



THÉÂTRE ROMAIN DE LILLEBONNE

DOSSIER THÉMATIQUE

« *Les spectacles antiques* »

76

SEINE-MARITIME
LE DÉPARTEMENT


Ministère de l'Éducation
Nationale
Région académique
NORMANDIE

académie
Rouen 

Parmi tous les jeux et spectacles de la Rome antique, les ***ludi circenses**** comptent parmi les plus prisés et appréciés.

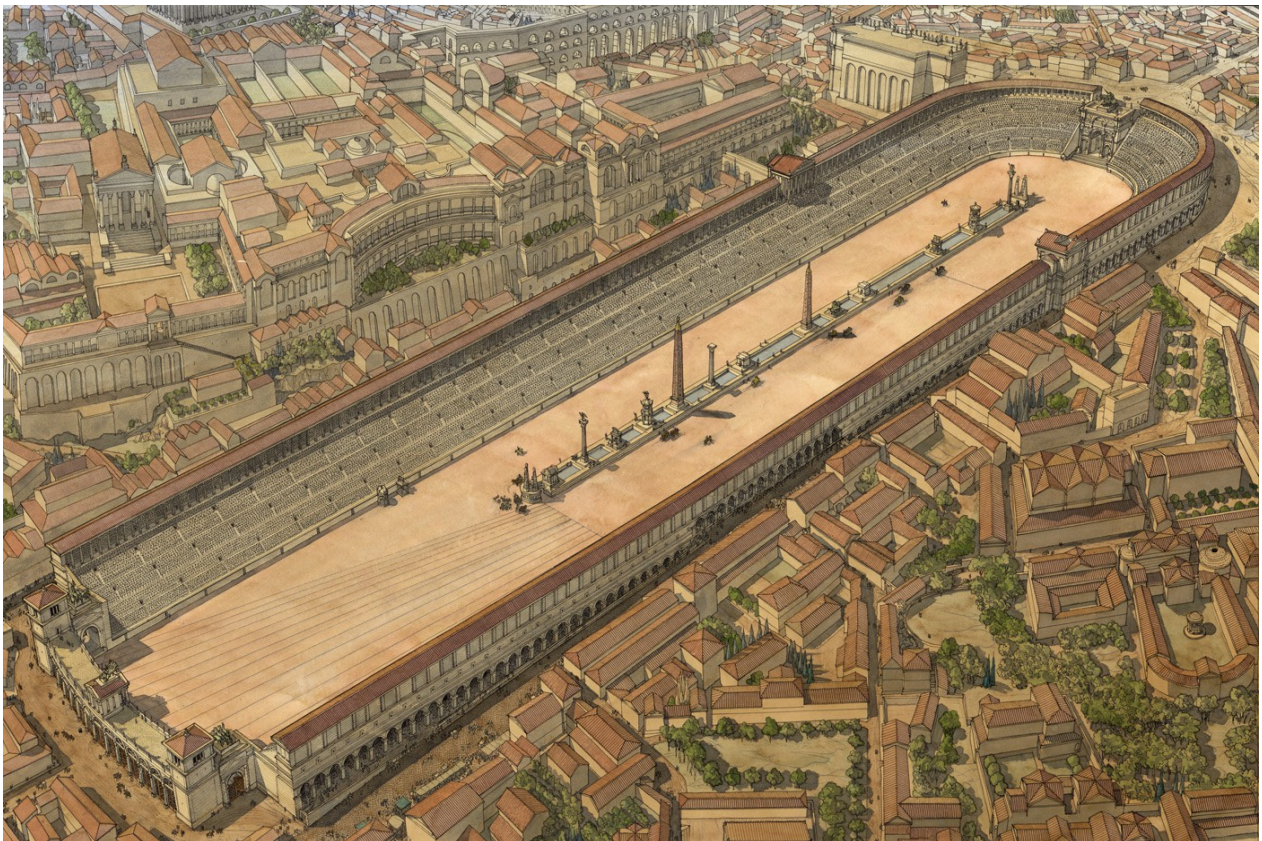
Ce sont les jeux les plus anciens. Ils trouvent leur origine au VI^e siècle av. J.-C. sous le règne de Tarquin l'Ancien qui les organisait dans la dépression naturelle de la vallée de Murcia, à Rome, entre la colline du Palatin et celle de l'Aventin. De cet emplacement historique naîtra le premier cirque romain : le *Circus Maximus*.

Dans un premier temps, les spectateurs prennent place sur les flancs de colline pour regarder la piste en fond de vallée. Puis, au cours des siècles, le *Circus Maximus* subit des embellissements pour donner les normes architecturales des prochains cirques romains suivants.

Les cirques sont des édifices publics, de forme oblongue dont chaque extrémité prend la forme d'un demi-cercle, et qui proposent aux spectateurs venant assister aux *ludi circenses*, des combats de boxe, de lutte, mais surtout des courses de chars.

> **LUDI CIRCENSES**

Jeux sportifs se déroulant dans les cirques.



Circus Maximus, Jean-Claude GOLVIN.

Les courses de chars

Sur trois de ses côtés sont disposés les gradins, destinés à accueillir les spectateurs. Le quatrième côté, lui, se compose de ***l'oppidum**** comprenant les ***carceres**** où sont enfermés les chevaux et les chars devant participer aux courses.

L'arène est une piste sablonneuse* propre aux courses et est divisée par la ***spina****, un îlot central orné de statues et de colonnes monumentales. Longue de près de deux cent quatorze mètres, la ***spina*** déterminait le circuit de l'arène, dont un tour de piste faisait cinq cent soixante-huit mètres.

Les deux extrémités de la ***spina*** sont occupées par une ***meta****, borne monumentale recouverte de bronze doré et autour de laquelle viraient les chars. Entre les deux bornes et face à la ***spina***, se trouvait le ***pulvinar****, la tribune impériale. A l'extrémité circulaire s'ouvre la porte triomphale par laquelle sort le vainqueur, tandis que les tués et les blessés sont évacués par une porte du même côté que la tribune impériale.

Les courses de chars durent toute la journée. De nombreux paris sont fait sur chacune des quatre écuries participantes (les bleues, les rouges, les blanches et les vertes), qui déchaînaient une grande exaltation parmi le public.

Le signal de départ de la course est donné par l'organisateur. En général, un magistrat jette dans l'arène une étoffe blanche depuis la tribune impériale. Les chars doivent alors effectuer sept tours de piste et cela le plus rapidement possible, en longeant la ***spina***, puis en tournant à la hauteur des ***metae***. Elles doivent être contournées en les serrant au plus près, pour éviter de se déporter et de perdre de l'avance, le risque étant de briser le char sur la borne ou de se faire heurter par un concurrent.

Le compte-tour comporte sept dauphins ou sept œufs en bronze, disposés en rangées et fixés sur des piquets qu'on abaisse l'un après l'autre dès qu'un tour de piste est accompli.

> **OPPIDUM**

Grand bâtiment situé du côté cintré de l'arène.

> **CARCERES**

Écuries.

> **SPINA**

Longue structure en maçonnerie située au milieu de l'arène.

> **META/AE**

Bornes auprès desquelles les chars devaient tourner.

> **PULVINAR**

Loge impériale, située au dessus du podium.



Bas-relief représentant un char et son aurige, Grand palais.

Ici, tous les coups sont permis. Les chars ont le droit de serrer et d'écraser un adversaire contre la *spina* ou les gradins. Le char est une simple caisse montée sur deux roues. Il est très léger et seul le poids de l'**aurige*** lui confère de la stabilité. Les auriges sont vêtus d'une courte tunique, renforcée de lanières de cuir au niveau de la poitrine pour éviter les fractures des côtes. Ils portent des jambières protégeant leurs mollets et leurs cuisses et un casque. Ils dirigent les chevaux en enroulant les rênes autour de leur poitrine. Le moindre choc peut leur être fatal : à grande vitesse, le char peut se renverser et les roues se briser. Son corps peut être entraîné par les chevaux, rebondissant sur la piste et heurtant la *spina* ou les barrières extérieures.

Lors de ces courses de chars, on utilise les **biges***, **triges***, ou **quadriges***.

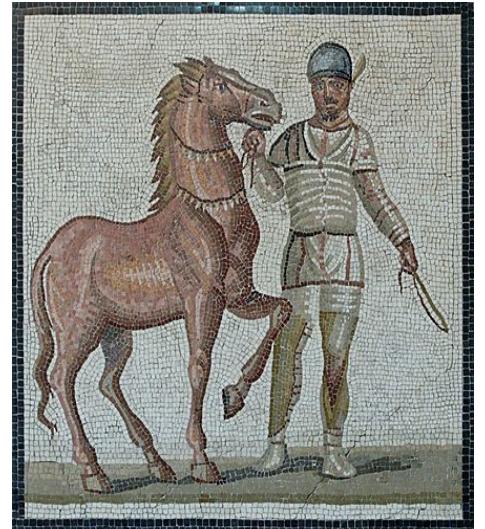
Lors de ces **quadriges**, l'aurige doit tenir compte de l'ordre de ces chevaux. Le meilleur cheval doit être placé à gauche : c'est lui qui doit éviter les bornes, et le plus rapide était placé à droite. Souvent les courses de quadriges étaient pénibles pour les chevaux : la poussière, les coups de fouet répétés et leur harnachement pouvaient les tuer avant la fin de la course.

>AURIGE

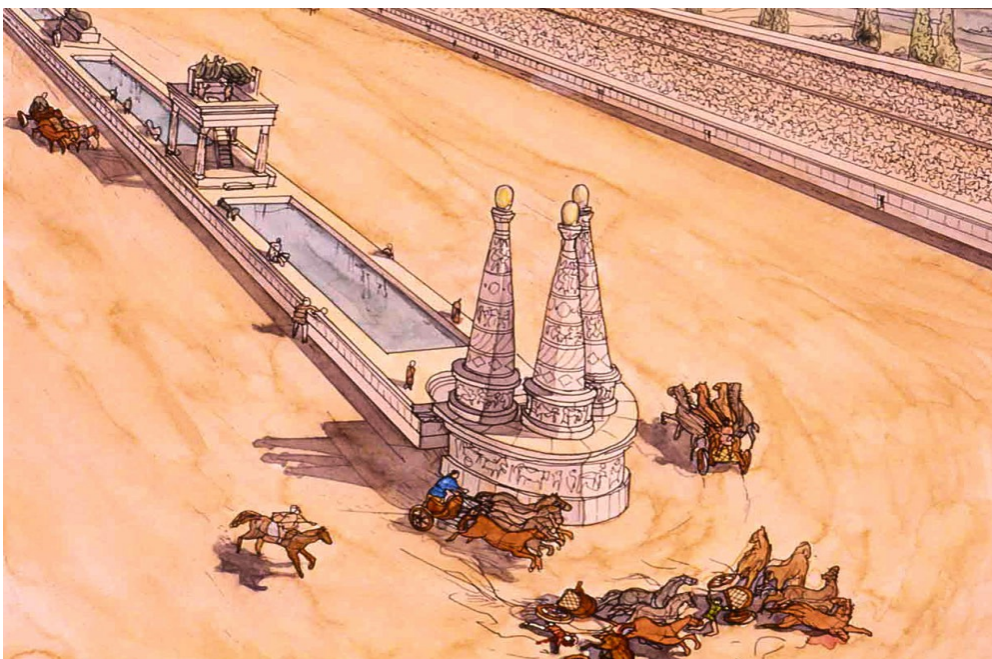
Pilote de char.

>BIGES, TRIGES, QUADRIGES

Chars à 2, 3 ou 4 chevaux.



Mosaïque d'un aurige et de son cheval.
Musée national romain.



Spina et Meta, Jean-Claude GOLVIN.

Les ***ludi scaenici*** prennent place dans les théâtres. Ces représentations théâtrales, servent à honorer les dieux ou les défunts, lors de solennités religieuses ou publiques.

À Rome, ces ***ludi*** *sont très fréquents et rythment la vie de la cité. Ils ont lieu tous les ans aux mêmes dates et sont inscrits sur le calendrier de la cité. Sur une année, on peut compter quarante-cinq jours de fêtes religieuses fixes ou mobiles, pour honorer les divinités comme **Cérès*** ou **Apollon***.

Les citoyens ne travaillaient pas lors de ces jours de fêtes et de jeux, et avaient le devoir de se rendre au théâtre pour y assister.

Depuis des siècles, les Romains sont influencés par les Grecs, au niveau de l'art ou de la mode, si bien qu'au III^e siècle av JC cette influence est telle, qu'ils en imitent leur littérature. Les édiles locaux chargent, en 240 av. J.-C., le poète grec Livius Androconies de traduire les comédies, tragédies et épopées hellènes, en latin. Ces genres littéraires vont donc dès ce moment être copiés, imités, et finalement adaptés à travers les âges par les auteurs latins, pour au final créer leurs propres pièces.

> **LUDI SCAENICI**

Jeux de scènes à vocation rituelle et votive.

> **LUDI**

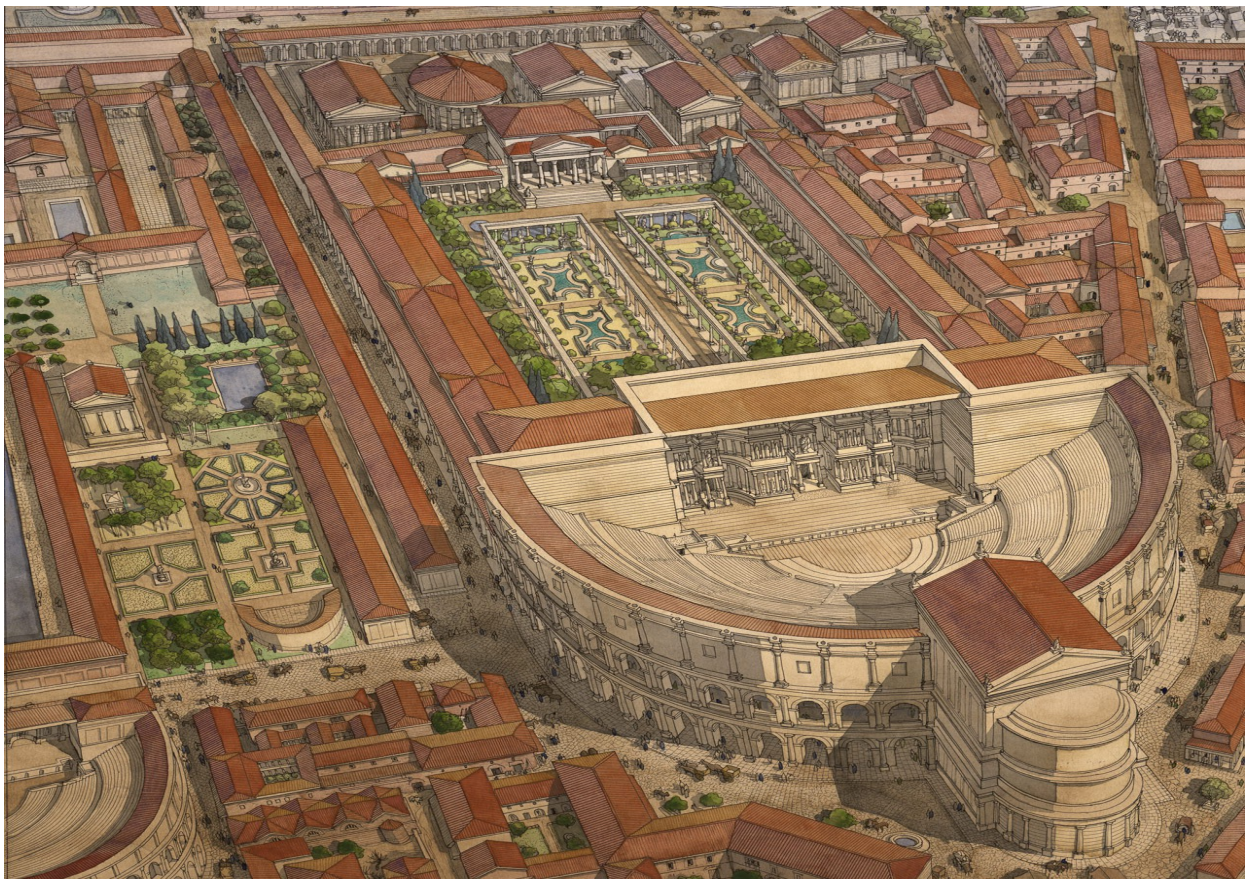
Les jeux sont des événements à caractères religieux organisés dans les théâtres et les cirques, selon un calendrier précis.

> **CERES**

Déesse de l'agriculture, des moissons et de la fertilité.

> **APOLLON**

Dieu des arts et de la beauté.



Théâtre de Pompée, Jean-Claude GOLVIN.

La comédie

La littérature latine ne s'est pas développée toute seule. Dans un premier temps, les auteurs latins imitent les textes issus de la « comédie nouvelle » grecque. Dans ce genre littéraire, les thèmes principaux sont liés aux misères du mariage et de la vie quotidienne.

Un autre style de comédie latine se distingue lors des fêtes populaires de la capitale : ce sont les **atellanes***. Originaire de Campanie, ce sont des comédies bouffonnes, grossières, obscènes, improvisées et chantées. Ce type de comédie est l'une des plus appréciées. C'est un premier pas vers un style théâtral bien latin : le **mime***.

Attention, le mime du théâtre latin n'a rien à voir avec le mime actuel. Bien que la gestuelle soit essentielle, les acteurs parlent et chantent.

Les textes sont rétrécis, pour laisser place à la mise en scène.

Les histoires d'enlèvement et d'adultère sont favorisées, et la nudité omniprésente. Les femmes qui en temps normal n'ont pas le droit de monter sur scène, peuvent jouer dans les pièces de mime les rôles de prostituées. La violence est elle aussi très présente : du sang peut couler lors de certaines représentations. Lorsqu'un personnage doit mourir dans d'atroces souffrances, par souci de réalisme, l'acteur est remplacé juste avant que le coup fatal ne soit donné, par un condamné à mort ou un esclave.

La tragédie

Les tragédies sont pour la plupart, elles aussi des imitations de pièces grecques. Seules quelques rares œuvres de Sénèque traitaient de sujets romains. Ce genre évolue au I^{er} siècle et se transforme en **pantomime***. L'acteur y chante et danse accompagné d'autres danseurs, dans un univers plus scabreux avec moins de textes et plus de décors scéniques.

>ATELLANES

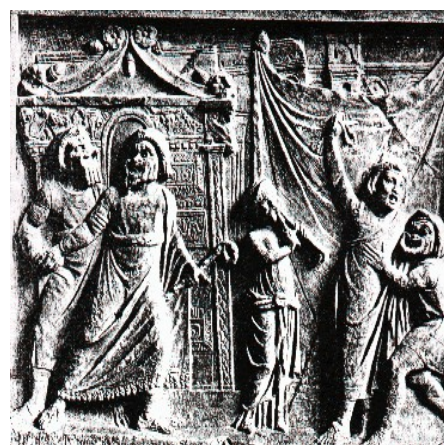
Comédie, avec un goût prononcé pour la grossièreté et la nudité qui caricature les sujets traités.

>MIME

Évolution des atellanes avec moins de textes et plus de mises en scène.

> PANTOMIME

Évolution de la tragédie où l'acteur chante et danse accompagné d'autres danseurs.



Bas-relief d'une comédie de Térence.

L'architecture

A la différence du théâtre grec construit en hémicycle au flanc d'une colline, le théâtre romain est un édifice indépendant du terrain, souvent appuyé sur un mur extérieur monumental, comme l'illustre si bien le théâtre d'Orange.

À Rome, le premier théâtre en pierre est construit en 55 av. J.-C. : c'est le théâtre de Pompée.

Les parties en sont les mêmes que celles du théâtre grec : la **scaena*** (scène), coiffée d'un vaste plancher en bois, la **scaena frons***, mur de fond qui portait les décors, le **proscenium***, les coulisses, l'orchestra où siègent les musiciens qui rythment par leur musique les pièces, et les sièges disposés en gradins semi-circulaires.

>SCAENA

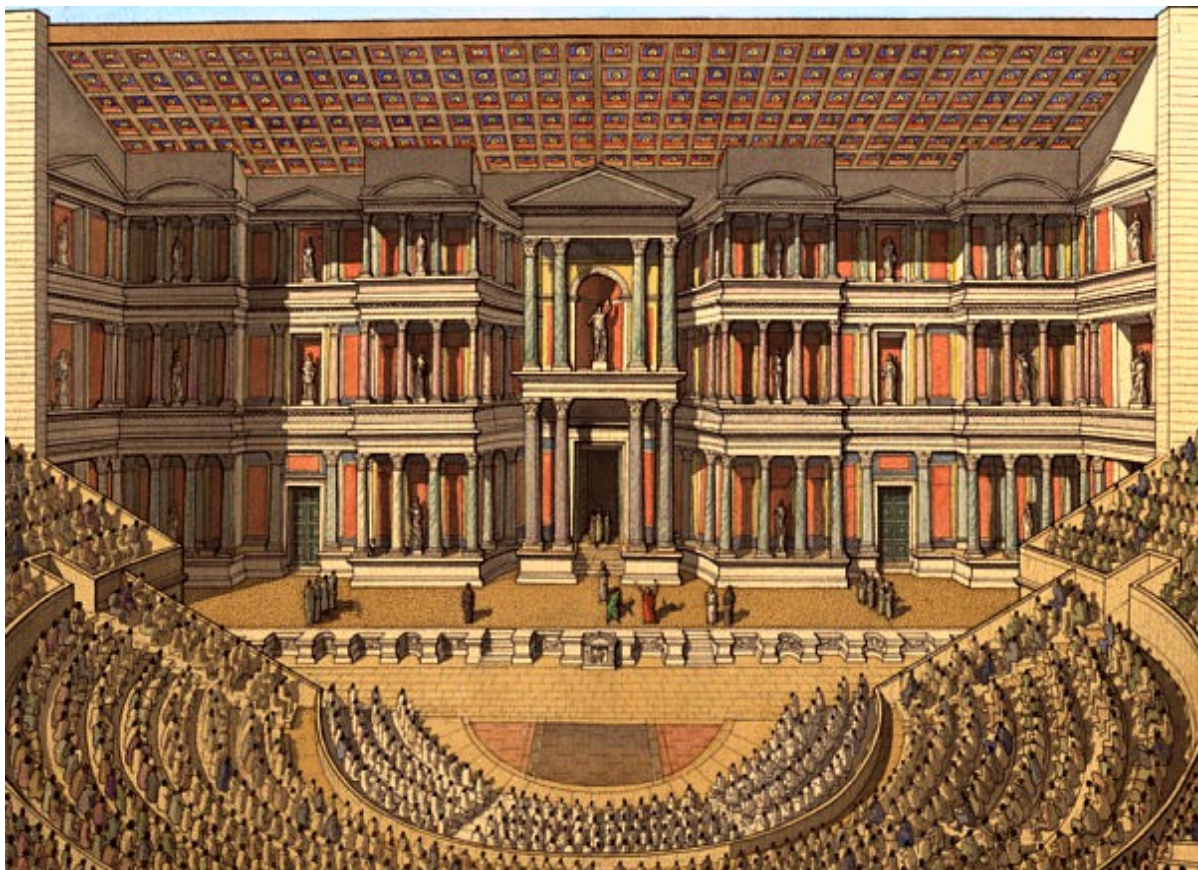
La scène, sol en bois surélevé où les acteurs pratiquent leur art.

>SCAENA FRONS

Front de scène et son décor.

>PROSCAENIUM

Partie du bâtiment situé derrière le front de scène pouvant servir de coulisses.



Scène et front de scène, Arles, Jean-Claude GOLVIN.

Avant la construction des imposants théâtres de pierre, le public assistait au spectacle debout, sénateurs et plèbe mêlés. Puis, grâce à l'innovation de la maçonnerie romaine dans le domaine architectural, les architectes font construire des gradins sur trois rangées bien distinctes avec un nombre de places limité dans chaque partie de la **cavea***.

Le **podium***, situé dans l'*ima cavea*, la partie la plus proche de l'*orchestra* et de la scène, est réservé aux membres de l'ordre sénatorial, de la magistrature et aux prêtres.

Au-dessus, une partie plus vaste est réservée pour les hommes libres, c'est la *media cavea*. Enfin, la partie supérieure du théâtre comptant le plus grand nombre de places assises, est appelée *summa cavea*. C'est ici que le reste de la population peut assister aux spectacles. On retrouve dans cette ultime partie hommes, femmes, enfants, étrangers et esclaves. Cette même organisation de la *cavea* existe dans les amphithéâtres.

Bien que les spectacles soient gratuits pour toute la population, un décret impérial d'Auguste au I^{er} siècle ordonne que les spectateurs doivent porter les vêtements les affiliant à leur condition sociale, le but étant que le théâtre reflète la société romaine.

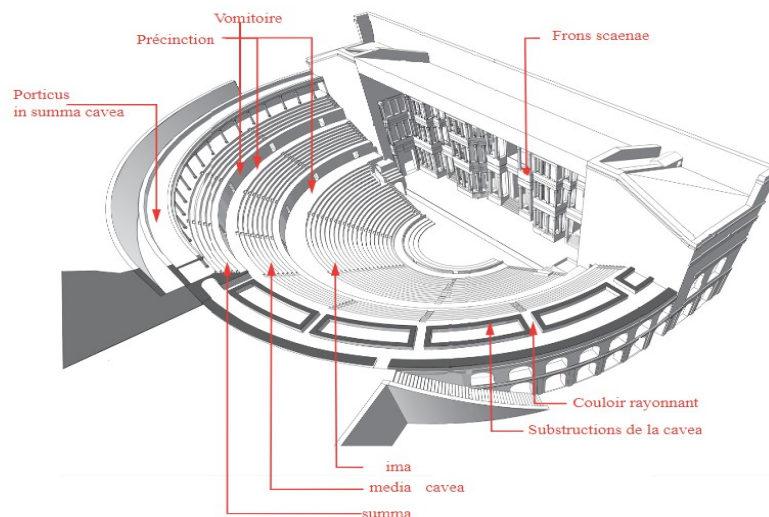
Le théâtre romain est plus qu'un lieu de spectacle et de divertissement, il est aussi un acteur majeur de la politique censé refléter la société romaine.

>CAVEA

Ce terme est utilisé par les chercheurs modernes pour désigner dans le théâtre latin, l'ensemble des gradins, séparés en trois sections selon le statut social des spectateurs.

>PODIUM

Ce sont les nobles de la cité qui y siègent pour regarder les spectacles.



Coupe du théâtre d'Orange, A. BADIE.

Les acteurs

Auteurs et acteurs de tragédies ou de comédies étaient peu considérés. Les acteurs même réputés font partie de la classe des « **infâmes*** » et sont privés du titre de citoyen.

Les troupes de théâtre sont formées principalement d'acteurs masculins. Même s'il n'est pas bien vu d'être un acteur, ils sont pourtant très appréciés par les spectateurs et peuvent connaître la gloire. Il est donc possible pour un citoyen de devenir acteur mais pour cela, il lui faut se priver de ses droits civiques et politiques. D'ailleurs, la plupart des acteurs sont des esclaves ou des affranchis. Les femmes n'ayant toujours pas leurs places sur scène, les acteurs portent des tenues et des masques à figure féminine.

>INFAMEN

Catégorie sociale de la société romaine déchue de ses droits et du titre de citoyen.

>COTHURNES

Chaussures de cuir enserrant la jambe jusqu'à mi-mollet et à lanière lacées par devant.

Les accessoires

Pendant les représentations, les acteurs utilisaient des accessoires leur permettant d'amplifier certains traits de caractères.

Ils portaient des **cothurnes*** et des masques en bois, qui leur servaient de porte-voix. Ils sont peints en brun ou blanc ou rouge, indiquant si le personnage était un homme une femme ou un esclave. Ces masques sont sculptés dans l'intention de donner des expressions faciales, souvent exagérées, aux personnages. Quelle soit terrifiante ou hilare, l'expression était adaptée à la situation que vivait le personnage.

Un code couleur est aussi utilisé sur les costumes. Elle permet d'indiquer la condition sociale du personnage : blanc pour les vieillards, multicolores pour les jeunes gens, jaune pour les courtisanes, pourpre pour les riches, rouge pour les pauvres, et les esclaves étaient désignés par une courte tunique. Masques et costumes sont complémentaires : en plus de la couleur, ils définissent le genre et l'âge du personnage : crâne dégarni pour les vieillards, cheveux longs pour la femme ou barbe pour l'homme.



Mosaïque représentant des masques atellanes, Musée du Capitole.

La machinerie

Entendre parfaitement le texte dans une salle extérieure de plusieurs milliers de places, qui plus est à plusieurs mètres de hauteur, est impossible, d'où l'importance des costumes et des masques pour suivre l'action.

Le visuel est donc primordial dans ces énormes édifices de spectacles. De ce fait, les accessoires sont plus perfectionnés que dans le théâtre grec. On trouve un rideau de scène et des décors mobiles, souvent des peintures sur bois.

Une machinerie imposante, la ***machina****, permet de créer des illusions et de voir des dieux descendre du ciel, « ***deus ex machina**** ». Les acteurs descendent du haut du mur de scène suspendus par une grue. Des trappes sont utilisées sur scène, permettant d'autres illusions, comme celles de faire apparaître et disparaître des fantômes

L'organisation des jeux scéniques

Pour l'organisation des spectacles, les édiles romains font appel à des compagnies d'acteurs, dirigées par un administrateur : le *dominus gregis*. C'est à lui que l'**édile*** ou le particulier qui organise les jeux donne l'argent destiné à acheter les droits de la pièce et à rémunérer la troupe d'acteurs. Si le spectacle est un échec, c'est aussi lui qui doit rembourser l'argent dépensé par l'organisateur.

Les rixes et les violences sont très présentes dans les théâtres. Si les spectateurs ne sont pas satisfaits de la représentation, il n'est pas rare qu'ils jettent des débris sur scène ou qu'ils s'en prennent directement aux acteurs. Pour éviter cet acharnement d'un auditoire mécontent, le *dominus gregis* engage une « claque », c'est à dire des personnes payées pour applaudir à la fin des spectacles.

>MACHINA

Système de grue permettant de créer les illusions sur scène.

>DEUS EX MACHINA

Apparition divine dans les pièces de théâtre, faisant descendre l'acteur du haut du mur de scène grâce à la *machina*.

>EDILE

Magistrat d'une ville. Un édile s'occupe de l'organisation de la vie quotidienne d'une ville, et des jeux.



Illustration du *deus ex machina*, Jacques LANCIAULT.

Au cours du 1^{er} siècle av. J.-C. apparaît l'idée de construire des lieux de spectacle permanents avec des spécificités architecturales en fonction des types de spectacle présentés. Jusqu'alors les combats se déroulaient au cirque ou au forum, à l'intérieur de palissades en bois qui sont démolies le lendemain du spectacle.

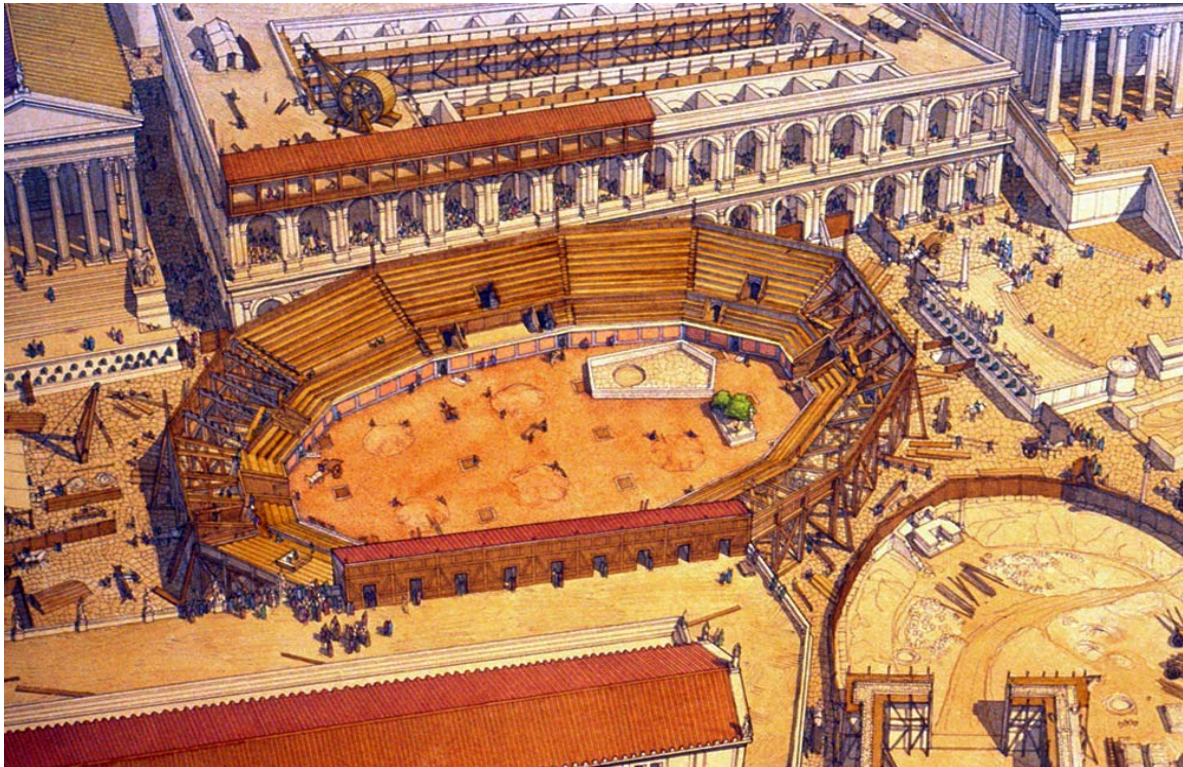
Les spectacles des amphithéâtres sont gratuits pour le public et se déroulent tout au long de la journée. A l'instar des représentations théâtrales, l'amphithéâtre propose des jeux à caractère plus sportif et violent, organisés à l'occasion de fêtes ou d'événements importants sur un ou plusieurs jours selon le bon vouloir de l'organisateur. C'est un magistrat, un noble romain qui applique son ***munus***, c'est-à-dire qu'il offre au peuple ces spectacles avec son propre argent. Les combats sont très populaires et sont souvent organisés pour se faire réélire.

>MUNUS

*Le don en latin. Le munus est le don que font les magistrats au peuple en vue d'une élection. La plupart du temps ce don est l'organisation de jeux gratuits : les ***munera****.*

>MUNERA

Ensemble des jeux organisés dans les amphithéâtres regroupant les scènes de chasses et les combats de gladiateurs.



Construction amphithéâtre, Rome, Jean-Claude GOLVIN.

Les venationes

Les jeux commencent dès les premières lueurs du jour avec les scènes de chasse : les **venationes***. Qu'ils soient exotiques, domestiques ou sauvages, les animaux attirent la foule. Les chasses occupent une place primordiale dans le bon déroulement des jeux car elles ouvrent les festivités.

Grâce à l'extension de l'Empire romain dans des régions très reculées de sa capitale, il devient assez facile d'importer des espèces sauvages inconnues des Romains. L'Afrique du Nord reste un des noyaux d'importation le plus important avec des corporations de chasseurs spécialisés dans la capture d'animaux pour les spectacles. Plus l'animal est exotique, plus il coûtera cher : un lion ne vaudra pas le même prix qu'un loup.

A Rome, des démonstrations d'animaux avaient lieu avant les combats. Des dresseurs paradaient dans toute la ville avec leurs bêtes. C'était la **pompa***. Cette procession était impressionnante et attirait les foules surtout si les animaux présentés étaient exotiques et féroces. Ces représentations ne finissaient pas nécessairement par le meurtre de l'animal, mais présentaient un gage de qualité du spectacle qui allait suivre.

>VENATIONES

Spectacles reconstituant des scènes de chasse.

>POMPA

Déambulation dans la ville des animaux dresseurs et protagonistes des jeux.



Mosaïque de la chasse, Musée romain de Vallon, Fribourg, Suisse. Médaillon du dresseur et du lion de l'Atlas. Début du III^e siècle.



Chasse reconstituée, mosaïque de Smirat.

Les *ludi meridiani*

Une fois les chasses matinales terminées, les spectateurs partent déjeuner. Un creux vient donc s'installer entre les spectacles du matin et les combats de l'après-midi. Au fur et à mesure de l'accroissement de la qualité et de l'importance des représentations, ce moment va devenir lui aussi plus important et les organisateurs vont proposer des spectacles sur le temps du déjeuner. Ce sont les *ludi meridiani*. Les textes antiques font principalement mention de mises à mort de condamnés, livrés aux fauves pieds et mains liés.

Les *munera*

A l'origine, les combats de gladiateurs ont une portée religieuse et sont très certainement un héritage des rites funéraires grecs et étrusques, datant du VIII^e siècle avant notre ère.

Des combats armés sont organisés lors des funérailles de guerriers et personnages importants. Les jeunes hommes rivalisent de courage et de bravoure pour montrer leur valeur, et ainsi rendre hommage à la mémoire du défunt.

A Rome, c'est au III^e siècle av. J.-C. qu'apparaissent ces jeux funèbres, et c'est au I^{er} siècle av. J.-C. qu'ils se professionnalisent et prennent de l'ampleur dans la vie de la cité romaine.

> LUDI MERIDIANI



Condamné jeté en pâture aux fauves, mosaïque romaine, III^e siècle, Musée du Bardo, Tunis.



Fresque de Pompéï découverte en 2019, montrant deux gladiateurs dont l'un demande, le doigt levé, la fin du combat. Parco Archeologico di Pompei.

La gladiature

Les Romains se passionnent pour les combats de gladiateurs à tel point que les autorités accordent la possibilité à des volontaires de s'engager dans la gladiature.

Les hommes libres signent un contrat d'engagement auprès d'un **laniste***, au prix de leur statut de citoyen. Ils rejoignent ainsi la catégorie des infâmes : on dit qu'ils sont marqués d'*infamia*. En général, les hommes libres recherchent la gloire et la fortune. A l'inverse, les esclaves peuvent eux aussi s'engager, mais ils espèrent s'enrichir pour pouvoir racheter leur liberté. Ce statut d'infâme ne les empêche pas d'être appréciés par la foule et, pour les plus célèbres d'entre eux, d'être considérés comme des stars.

Les gladiateurs perçoivent un salaire, calculé en fonction de leur expérience et de leur statut social : un esclave touchera moins qu'un engagé volontaire.

Le quotidien d'un gladiateur se passe au **ludus***.

Plus un gladiateur a de l'expérience, plus il coûte cher. Ainsi, quand l'éditeur décide qu'il y aura des mises à mort lors des *munera*, le laniste y envoie des combattants plus jeunes et peu expérimentés, préférant garder les champions pour d'autres combats rémunérés..

>LANISTE

C'est lui qui fait office d'autorité dans le ludus, il décide qui envoyer au combat, et perçoit une certaine somme de la part de l'éditeur des jeux pour chaque gladiateur envoyé.

>LUDUS

L'école de gladiature, où le gladiateur vit et s'entraîne sous l'œil attentif du laniste.



Statuette d'une femme gladiateur brandissant une sica, Musée de Hambourg.



Ludus de Carnuntum en Autriche, reconstitution 3D, institut Ludwig Boltzmann.

Les gladiateurs

Les combats de gladiateurs se font par paire. A l'origine les *armaturae* (les panoplies) étaient essentiellement ethniques. Elles ont été créées pour commémorer une victoire romaine sur un peuple vaincu. On trouve principalement les **Samnites***, les **Gaulois***, et les **Thraces***.

Mais avec la professionnalisation de la gladiature et l'engouement populaire qu'elle provoque, une évolution de ces panoplies est perceptible et conduit à la création de nouveaux types.

>SAMNITE

Nom d'un peuple d'Italie centrale conquis par les Romains.

>GAULOIS

Ensemble des peuples habitant la Gaule.

>THRACE

Ensemble des peuples vivant en Thrace, actuelle Bulgarie.



Guerrier thrace , Vincent POMPETTI.



Guerrier gaulois, Vincent POMPETTI.



Fresque d'une tombe représentant des guerriers samnites.

Parmi les gladiateurs les plus populaires et les plus représentés sur les mosaïques, lampes à huile, fresques ou autres objets du quotidien il y a :

L'hoplomaque :

Il porte un petit bouclier rond et bombé, et deux grands protèges-tibias, un casque, une lance et un poignard. Sa lance lui permet de tenir ses adversaires à distance et le poignard lui est utile lors des phases de corps à corps.

Son adversaire est le mirmillon.

Le mirmillon :

Abrité derrière son grand bouclier et doté d'un casque équipé d'une crête percutive, le mirmillon attend patiemment les assauts de son adversaire. Au moment opportun, il le charge en donnant un coup bien porté avec son grand bouclier avant de frapper avec son glaive.

Ses adversaires principaux sont le Thrace, le rétiaire et l'hoplomaque.



Combat Thrace/ mirmillon, lampe à huile, musée du Louvre.



Hoplomaque vainqueur (à gauche) contre mirmillon (à droite). Mosaïque de Zliten, Allemagane.

Le Thrace :

Il possède un équipement très particulier. Sa dague (*sica*) possède une lame anguleuse destinée à crocheter et contourner le bouclier de son adversaire. Son bouclier cintré et court l'oblige pour se protéger à avoir une position basse qui le rend très dynamique. Pour compenser la taille de son bouclier, il porte deux protège-tibias très hauts, et parfois des protections de cuisse en cuir. Une épaulette en cuir ainsi qu'un casque à crête figurative lui permettent de protéger le haut de son corps. Ses adversaires sont le mirmillon ou un autre Thrace.



Mosaïque représentant un combattant thrace, I^{er} siècle, Reims.

Le rétiaire :

C'est le seul gladiateur qui ne possède pas de casque. Pour le remplacer, une plaque de protection est fixée sur son épaule au-dessus de la *manica* (protection en cuir qui recouvre son bras). Ce sont les seules protections qu'il possède. Sans casque ni bouclier, il est plus léger que ses adversaires. Sa technique de combat repose sur sa rapidité et sa mobilité. Armé d'un filet, d'un trident et d'une dague, le rétiaire est un combattant très vif.

Son adversaire principal est le mirmillon.



Mosaïque du IV^e siècle, Musée archéologique de Madrid.

Les combats

Contrairement aux idées reçues à travers le cinéma et les séries, les combats de gladiateurs sont très codifiés avec des règles bien précises :

- Aucun gladiateur ne doit tuer son adversaire sans que cela soit autorisé par l'éditeur des jeux, non pas pour des raisons éthiques mais pour des raisons financières.

- Leurs armes doivent être «coupantes», mais non «tranchantes ».

- Le sang doit couler, mais il ne faut en aucun cas qu'une blessure soit invalidante ou handicapante à vie. De même il faut protéger avec un bouchon en plomb le bout pointu des armes contondantes (poignards, sica* trident...), pour ne pas transpercer l'adversaire et lui causer des blessures internes.

- Le combat se déroule en trois manches de trois minutes. Cela peut paraître court, mais il faut prendre en compte la charge de l'armement qui peut peser jusqu'à vingt-cinq kilogrammes. Tout au long des combats, les arbitres veillent au respect des règles et au marquage des points. Ils tiennent dans leurs mains la **rudis***, baguette qu'ils font passer entre les deux combattants pour arrêter le combat.

>SICA

Poignard à lame recourbée. Arme principale des Thraces et des Daces.

>RUDIS

Baguette utilisée par l'arbitre pour séparer les deux combattants. Le terme rudis peut aussi dans certaines sources désigner l'arbitre.



Mosaïque du I^{er} siècle, secutor rudis rétiaire Musée de Sarre, Allemagne.

BIBLIOGRAPHIE ET SITOGRAPHIE

- GRENOT Alain, STEFANO Laurent, *Gladiateurs*, Fleurus, 2015.
- SPOÜHLER Alexandra, L'architecture du sport à l'époque antique, *Art et architecture*, janvier 2019, n°1.
- Ville Georges. *La gladiature en Occident des origines à la mort de Domitien*. Rome : Ecole française de Rome, 1981. pp. 5-519.
- BUR Clément, *De la dignité à la célébrité : Les aristocrates acteurs et gladiateurs de César à Tibère*, Hypothèses, pp. 97-113, 2012.
- BERNET Anne, *Histoire des gladiateurs*, Tallandier, 2014.
- DUCROS Méryl, LOPEZ Brice, POISSON-LOPEZ Sonia, *Gladiateurs*, Tautem, 2019.
- MATTESINI Silvano, *Gladiateurs*, Heimdal, 2015.
- PANNETIER-ROLLAND Valérie, SIEURIN Benoît, *Une journée aux jeux, 2020*.
- <https://jeanclaudegolvin.com/>