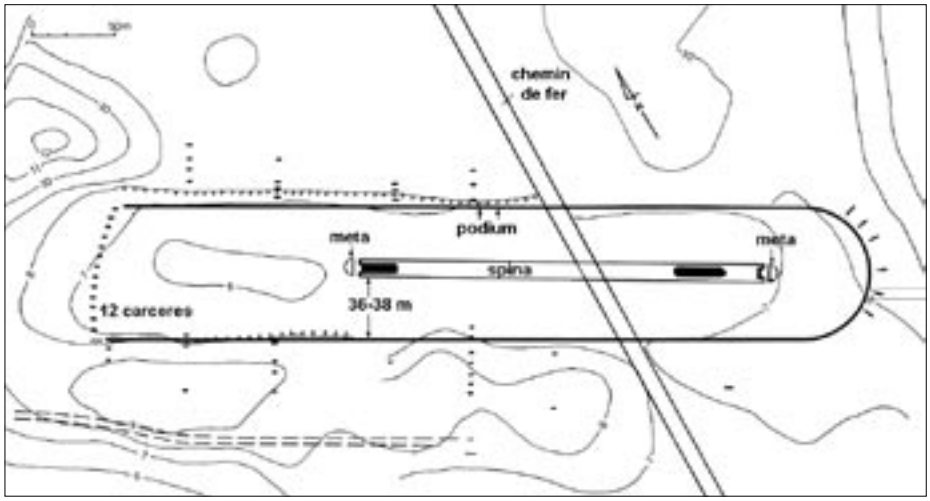
Le nombre de jours

Pendant toute la période romaine, le nombre de jours consacrés aux divertissements n'a cessé d'augmenter. À la fin de la République, 76 jours par an leur sont réservés, dont dix-sept pour les jeux du cirque. Quatre siècles plus tard, le calendrier dit de Philocalus[5] compte 177 jours de spectacles[6], ce qui représente plus de la moitié de l'année. Il faut ajouter à ces dates officielles les jeux privés donnés par des familles puissantes lors des triomphes ou des funérailles.
La vie d'un habitant de l'Empire était en permanence ponctuée par ces représentations, souvent accompagnées de lancer de gâteaux, de fruits secs ou de noix. Au tout début du IIe siècle apr. J.-C., Juvénal l'a parfaitement souligné en écrivant que le peuple désirait seulement «*panem et circenses*»[7]. De plus, offrir des spectacles à la population d'une cité, devenir un *editor ludi**, était un puissant instrument de propagande politique et pouvait permettre de grimper plus rapidement les échelons de la hiérarchie municipale. Endormir la population en lui offrant ce qu'elle désirait permettait de la rendre moins critique et de mieux la manipuler, comme peuvent le faire actuellement de nombreuses chaînes de télévision en Europe et aux Etats-Unis.

Ludi circenses et *ludi scaenici*

Les jeux (*ludi**) furent créés pour honorer des divinités, pour célébrer le règne et la vie de divers empereurs, le jour de

Fig. 4 Plan du cirque de Carthage (Tunisie). Humphrey 1986, p. 302.



4 Golvin 1988, p. 408.

5 Thuillier 1996, p. 48.

6 101 pour les représentations théâtrales, 66 pour les jeux du cirque et dix pour les combats de gladiateurs.

7 Du pain et des jeux (Juvénal, *Saturae*, 10, 81).

leur avènement au pouvoir ou d'un grand succès militaire. Ces célébrations comportaient des éléments religieux et des spectacles. Une procession solennelle (*pompa circensis**) avec les statues des principales divinités précédait les festivités. Du matin jusqu'au soir, l'éditeur des *ludi circenses** offrait une succession de courses de chars ou de chevaux, des luttes et des exercices athlétiques. Le calendrier de Philocalus montre que le nombre habituel de courses (*missus**) était de 24 en une journée. Si elles duraient chacune environ une demi-heure, sans compter les préparatifs nécessaires, la journée devait être très bien remplie.

Lors des *ludi circenses*, le spectacle favori des Romains était les courses de chars à quatre ou deux chevaux. Des sortes de corporations (*factiones**) s'occupaient de recruter les cochers et d'acheter les chevaux. Ils organisaient les épreuves du cirque pour le compte de magistrats ou de riches citoyens qui les offraient à leurs concitoyens. Quatre factions se partageaient les faveurs du public: les Bleus, les Verts, les Blancs et les Rouges. Les paris étaient très nombreux et les auriges victorieux amassaient des fortunes considérables.

Au III^{e} siècle apr. J.-C., les Blancs tombèrent sous la domination des Bleus et les Rouges sous celle des Verts. Les deux factions restantes devinrent extrêmement importantes et elles jouèrent un rôle politique de premier plan. Elles furent chacune adoptées par une partie de la société: la plèbe s'identifiait aux Verts et les Bleus symbolisaient l'aristocratie. Un pavement de Gafsa en Tunisie (fig. 5) représente l'épisode final d'une compétition, lorsque le char des Verts vient de franchir la ligne d'arrivée. L'édifice ne semble se référer à aucun modèle précis, mais on distingue bien la *cavea* pleine de spectateurs, les *carceres* à droite et la *spina* ornée d'un obélisque.

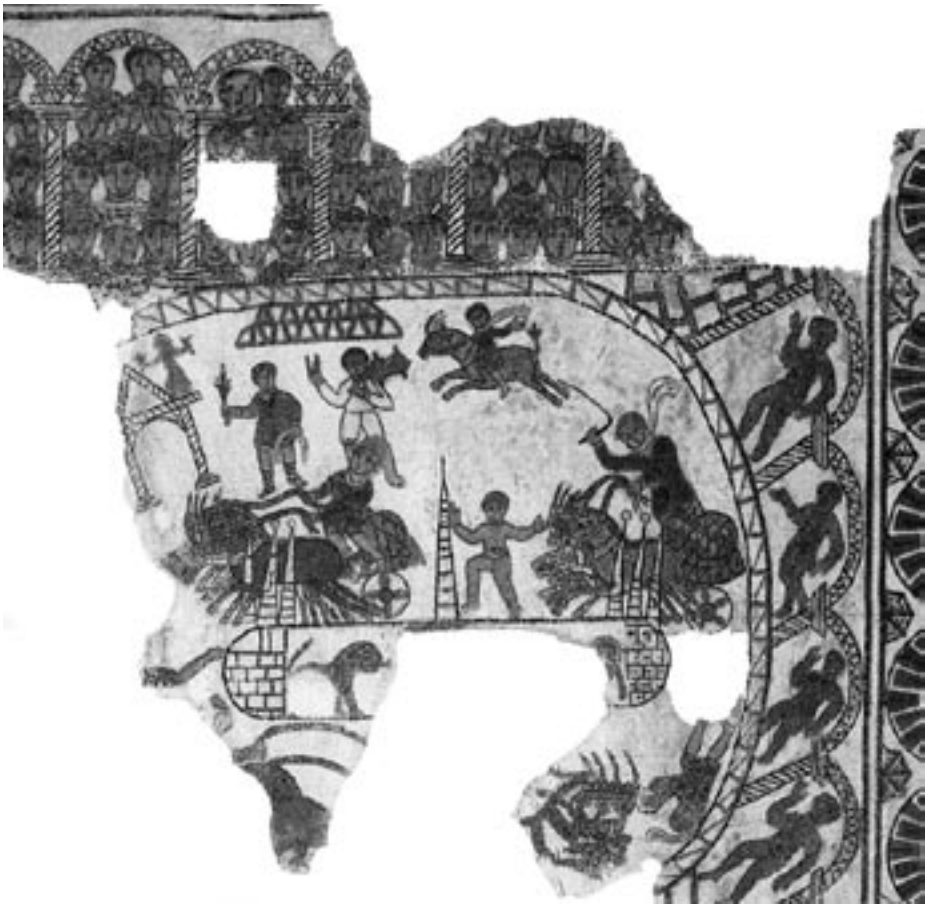


Fig. 5 Fin d'une course de chars (Tunisie). Fantar 1994, p. 181.

Les pièces jouées lors des *ludi scaenici** étaient adaptées du répertoire grec. Les tragédies de Livius Andronicus, d'Accius et de Sénèque reprennent les sujets traités par Euripide (V^{e} siècle av. J.-C.). La *comoedia palliata**, avec les poètes latins Plaute et Térence, trouve son origine chez l'Athénien Ménandre (IV^{e}-III^{e} siècles av. J.-C.). On ne sait pas jusqu'à quelle date les textes classiques furent réellement représentés, mais ils continuèrent d'être lus ou déclamés lors de certaines assemblées littéraires. Les mimes (comédies burlesques et satiriques), les atellanes (pièces improvisées et masquées) et les pantomimes côtoyaient les bateleurs, les saltimbanques et les prestidigitateurs.

Les tragédiens et les comédiens portaient des masques fabriqués en carton-pâte. Ils recouvraient la figure et emboîtaient la tête à l'aide d'une perruque. La bouche, largement ouverte, servait de porte-voix. Les masques de tragédie étaient de forme allongée, pour renforcer l'aspect noble et imposant des personnages. La saillie des traits et la taille des yeux exagéraient les sentiments violents. L'apparence pathétique de l'acteur devait frapper les spectateurs jusqu'au dernier rang. Les masques de comédie étaient nettement plus proches des proportions humaines, même si bien souvent leur aspect était grotesque. L'un des seuils de la maison des Masques à Sousse, en Tunisie (fig. 6), s'orne de trois masques qui pourraient représenter les protagonistes d'une scène typique de la comédie: à gauche, une courtisane dont la coiffe jaune indique la cupidité, au milieu, un vieux père en colère

Fig. 6 Seuil de la maison des Masques à Sousse (Tunisie). Blanchar-Lemée 1995, p. 222.

et à droite, une esclave à l'expression autoritaire et rusée.
La couleur du costume permettait aussi de distinguer les différents personnages: le jeune homme était en pourpre, la vieille femme en vert et bleu, le parasite en noir et gris, l'esclave portait une tunique courte blanche. Pour la *comoedia togata**, les interprètes revêtaient la toge en tant qu'artisans ou marchands italiens. Les comédiens chaussaient des souliers plats (*soccus**) et les tragédiens, des cothurnes à semelle très épaisse.

Les *agones* de type hellénistique

Les concours (*agones** ou *certamina**), développés sous l'Empire, comportaient des épreuves hippiques, gymniques et musicales. Il semble que l'Afrique ait été une des régions occidentales où ces grands concours agonistiques ont connu le plus de succès. Des *agones* dit «stéphanites»[8] étaient organisés avec l'autorisation et souvent en l'honneur de l'empereur. Les vainqueurs recevaient généralement une couronne à l'imitation des jeux panhelléniques et une somme d'argent. À Carthage, Septime Sévère fonda deux concours grecs: les *Asklepieia* et les *Pythia*, qui copiaient les jeux de Delphes. Une mosaïque de Thina en Tunisie représente une de ces compétitions (fig. 7). On y voit quatre couples de lutteurs dans différentes phases de combat, ainsi que la palme et les couronnes destinées à récompenser les vainqueurs.

Dans l'arène

Les combats de gladiateurs (*munera**) constituent des spectacles à part. Organisés pour la première fois à Rome en 264 av. J.-C. lors de jeux privés offerts à l'occasion des funérailles de Junius Brutus Pera, ils ne furent intégrés aux jeux publics qu'en 150 av. J.-C. par Marius. Des combats d'animaux, des chasses (*venationes**) ou des luttes entre troupes armées s'insséraient entre les *munera*. Une journée dans l'amphithéâtre devait se dérouler ainsi: la *pompa** suivie des chasses et des combats entre animaux pendant la matinée, les exécutions des condamnés en milieu de journée et les combats de gladiateurs tout le reste du jour[9].
Contrairement aux idées reçues, très peu de combats navals (*naumachiae**) eurent lieu et ils se déroulaient sur des plans d'eau aménagés pour l'occasion. Les canalisations retrouvées dans les amphithéâtres servaient seulement à drainer l'eau de pluie, qui aurait rapidement abîmé les monuments si elle n'avait pas été évacuée. Seuls deux édifices semblaient disposer d'une arène inondable: l'amphithéâtre de Mérida en Espagne et celui de Vérone en Italie du Nord[10]. A ce jour, aucun exemple de ce type n'est connu au Maghreb.

En Afrique, les spectateurs se passionnaient pour les chasses et les animaux sauvages beaucoup plus que pour les *munera*. De nombreuses corporations entretenaient les bêtes et entraînaient les bestiaires entre chaque jeu. Ces «sodalités»[11] spécifiques à l'Afrique se nommaient *Leontii*, *Pentasii*, *Taurisci*, etc.; elles avaient des chiffres et des emblèmes particuliers qui permettaient de les distinguer les unes des autres. Outre l'organisation de spectacles, elles formaient des collèges funéraires et s'occupaient de la production et de l'exportation d'huile, ce qui devait leur fournir un revenu substantiel.
Les mosaïques représentant les bêtes de l'amphithéâtre sont très nombreuses, le lion occupant une place de choix sur ces pavements. Celle de Smirat en Tunisie rend compte d'une chasse sanglante, où quatre bestiaires armés de lances sont opposés à quatre léopards (fig. 8). Le combat se déroule sous l'égide de Diane et de Dionysos[12], ce qui souligne le caractère fortement religieux des jeux. Au centre, le serviteur d'un notable local apporte la

8 Thuillier 1996, p. 55.

9 Potter 1999, p. 313.

10 Potter 1999, p. 233.

11 Blanchard-Lemée 1995, p. 214.

12 Déesse de la chasse et dompteur des fauves.

Fig. 7 Lutteurs et prix destinés aux vainqueurs (Tunisie). Blanchar-Lemée 1995, p. 188.

Fig. 8 Chasse offerte par Magerius, Smirat (Tunisie). Blanchar-Lemée 1995, p. 216.

somme pour payer le spectacle, c'est-à-dire quatre sacs de mille deniers chacun. L'histoire est expliquée en détails sur la mosaïque, qui ornait certainement la demeure du généreux donateur Magerius, vers le milieu du III[e] siècle apr. J.-C.

Conclusion

Les monuments des jeux africains reprennent les plans classiques élaborés à Rome. Il n'y a pas eu d'innovation comme en Gaule, où des édifices mixtes, à la fois théâtre et amphithéâtre, furent construits. Les spectacles aussi étaient d'origine romaine ou gréco-romaine, et certains plaisaient beaucoup aux Africains, comme les chasses ou les courses de chars. Si au départ ce ne sont pas les populations locales qui ont exprimé le désir de se divertir, mais l'élite étrangère qui a apporté son bagage culturel, rapidement les Africains furent aussi enthousiastes que le reste de l'Empire à assister aux *ludi* et aux *munera*. Ces derniers permettaient de maintenir le peuple sous contrôle et d'éviter les révoltes.

Bibliographie

•AA.VV., Lo sport nel mondo antico. Ludi, munera, certamina a Roma, Rome, Quasar, 1987.

•BLANCHARD-LEMÉE, M., ENNAIEFER, M., SLIM, H. et L., Sols de l'Afrique romaine. Mosaïques de Tunisie, Paris, Imprimerie nationale, 1995.

•BLAS DE ROBLES, J.-M., SINTES, C., Sites et monuments antiques de l'Algérie, Aix-en-Provence, Edisud, 2003.

•FANTAR, M. H., La mosaïque en Tunisie, Paris, CNRS, 1994.

•FREZOULS, E., «Aspects de l'histoire architecturale du théâtre romain», ANRW, Berlin – New York, Walter de Gruyter, 1982, p. 343-438.

•GOLVIN, J.-C., L'amphithéâtre romain. Essai sur la théorisation de sa forme et de ses fonctions, Paris, Publications du Centre Pierre Paris,1988.

•LARONDE, A., GOLVIN, J.-C., L'Afrique antique. Histoire et monuments, Paris, Tallandier, 2001.

•HUMPHREY, J. H., Roman circuses. Arenas for Chariot Racing, Londres, B. T. Batsford Ltd, 1986.

•POTTER, D. S., MATTINGLY, D. J., Life, Death, and Entertainment in the Roman Empire, Michigan, University of Michigan, 1999.

•THUILLIER, J.-P., Le sport dans la Rome antique, Paris, Errance, 1996.

UN PEU DE VOCABULAIRE

•Agones / Certamina: concours d'inspiration grecque.
•Carceres: stalles de départ pour les courses de chars dans les cirques.
•Cavea: ensemble des gradins d'un édifice de spectacle, où s'asseyent les spectateurs.
•Editor ludi: organisateur des jeux.
•Factiones: factions des cochers.
•Forum: place principale d'une ville romaine, centre de la vie administrative et commerciale.
•Ludi: jeux publics propres à la civilisation romaine.
•Ludi circenses: jeux du cirque.
•Ludi scaenici: jeux scéniques.
•Meta: borne autour de laquelle on tournait dans le cirque.
•Missus: course de char.
•Munera: combats de gladiateurs.
•Naumachiae: combats navals.
•Palliata: comédie dont le sujet est grec.
•Pompa: procession rituelle parcourant la ville et le bâtiment où vont se dérouler les jeux.
•Soccus: chaussure propre aux comédiens.
•Spina: mur qui sépare la piste du cirque dans le sens de la longueur.
•Togata: comédie dont le sujet est romain.
•Velum: toile tendue au-dessus de la cavea pour protéger le public du soleil et des intempéries.
•Venationes: chasses en amphithéâtre.