

# L'antiquité revisitée: mythes et référents culturels pour une culture classique de masse

Antonio GONZÁLES

Le texte qui suit est un hommage aux travaux de notre collègue et ami Juan Cascajero. Lui, qui aimait à traquer l'histoire dans les sources non officielles, à démêler l'écheveau des constructions idéologiques là où on ne les attendait pas, aurait pu discuter ce texte et certaines de ses positions. Espérons que cet hommage soit à la hauteur de la finesse intellectuelle et scientifique qui caractérisait les travaux et la personnalité de Juan.

## 1. ANTIQUITÉ AU CINÉMA: DISCOURS ET RÉCIT

L'histoire discours et l'histoire récit sont les deux axes d'une approche du passé au cinéma. L'historien construit un discours sur l'histoire en traquant dans les sujets qu'il aborde les constituants mais aussi les déformations que les siècles ou les années ont engendrées. Le cinéaste, dans son récit, construit une fiction qui, tenant compte du travail de l'historien, se rapproche de l'objectivité sans porter atteinte à la fiction.

Les deux démarches sont conjointes et non confondues. Le récit peut devenir discours, mais il ne se heurte pas au discours de l'histoire puisqu'il est d'une certaine manière un discours sur l'histoire. Discours sur l'histoire, il est aussi un discours filmique qui génère la constitution de ciné-mythèmes historiques qui, dans les oeuvres de genres historiques, jouent le rôle des mythèmes que Claude Lévi-Strauss met au point pour le mythe. Ces unités ou codes vont permettre à la fiction de construire son récit à partir de l'histoire, c'est à dire dans un "en-deçà" historique cette fois-ci, mais, toute fiction se définissant par son autonomie vis-à-vis du réel, c'est à une interprétation basée sur les mythèmes filmiques (le cinéma est général, le filmique est particulier) que chaque adaptation nous convie à regarder comme un "au-delà" de la simple analogie<sup>1</sup>. La fiction historique est un simulacre de l'histoire ordonné autour des codes filmiques mais aussi historiques qui font naître l'histoire en une histoire mythique à l'écran. Il ne s'agit pas de donner l'histoire à voir en tait

---

<sup>1</sup> C. METZ, "Codes généraux et codes particuliers", in *Langage et cinéma*, Paris, 1977, pp. 45-47; J. Mitry, *La sémiologie en question*, Paris, 1987, pp. 151-159; J. AUMONT et alii., *Esthétique du film*, Paris, 1983, pp. 86-94.

que telle mais seulement une des visions multiples qu'offre le cinéma. Chaque cinéaste donnera d'un même événement une série d'images différentes sans pour autant être en rupture avec l'histoire dont il se veut l'imagier.

Le démiurge qu'est le cinéaste va jouer sur les possibilités que lui offrent le cinéma et ses codes cinématographiques (montage, angles de prise de vue, échelle des plans, etc pour les associer aux codes particuliers du genre<sup>2</sup>. L'histoire au cinéma possède ses codes que l'on peut regrouper autour d'exemples que sont les cadres spatio-temporels, les décors, les costumes, etc. se renforçant les uns les autres. L'oeuvre de fiction historique devient opératoire lorsque la combinaison de ces différents types de codes sont eux-mêmes opératoires au sein de la construction filmique. On imagine mal, par exemple, une oeuvre de fiction historique sensée se dérouler dans la France du XIX<sup>e</sup> siècle tournée dans des décors modernes avec des costumes antiques ou des coiffures du Grand Siècle. Le travail de la mise en scène consiste dans ce cas précis à constituer un fonds de signes exacts que l'historien, le cas échéant, aura vérifiés. La réunion de ces signes dans un récit filmique particulier détermine donc le cadre spatio-temporel en donnant à voir aux spectateurs les éléments d'une reconstitution historique. L'histoire se définit par le récit du passé, mais aussi par la monstration de ce passé au travers de codes que le spectateur a déjà assimilés et qu'il croit être du passé<sup>3</sup>. Le cinéma, en effet, introduit une certaine ambiguïté dans l'esprit du spectateur qui oppose la fiction et l'histoire en tant qu'être pensant mais qui les confond en tant que spectateur: c'est une fiction historique qui me plonge dans l'histoire<sup>4</sup>.

Ces images du passé, élaborées ou non en collaboration avec l'historien, sont tributaires de l'objectivité scientifique dans ce qu'elle a de minutieux dans la reconstitution. Mais il existe une autre légitimité, non scientifique celle-là, qui a construit au fil des années ou des siècles une série d'images mentales puis iconographiques de l'histoire. Cette codification extrême est latente dans la littérature pseudo-historique ou feuilletonnesque, du XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles essentiellement, mais les racines sont plus lointaines, prenant naissance souvent dans la contemporanéité de l'événement. Ainsi, le thème de la décadence des empereurs romains plonge ses racines chez les Anciens et non chez les auteurs populaires du XIX<sup>e</sup> siècle qui ne font que perpétuer une tradition pérennisée depuis longtemps. Le texte apparaît dans l'ancrage des codifications comme l'élément originel que des transcodages successifs vont amener à la figuration picturale puis cinématographique. Un lien existe bien entre le texte littéraire et l'iconique dans ce cas là. La folie de Néron dont parle Suétone se trouve dans l'adaptation cinématographique que M. Le Roy fait du roman de Sienkiewicz *Quo Vadis?* en 1951. Une codification des personnages et une lecture commune de l'histoire sont faites par Suétone, Sienkiewicz et Mervyn Le Roy qui, chacun à son époque,

---

<sup>2</sup> M. VERNET, Genre, *Lecture du film*, Paris, 1990, pp. 108-114.

<sup>3</sup> A. GAUDREAU, "Narration et monstration au cinéma", *Hors-Cadre*, 2, 1984, pp. 87-98; *ID.*, *Du littéraire au filmique: système du récit*, Paris, 1988, pp. 95-117.

<sup>4</sup> J. L. COMOLLI, "Le passé filmé", *Cahiers du Cinéma*, 277, 1978, pp. 5-14; *ID.*, *La fiction historique: un corps en trop*, *Cahiers du Cinéma*, 278, 1978, pp. 5-16.

greffent des préoccupations plus ou moins en lien direct avec l'Antiquité romaine. Il est probable que M. Le Roy n'ait pas la même idée de l'Empire que Suétone, mais ils se retrouvent sur une critique commune de l'empereur. Pour Suétone, c'est la politique anti-sénatoriale des empereurs qui est détestable. Pour cela, il met en avant les excès sanguinaires que les auteurs chrétiens récupèrent à leur profit, fixant l'orthodoxie pluri-séculaire de la vision de Rome dont Sienckiewicz au XIX<sup>e</sup> siècle et M. Le Roy au XX<sup>e</sup> siècle sont les propagateurs modernes.

Ce lien tenace a résisté aux lectures successives de la peinture, de la littérature et du cinéma pour aboutir à la mise en place d'un modèle archétype de l'histoire, modèle que les générations d'artistes, en osmose avec la pensée commune, ont rendu à chaque fois plus sensible. Le texte, aussi suggestif soit-il, fut pendant longtemps le privilège de certains et le lieu d'une imagination abondante dont les figurations n'étaient que mentales. La peinture introduit une dimension nouvelle qui fixe "le texte" en nous donnant à voir le passé mais un espace mental reste à découvrir pour rendre vivant ce passé, le mouvement. C'est le cinéma qui va donner une animation au texte. L'horreur du délire impérial prend ici une forme humanisée puisque le cinéma crée l'impression de réalité. Ces images qui montrent la mort et la vie, l'histoire en somme, agissent dans notre inconscient comme un révélateur. Une formidable machine à remonter le temps nous permet de revivre ce que nous n'avons pas vécu. Le présent et le passé se confondent en un déroulement filmique. L'espace d'une heure trente ou de deux à trois heures pour certains films, nous revivons donc l'histoire mais, ne s'agit-il pas d'une certaine vision de l'histoire. La modélisation de l'histoire aboutit à une codification où l'histoire perd de son intérêt au profit du récit filmique autonome. C'est pourquoi l'histoire doit se dégager de l'effet de genre qui réduit la liberté de l'historien au profit des codes et stéréotypes historicistes. Pourtant, dans le cas de l'Antiquité, l'historien n'est intervenu que trop rarement pour ne pas empêcher le cinéma de recouvrir l'histoire et de la noyer sous une multitude de poncifs et de codes qui font du *peplum* un exemple du film de genre, au même titre que le western ou le fantastique. L'absence relative de l'histoire dans les adaptations qui sont faites de l'Antiquité ouvre des perspectives intéressantes pour celui qui cherche à comprendre les mécanismes d'une telle absence et leur incidence sur la vision diffusée de l'histoire envisagée sous sa forme fictionnelle, libre des entraves de la reproduction exacte et définie comme "un mythe fort, peut-être le dernier grand mythe avec l'inconscient. C'est un mythe qui soustendait à la fois la possibilité d'un enchaînement narratif du discours. L'âge de l'histoire, si on peut dire, est aussi l'âge du roman. C'est ce caractère fabuleux, l'énergie mythique d'un événement ou d'un récit, qui semble se perdre toujours davantage"<sup>5</sup>.

Cette constatation de Jean Baudrillard est à classer dans un ensemble de confusions qui veulent que la conformité à l'histoire entraîne la mort du mythe, l'objectivité celle de la fiction. Or, une société comme la nôtre est une civilisation historicisée, ancrée dans l'histoire et, pourtant, de nombreuses mythologies voient le jour. Une de celles qui nous intéressent plus spécialement ici est le cinéma,

---

<sup>5</sup> J. BAUDRILLARD, "L'histoire: un scénario rétro", *Histoire et cinéma*, II, Ça, 12-13, 1977, p. 19.

mythologie spécifique au XX<sup>e</sup> siècle. Mythologie profane, le cinéma possède ces propres rites, institutionnalisés dont celui qui nous occupe tout particulièrement, l'effet de genre<sup>6</sup>. Ce dernier vit en marge de l'histoire dont il ne retient que certains événements qu'il transforme en thèmes codés reproductibles de film en film. La liberté prise avec l'histoire ne libère pas le cinéma du genre qui, par l'action des codes cinématographiques, filmiques et génériques enferme le récit dans un carcan où la liberté d'adaptation est très réduite. Libéré des référents historiques, le film doit se soumettre aux codes filmiques qui anéantissent les évocations historiques dans une répétition sans fin des mêmes poncifs anti-historiques.

L'adaptation de la mythologie gréco-romaine à l'écran montre à quel point la mythologie est absente, mais combien la codification a réduit les héros antiques à un archétype dont l'exemple le plus probant est celui d'Héraclès. Devenu Hercule au cinéma, sa destinée traverse les héros cinématographiques que sont Maciste, Ursus et Goliath pour imprégner le héros du *peplum* dans son ensemble. Héros mythique ayant échappé à l'intervention des historiens, il disparaît tout de même des écrans. Ce n'est pas l'excès de vraisemblable ou de "simulation" qui a rendu ces films désuets: c'est justement la liberté prise avec le mythe même qui a porté le coup de grâce à ces héros cinématographiques. De Hercule à Maciste, c'est le mythe et le "néo-mythe" qui s'affrontent, le second désirent réinventer la mythologie au profit d'un héroïsme autochtone.

Cette liberté apparente est soumise à la contrainte difficilement contournable du discours de genre où les codes sont figés dès le début. L'histoire permet la fiction parce qu'elle n'impose que le souci de l'objectivité et non l'excès du conforme. À l'inverse, le film de genre est réduit à la reproduction de codes dont l'effet à moyen terme est de dépouiller le récit de toute vie mythique ou historique. L'exploitation effrénée du genre *peplum* finit par appauvrir cette représentation imaginaire de l'Antiquité dont la source est déjà ancienne lorsque le cinéma s'y intéresse. Intérêt précoce certes, mais déjà réduit à sa plus simple expression par le poids de la tradition, l'Antiquité romaine essentiellement n'est abordée que sous l'angle de la répétition. Aucune innovation n'est envisagée par les scénaristes qui codifient les éléments encore libres dans la représentation. L'étude d'un corpus assez large de films sur l'Antiquité puis une analyse sur un corpus plus réduit abordant le mythe d'Héraclès et son interprétation au cinéma permettent de mettre à jour les grandes articulations du genre filmique *peplum* et dévoilent la réduction à des structures héritées mais fausses d'une époque historique qui se trouve alors soumise au dyptique du Bien et du Mal que chaque spectateur, habitué par les autres genres filmiques, peut déceler dès les premières images de la projection. Le *peplum* propose une *imago mundi* que nous avons tenté de cartographier au travers de ses différentes composantes.

Débarrassé de l'histoire, le *peplum* a tenté de redonner une interprétation du monde et, par conséquent de l'histoire. L'absence de recherches et d'imagination s'avèrent un cruel handicap dans une relecture dont, bien avant le cinéma, la

---

<sup>6</sup> E. MORIN, *Le cinéma ou l'homme imaginaire: essai d'anthropologie*, Paris, 1965; *ID.*, *Les stars*, Paris, 1970.

littérature et la peinture avaient esquissé les orientations. Le fait que les moments forts de cette tentative soient associés aux XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles n'est pas sans nous rappeler que ce sont également pendant ces deux siècles que se forge la pensée historique en tant que science humaine. Mais l'absence d'imagination n'est pas à confondre avec l'imaginaire dont le *peplum* est une conséquence mais aussi un véhicule qui réactive cet imaginaire né d'une vision stéréotypée de l'histoire.

La réduction de l'Antiquité à quelques thèmes par une certaine littérature ou peinture est le fruit d'un travail pluriséculaire qui a façonné les esprits et, plus largement, l'imaginaire de l'homme occidental<sup>7</sup>. En héritant d'un imaginaire déjà constitué, le *peplum* a perpétué sous la forme du cinéma une certaine vision du monde. Cette dernière a pu avoir un impact notable parce qu'elle mettait à jour en les animant une série de visions mentales, attachées à l'Antiquité qui, par la magie du mouvement, recréaient une histoire fantasmatique où les effets pervers se dissimulaient sous la couverture d'un discours des plus conformistes. Une histoire imaginaire prétend être l'histoire, une "néo-mythologie" se substitue à la mythologie. Une telle volonté de transformation suppose une grande vigilance de la part de l'historien sans toutefois tomber dans le piège de la dénonciation tous azimuts. Il s'agit de déceler ce qui, dans une pareille approche de l'histoire, est hérité et ce qui est propre au cinéma pour mieux comprendre le succès de ces films pseudo-historiques à un moment précis de notre histoire. Par une activité de déconstruction, de plongée dans le récit filmique que nous propose le *peplum*, nous avons pu remonter aux sources mêmes du discours sur l'histoire. La peinture et l'histoire littéraire sont les deux véhicules privilégiés pour retrouver au travers d'une analyse à rebours les origines d'un mythe séculaire, nous voulons parler de l'histoire conçue comme un mythe.

L'histoire discours et l'histoire récit sont les deux axes d'une approche du passé au cinéma. L'historien construit un discours sur l'histoire en traquant dans les sujets qu'il aborde les constituants mais aussi les déformations que les siècles ou les années ont engendrées. Le cinéaste, dans son récit, construit une fiction qui, tenant compte du travail de l'historien, se rapproche de l'objectivité sans porter atteinte à la fiction. Les deux démarches sont conjointes et non confondues. Le récit peut devenir discours, mais il ne se heurte pas au discours de l'histoire puisqu'il est d'une certaine manière un discours sur l'histoire.

## 2. PEPLUM, MYTHES ET NÉO-MYTHES

L'histoire du cinéma est redevable d'une partie des orientations hollywoodiennes qui a influencé un certain nombre de cinéastes qui se sont, à leur tour, appuyés sur l'écriture filmique du maître pour produire des oeuvres d'une même dramaturgie. Cette fécondité sera encore très largement en oeuvre dans des films comme *Ben-hur* de W. Wyler sorti en 1959 et *Spartacus* de S. Kubrick sorti en 1960, films aux contenus différents, mais où la structure dramaturgique De Millienne, elle même

---

<sup>7</sup> G. DURAND, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, 1987, pp. 435-461.

métaphore du cinéma classique hollywoodien, est omniprésente. La mise en forme d'un langage filmique hollywoodien à propos de l'Antiquité est redevable de sources nombreuses dont nous retiendrons pour notre exposé seulement les raisons cinématographiques et socio-religieuses.

Avec près de cent cinquante films, la production américaine permet d'infirmier une idée courante selon laquelle le cinéma américain ne se serait que très parcimonieusement intéressé à l'Antiquité. En effet, en comparant le total des productions d'outre-Atlantique avec celui des productions françaises de la même époque, un équilibre existe entre les Etats-Unis avec près de cent cinquante productions et la France avec plus de cent trente productions. L'écart se creuse légèrement, à l'avantage de la France, lorsque nous intégrons les co-productions: les Etats-Unis intervenant dans une vingtaine de co-productions dont les deux tiers avec l'Italie et la France dans avec plus de quarante co-productions. Bien entendu, les Etats-Unis ne peuvent soutenir, cette fois, la comparaison avec les productions italiennes qui s'élèvent presque à quatre cents films, dont une centaine de co-productions, parmi lesquelles la moitié avec la France.

Il faut également distinguer des cadres chronologiques pour bien appréhender les raisons et les objectifs de telles productions. Il existe aussi bien pour le cinéma américain que pour le cinéma italien deux périodes de prédilection pour mettre en scène des épisodes de l'histoire de l'Antiquité ou pouvant s'y rapporter. Nous devons d'emblée signaler que si le cinéma italien se concentre sur une mise en scène du passé "national" en choisissant de façon massive les épisodes marquants de l'histoire romaine républicaine et impériale, le cinéma américain hésite. Il hésite, jusqu'aux années 1970, entre les référents culturels liés encore à l'histoire européenne et une spécificité américaine vis-à-vis de l'Antiquité qui accentuerait une lecture monothéiste et biblique de l'histoire.

Les temps forts de la production du *peplum*, c'est-à-dire les années 1910-1929 et les années 1950-1969, mettent en évidence cette tendance du cinéma américain. Durant la période 1910-1929 ce sont 16 films sur la Bible qui sont produits contre 11 sur le monde romain. La période 1950-1969 confirme cette indécision puisque, respectivement, ce sont 11 et 6 films qui sont produits. Le fléchissement durant cette seconde période est dû à un tassement du genre filmique *peplum*, tassement qui laisse entrevoir une légère inversion de tendance. En effet, depuis les origines du cinéma, le cinéma américain opte de préférence pour une mise en scène des épisodes bibliques au détriment du christianisme. Si ce choix est confirmé dans les années 1950-1969, le christianisme fournit des thèmes désormais plus nombreux que l'histoire romaine. On peut, bien sûr, pondérer cette amorce de changement par le fait que le traitement du christianisme se fait par le biais de la martyrologie, toujours mise en scène à Rome. Il n'en demeure pas moins que ce léger changement aurait pu être l'annonce d'un bouleversement plus profond. Le choix du christianisme facilitait des métaphores sociales que le cinéma hollywoodien, en phase de libéralisme politique, eût pu exploiter. Or, ce ne fut pas le cas, puisque le genre périclita au cours de cette seconde période de production. Les récentes productions qui font retour sur l'histoire (*Alexandre*) et la culture (*Troie*) grecques, comme sur le paradigme de Spartacus (*Gladiator*), ne dérogent pas à cette évolution tendancielle.

Pourquoi, le cinéma américain s'est-il tourné de préférence vers une mise en scène des épisodes bibliques? Il existe à cela des réponses évidentes parmi lesquelles les poids de la religion protestante et de ses diverticules qui, en relation avec le *Bill of Rights*, ouvre la porte des studios à l'imagerie du *Holy Book*. Depuis le XVII<sup>e</sup> siècle, les puritains diffusent dans le corps social des enseignements tirés de la Bible, ainsi qu'une pratique assidue de la prière et de l'invocation de Dieu dans toutes les circonstances de la vie. Le cinéma n'échappe pas à ce diffusionnisme. Michel Cieutat, dans *Les grands thèmes du cinéma américain*, consacre un chapitre au poids de la religion dans la production hollywoodienne et à l'évocation constante de Dieu, trait typique du puritanisme et antagonisme, non moins clair, au regard du libre arbitre catholique<sup>8</sup>.

On peut dès lors se demander comment un idéal de comportement social et moral a pu s'accomoder de la présence, au sein d'un langage nouveau comme le cinéma, de l'Antéchrist. La présence du religieux dans l'histoire du cinéma est, on peut le dire, congénitale à son apparition<sup>9</sup>. Pour le genre cinématographique qui nous intéresse, les productions mettant en scène la vie du Christ sont contemporaines de l'apparition du cinéma. Sur les six films de 1897 mettant en scène l'Antiquité cinq traitent de la Passion de Jésus-Christ, dont une seule production américaine, due à J. L. Vincent. L'intérêt des producteurs américains reste très mitigé pour la mise en scène de l'Antiquité, et singulièrement pour les épisodes néo-testamentaires. A partir de 1907, les studios s'intéressent beaucoup plus aux thèmes issus de l'Antiquité, mais avec une prédilection pour les thèmes bibliques. En 1908 sort un *Salomé*, réalisé par S. Blackton et produit par Vitagraph, suivi par un *David and Goliath* des studios Kalem, etc<sup>10</sup>. Ainsi, sur la centaine de films produits sur des thèmes vétéro-testamentaires, les studios américains en produiront plus de la moitié et de la manière la plus éclectique qui soit quant aux thèmes traités. Il est évident que les studios américains se font vite une spécialité de ce genre de productions bien avant l'âge d'or des studios hollywoodiens dans les années 1950.

Pourquoi? Nous y avons déjà partiellement répondu en montrant le poids des Ecritures dans la religion réformée aux Etats-Unis comme ailleurs. Pourtant, on peut trouver dans la diffusion des Ecritures par le cinéma un moyen commode et impressionnant d'évangéliser les nouveaux arrivants sur le continent. Ces derniers sont en grande majorité, au début de notre siècle, issus de l'Europe orientale, orthodoxe, mais surtout des pays catholiques comme l'Italie et l'Irlande. Le langage cinématographique s'avère être un instrument international idéal de communication qui permet la circulation et l'imprégnation de valeurs parfois différenciées selon l'origine culturelle et religieuse des individus. Des épisodes comme l'Exode permettent de créer un parallèle entre la destinée du peuple de Moïse et celle des nouveaux immigrants qu'ils soient économiques ou politiques: un paysan italien ou

---

<sup>8</sup> M. CIEUTAT, *Les grands thèmes du cinéma américain*, II, Paris, 1988, 157-187.

<sup>9</sup> C. AZIZA, "L'Ancien Testament: Les westerns du ciel", in *Le film religieux*, *CinémaAction*, HS, 49, 1988, p. 18.

<sup>10</sup> Pour le détail de la filmographie, nous renvoyons à notre thèse *Images et imaginaires. Cinéma et histoire au service d'une "néo-mythologie": le peplum*, ANRT, Lille, 1992.

irlandais peut coexister avec un réfugié polonais ou russe. Les Etats-Unis sont la nouvelle terre promise. Le parallèle peut sembler désuet, mais il est clair que les projections avaient une fonction intégratrice. Il serait d'ailleurs intéressant de pouvoir connaître les titres des films qui étaient projetés par l'Office de l'Immigration afin de savoir si de telles oeuvres n'étaient pas diffusées, même de façon distractive.

Un cinéaste va incarner cette volonté de construire la société américaine sur la base des Ecritures. Pour Cecil B. De Mille, il s'agissait de traduire "dans un langage différent, celui des formes visuelles et sonores, les mots de la Bible". Et, en effet, la mise en scène de l'Antiquité testamentaire sera faite de bruit et de fureur. Pourtant, la vision produite est elle-même issue d'une vision dont une fois encore Cecil B. De Mille synthétise bien les tenants et les aboutissants. Il a été de bon ton de dénigrer Cecil B. De Mille pour le parti-pris colossal de ses films et l'idéologie réactionnaire de ses productions. C'est indéniable et je ne reviendrai pas sur ceci. Par contre, on a rarement souligné le ton adopté cinématographiquement par ce metteur en scène scrupuleux pour donner à ses oeuvres un réalisme qui puisse conduire à l'identification du spectateur et de l'oeuvre projetée, donc du message.

Le choix du thème biblique de l'Exode est singulièrement exemplaire. La reconstitution historique des décors se fait en deux étapes, c'est-à-dire ici en deux films. La première version des *Dix Commandements* date de 1923 et met en scène la destinée parallèle de vies dans l'Antiquité et dans la société américaine moderne. L'Antiquité y occupe d'ailleurs une place mineure. Il semble bien que De Mille ait voulu réitérer à moindre échelle l'exercice de montage parallèle réalisé par D.W. Griffith dans *Intolérance*. Le film de De Mille vise la mise en scène d'un cas de rédemption, puisque le film nous montre les errances d'un jeune homme qui critique les *Dix Commandements* jusqu'à ce qu'il trouve la justice. Il ne s'agit pas de se tromper. Ce film a une vertu pédagogique évidente. Le spectateur doit sortir de la salle de cinéma convaincu du bien fondé des textes bibliques et, tout particulièrement, du Décalogue qui fixe les règles du comportement de l'homme vis-à-vis de Dieu –les quatre premiers commandements– et vis-à-vis des autres hommes.

Produit en 1923, ce film s'inscrit dans un contexte social et idéologique particulier. Les Ligues de vertu tentent de moraliser la société américaine en luttant contre les tendances qu'elles jugent socialement centrifuges. La libération des moeurs, l'alcoolisme et le gangstérisme sont présentés comme les fléaux de la société moderne que seule une société de prohibition pourra rédempter. Le *Décalogue* et les errances bibliques sont à même de fournir les exemples théologico-historiques des égarements, des punitions et des pardons possibles dans un idéal de contrition.

Afin de rendre son plaidoyer plus authentique, Cecil B. De Mille produit à nouveau un *Dix Commandements* en 1956. Il mobilise à cet effet le Département des Antiquités de Louxor, le *Metropolitan Museum of Art* et l'*Institut Oriental de Chicago* avec le souci d'appuyer son discours cinématographique sur un support archéologique et historique cohérent. Alors que la version de 1923 laissait une grande place à un orientalisme de pacotille, inspiré par la peinture pompier de la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle, la production de 1956, pour être encore plus efficace, devra



reposer sur une reconstitution historiciste. Il faut reproduire l'ambiance et non des détails incontestables, car le cinéma en historicisant les épisodes bibliques parce qu'il les inscrit dans un contexte spatio-temporel visible par le spectateur et donc identifié comme réel, permet de faire passer le message biblique du stade de la mémoire au stade de l'émotionnel et donc du vécu, même virtuel.

L'Exode de Moïse et de son peuple devient la métaphore cinématographique d'une certaine Amérique. A l'image du philosophe-roi que décrit Platon dans sa République, on est en droit de se demander si Cecil B. De Mille ne se présente pas comme le réalisateur rédempteur. Le parallèle n'est pas si hasardeux qu'on pourrait le croire. Certes De Mille utilise les techniques du cinéma américain classique pour construire son récit, mais il les utilise pour mettre en place une logique en contradiction avec la politique des studios hollywoodiens qui se sortent avec difficulté des turpitudes du maccartysme. Il est en quelque sorte à contre courant de la vague de libéralisme qui va gagner les studios californiens. C'est un homme religieux et militant qui met en scène les thèmes bibliques pour continuer à faire du prosélytisme, selon les critères de la modernité<sup>11</sup>. Son propos est le suivant: "par l'imagerie populaire de ses films-illustrations bibliques, son but est d'illustrer et de proposer la foi qui est la sienne, réfractée à travers le prisme de sa fantaisie personnelle, sa vision du monde biblique"<sup>12</sup>.

La sortie des *Dix Commandements* en 1956 coïncide avec la tenue du Congrès sioniste mondial et l'affaire du Canal de Suez. Comme le rapporte J. Goimard dans sa définition du film historique, "l'histoire peut être pour certains le meilleur prétexte d'exalter par une liturgie plus ou moins hiératique une transcendance nationale ou religieuse"<sup>13</sup>. Lorsque sort *Samson et Dalila* en 1949, il s'agit d'exalter la victoire sur les forces des ténèbres matérialisées par le nazisme et la création du nouvel Etat d'Israël. Il y a dans l'esprit de notre cinéaste une mise en abîme de l'histoire: la (re-) fondation d'Israël renvoie à la fondation des Etats-Unis d'Amérique, de la même manière que la création des Etats-Unis prit en son temps, et encore aujourd'hui dans les milieux religieux, le caractère de réactualisation du mythe fondateur, au sens de Lévy-Strauss, pour qui le mythe se réactualise dans le temps et se nourrit de ses réactualisations. Si De Mille "bricole" les textes vétéro-testamentaires, il forge un mythe cinématographique, véritable école "idolâtre" où les personnages bibliques sont offerts à la dévotion spectaculaire. Il réussit, dans son genre, la synthèse entre le message biblique et l'humanisation de la divinité d'inspiration chrétienne. Il ouvre de fait la voie à Stanley Kubrick qui poussera à son extrême la synthèse humaniste avec *Spartacus*.

Cette osmose entre l'histoire et la religion fait de Cecil B. De Mille un des cinéastes les plus rentables cinématographiquement et idéologiquement d'Hollywood. Le poids du cinéaste est bien souligné par les investissements financiers que les producteurs lui accordent. Après le succès de *Samson et Dalila*, *Les Dix Commandements* bénéficient d'un investissement de 13 millions de dollars alors que la

---

<sup>11</sup> J. L. DOUIN, "L'histoire sainte au cinéma", *Notre Histoire*, 12, 1986, pp. 25-26.

<sup>12</sup> *Encyclopédie Alpha du Cinéma*, IV, 1976, p. 19.

<sup>13</sup> J. GOIMARD, "Le film historique", *Cinématographie française*, 2042, 1963, p. 12.

première version de 1923 avait coûté 1,5 million de dollars<sup>14</sup>. Un tel budget sert un double objectif. Il s'agit certes de financer une recherche "scientifique" des sources archéologiques nécessaires aux reconstitutions, mais ces recherches doivent mettre en valeur la valeur émotionnelle des reconstitutions. C'est pourquoi, Cecil B. De Mille "repeint" l'archéologie avec le regard des peintres victoriens anglais Alma Tadema et Edward John Poynter, dont il met en images le tableau *Israël en Egypte* (1867). Une telle volonté démiurgique fera dire au critique Mike Munn, "that's not God, that's Cecil B. De Mille"<sup>15</sup>. En vérité, le message de De Mille se veut prosélyte. Il est persuadé que le cinéma constitue un instrument divin pour diffuser la "bonne nouvelle". Quoiqu'un peu naïvement, il conçoit le cinéma dans la perspective d'André Bazin<sup>16</sup>, c'est-à-dire comme une création divine; création pour laquelle il met son talent au service de sa foi. Il s'agit de montrer combien la puissance divine préside à l'organisation d'un monde où les statuts sont inscrits. La Loi divine est bien une Loi pour les hommes. Il est remarquable à cet égard que la démocratie américaine, mais ce n'est pas la seule, face de ses hommes d'Etat des dépositaires du Texte sacré.

L'approche de Cecil B. De Mille donne au genre *peplum* américain, c'est-à-dire la mise en scène de l'Antiquité, une définition typiquement hollywoodienne qui la différencie de l'approche européenne continentale et, singulièrement, de l'approche italienne d'après la seconde guerre mondiale. Si le cinéma italien se défait des marques de l'énonciation chrétienne pour ne retenir de l'histoire religieuse que les aspects les plus sanglants, pour ne pas dire les plus scabreux; le cinéma américain choisira, à la suite de Cecil B. De Mille, de mettre en valeur les vertus d'ascèse et de confiance en soi du peuple de Dieu. Les Ecritures fonctionnent bien comme une métaphore de l'histoire américaine, du moins comme la rêvent les milieux les plus conservateurs. Il reste alors à l'homme une faible marge de manoeuvre. C'est pourtant dans cette brèche que s'engouffre Stanley Kubrick, avec brio et pessimisme.

### 3. ESCLAVE OU CHRIST / SPARTACUS OU JÉSUS: LA FORCE DU RÉFÉRENT

La postérité du modèle De Millien fut donc entretenue par un metteur en scène pourtant peu suspect de sympathie pour les thèses politico-sociales de De Mille. En effet, Stanley Kubrick se posa toujours comme un humaniste, plus proche cinématographiquement pour le genre qui nous intéresse ici de l'*Intolérance* de Griffith, produit en 1916, que des oeuvres de De Mille. Le *Spartacus* de Kubrick, réalisé en 1960, met en scène un thème qui, en tant que tel, était honni jusque-là des studios hollywoodiens. Il s'agit de la "monstration"<sup>17</sup> de l'esclavage romain dans

---

<sup>14</sup> J. SOLOMON, *The Ancient World in the Cinema*, New York, 1978, p. 87.

<sup>15</sup> M. MUNN, *The Stories behind the Scenes of the Great Films Epics*, Watfor, 1982, p. 24.

<sup>16</sup> A. BAZIN, *Qu'est-ce que le cinéma?* Paris, 1959.

<sup>17</sup> A. GAUDRAULT, *Du littéraire au filmique*, Paris, Klincksieck, 1988.

sa dimension sociale et économique et non dans une perspective humanitaire et moralisante. Car contrairement à ce que laissent croire certains titres de films de cette période, les productions traitant de l'esclavage sont rares et, souvent, ne l'abordent que dans le but de faire l'apologie des chrétiens. *LeSpartacus*, de S. Kubrick, sorti en 1961 représente une exception notable.

Déjà mis en scène en 1953 par R. Freda, le gladiateur thrace est un ancien modèle cinématographique puisque depuis les origines du cinéma une dizaine de films mettent en scène Spartacus, la plupart du temps dans un rôle de gladiateur triomphant et non dans le rôle d'un esclave en révolte<sup>18</sup>. Le rôle ambigu attribué à Spartacus dans la plupart des productions est significatif du traitement de l'esclavage. Ce dernier n'est utilisé que pour condamner Rome dans sa version païenne dont les empereurs décadents constituent l'image la plus repoussante. Dès lors une opposition dialectique est construite autour de l'affrontement entre le pouvoir romain et des hommes libres réduits en esclavage. Ceux-ci n'aspirent qu'à retrouver leur liberté et la rendre ou la donner à tous ceux qui sont soumis par Rome.

Il faut reconnaître que le film de Kubrick oeuvre à la connaissance d'un phénomène antique réel et de grande échelle, l'esclavage qui, paradoxalement, il faut souligner, est absent, en tant que problématique propre, dans le *peplum*. Ce silence conduisait donc à traquer les quelques esclaves disséminés dans la production, en évitant de se fier aux titres trompeurs et aux traductions commerciales. Nous avons avec ce film une véritable réflexion sur l'esclavage.

Réalisé donc en 1960, c'est-à-dire dans une période de mutation sociologique et politique qui touche également les studios d'Hollywood, *Spartacus* peut être défini cinématographiquement par trois caractères qui le rapprochent du point de vue du langage filmique des oeuvres majeures de Cecil B. De Mille, mais également de l'hyper-structure narrative du cinéma classique hollywoodien pour ce qui concerne le *peplum*:

- durée supérieure à deux heures;
- utilisation des techniques de grand écran et de la couleur au moment où la concurrence de la télévision devient un véritable défi;
- utilisation des grandes foules compactes.

Par ailleurs, *Spartacus* est produit dans un contexte international tendu. Nous avons vu plus haut que 1956 avait vu trois événements majeurs en relation possible avec le thème du film:

- l'explosion du conflit du Sinaï;
- le congrès sioniste mondial;
- la condamnation par l'*O.N.U.* de l'esclavage, du servage et de la dépendance pour dette.

---

<sup>18</sup> A. GONZALES, *Images et imaginaires*. 201-202 et 301-303 ainsi que la filmographie à la fin du deuxième volume.

L'existence de Spartacus ne relève pas du mythe ou de l'histoire légendaire comme le personnage de Moïse, par exemple, pour reprendre la référence dont nous pourrions parer l'oeuvre de Kubrick et qui rattache ce dernier au langage cinématographique de Millien. Nous connaissons des bribes de l'existence de Spartacus par des auteurs anciens contemporains de son existence ou postérieurs. Ainsi, Appien, Cicéron, Salluste, Plutarque et Florus<sup>19</sup> nous rapportent des récits plus ou moins énigmatiques sur sa vie.

Le film de S. Kubrick tourné en 1960 et sorti en 1961, comme nous l'avons déjà souligné, s'appuie sur le roman de Howard Fast publié en 1951 et réécrit pour les besoins du scénario par Dalton Trumbon. Ce dernier est obligé de se cacher derrière un pseudonyme depuis que la liste noire du maccarthysme l'empêche de collaborer avec les studios hollywoodiens.

Le choix du roman de Fast et la scénario de Trumbon consacre la volonté de Stanley Kubrick de rompre avec une image désacralisée de la référence à Spartacus. En 1953, R. Freda avait tourné un *Spartacus* très moyen du point de vue cinématographique et très éloigné du personnage ou du moins de l'image qui nous en est parvenu. Il n'y avait donc pas d'obstacle majeur à la réalisation d'un *Spartacus* hollywoodien. Afin d'éviter cependant toute confusion lors des projections, K. Douglas rachète les droits du *Spartacus* de Freda et en interdit la projection aux Etats-Unis.

Spartacus est présenté comme un homme réduit en esclavage. Rien n'est dit sur l'hypothèse de la désertion de Spartacus<sup>20</sup>, ni de son origine peut-être princière<sup>21</sup>. Tout au plus voyons-nous sa consécration cynique dans les jeux du cirque. Cette dernière demandera une rédemption symbolique par le sacrifice de Spartacus, dont nous allons voir qu'il est présenté comme l'archétype du martyr précédant de ce point de vue celui du Christ et se rattachant paradoxalement à lui. Nous sommes loin de la toute puissance de Dieu mise en scène par De Mille dans le personnage de Moïse ou dans une moindre mesure dans celui de Samson, ce dernier pouvant être perçu également comme un modèle possible du personnage filmique de Spartacus. Cette symbolisation est marquée à l'écran par la dernière scène du film où le scénariste n'hésite pas à nous montrer Spartacus crucifié sur la voie Appia parmi ses 6000 compagnons et sa compagne Varinia, agenouillée à ses pieds dans une position hiératique rappelant les compositions flamandes ou italiennes des Pietas ou Madones<sup>22</sup>.

Dans *Spartacus*, rien n'est, bien sûr, dit sur le christianisme par crainte d'un anachronisme trop flagrant. Mais le récit est construit sur une grille d'interprétation

---

<sup>19</sup> APPIEN, *Bella civilia*, I, 116-121; CICÉRON, in *Verrem secunda actio*, 5, 164; FLORUS, XXI- XXII et Velleius Paterculus, XXX, in *Histoire romaine*, traduction de P. HAINSELIN et H. WATELET, Paris, Editions Garnier, 1932; PLUTARQUE, *Crassus*, 8-11; SALLUSTE, *Histoire*, 3, frag. 90-106 Maurenbrecher. Pour une mise à jour de la bibliographie, voir J. Ch. DUMONT, *Servus. Rome et l'esclavage sous la République*, Paris/Rome, collection de l'E. F. R., 1987, pp. 271-306.

<sup>20</sup> Sur la désertion de Spartacus, Florus, "*de milite desertor, inde latro, deinde in honorem uirium gladiator*", 2, 8, 8. Il semble que la proposition de Florus ne soit pas à prendre au sérieux; En dernier lieu, voir J. Ch. DUMONT, *Servus*, 293.

<sup>21</sup> J. Ch. DUMONT, *Servus*, note 650, 283.

<sup>22</sup> Appien, Florus et Plutarque, font mourir Spartacus au combat, ne l'incluant pas ainsi dans les six mille crucifiés.

propre à une vision christianisée de la signification de la révolte. La christianisation de cette destinée hors du commun contribue à faire du sacrifice de Spartacus l'archétype de tous les combats pour la dignité humaine. Varinia, stéréotype féminin du bon chrétien dans le *peplum* néotestamentaire, joue un grand rôle dans la "formation" du caractère de Spartacus qu'elle rencontre chez le laniste Lentulus Batiatus. A la différence du portrait dressé par Plutarque de la compagne de Spartacus, compagne qui joue un rôle de prophétesse dionysiaque, Varinia est dans le film un prototype de l'humilité féminine<sup>23</sup>. Si, en définitive, ces deux portraits attribuent un rôle religieux à notre héroïne, sans conteste le film *Spartacus* se rattache à un "éternel féminin" du *peplum* moraliste. La femme est ici la garante de la cohésion du groupe parce qu'elle participe du mythe de la femme chrétienne, alors que la description de Plutarque confirme l'autre face de la féminité dans le *peplum*, c'est-à-dire un comportement de bacchante.

*Spartacus* est d'autant plus intéressant qu'il souligne par ses propres non-dits l'ambiguïté d'une biographie qui devient une hagiographie. Nous retrouvons donc paradoxalement la tension du procédé De Millien entre la destinée collective et l'acte individuel. Ce film retrace de façon romancée mais relativement fidèle ce qui est devenu depuis l'épopée de Spartacus et de ses compagnons. Ces derniers nous sont présentés comme de fidèles lieutenants, infirmant de ce point de vue les renseignements fournis par les sources, mais notre propos n'est pas là.

L'intérêt immédiat de ce film réside dans un constat: les esclaves sont sans religion déterminée. Ils se conduisent dans la bataille comme dans la vie quotidienne de façon très laïcisée. Ce type de comportement rappelle d'ailleurs plus nos sociétés contemporaines que les sociétés anciennes. C'était déjà le propos de Cecil B. De Mille qui opposait la destinée de Moïse à l'idolâtrie de son peuple. La non croyance à défaut de la mécréance est source de dysfonctionnement du groupe et donc de dissolution.

La mise en perspective du monde contemporain permet à S. Kubrick, mais aussi à D. Trumbon et à K. Douglas de discourir sur le mode comparatif avec des comportements éternels qu'ils retrouveraient dans l'histoire même des Etats-Unis<sup>24</sup>. Spartacus devient un archétype du révolté pour des raisons évidentes et pour une cause non moins évidente, la liberté qui, on le sait fort bien est un des piliers de la construction d'une cohésion nationale aux Etats-Unis. En respectant le caractère historique de cette révolte d'esclaves, S. Kubrick ouvre la voie à la sédimentation du modèle sur lequel des strates de lectures vont se déposer.

Certains auteurs anglo-saxons ont vu dans ce film une métaphore du discours sioniste, faisant de Spartacus le nouveau Moïse<sup>25</sup>. Nous voyons là que l'effet de grille de lecture est évident. Les errements géographiques de Spartacus et de sa troupe rappellent ceux de Moïse dans le Sinaï. Toutefois, l'esprit comparatiste conduit à une surinterprétation de la mort de Spartacus. Alors que la plupart de nos

---

<sup>23</sup> Plutarque, *Crassus*, 8, 4.

<sup>24</sup> D. ELLEY, *The Epic Film. Myth and History*, Londres, 1984, pp. 109-114; J. Solomon, *The Ancient World*, 34-38.

<sup>25</sup> D. ELLEY, *The Epic Film*, 110.

sources qui parlent de la mort de Spartacus le font mourir au combat, S. Kubrick, filant sa métaphore, fait de Spartacus le maillon manquant entre Moïse et le Christ. La crucifixion de Spartacus, outre le fait qu'elle est la peine réservée aux esclaves, permet de crédibiliser cette évolution et de laïciser en quelque sorte, par avance, le martyr christique. Dès lors, c'est la mort de Spartacus qui serait le paradigme fondateur de notre civilisation. La mort au nom de la liberté, de la dignité et du droit à une terre prévaudrait sur le message religieux.

Cependant, cette volonté de laïcisation du discours social se heurte au poids culturel du martyr christique de deux manières. D'abord parce que la mort sur la croix du Christ est un des fondements de la cohésion de la civilisation occidentale. Enfin, parce que la mise en image de cette mort puise dans une histoire artistique et culturelle que le *peplum* a faite sienne. C'est pourquoi, nous semble-t-il, le *Spartacus* de Kubrick échoue dans sa volonté de faire de Spartacus l'archétype du libérateur, mais conduit celui-ci à n'être qu'un paradigme du Christ. Certes, l'antériorité de la mort de Spartacus respecte la chronologie, mais l'effet de paradigme brouille les pistes et n'est pas sans conséquences sur la formation du mythe moderne de Spartacus.

Toutefois, Kubrick réussit peut-être à humaniser le destin du martyr. Au lieu de rejeter le martyr des hommes du côté du divin, il inscrit cette mort dans son humanité et lui donne de fait une destinée trans-historique, mais également trans-culturelle et trans-ethnique. On mesure dès lors l'impact d'un tel discours filmique, d'autant plus facilement qu'une des scènes initiales est marquée par la mort volontaire d'un gladiateur noir pour sauver celle de Spartacus-Douglas. Impératif de production et discours humaniste font alors bon ménage.

Pour donner à cette vision métonymique des rapports de domination et d'exclusion un caractère universel, Kubrick n'hésite pas à montrer de façon plus ou moins codée combien l'histoire des Etats-Unis se reflète dans ce miroir pourpre. Dans *Spartacus*, par exemple, le fait que les rôles d'esclaves soient joués par des acteurs américains dont K. Douglas et M. Curtis alors que les rôles de Romains sont tenus par des acteurs anglais n'est pas sans faire penser à la lutte que menèrent les colons américains contre les Anglais<sup>26</sup>. D'aucuns ont d'ailleurs comparé *Spartacus* à la lutte pour l'indépendance des Etats-Unis<sup>27</sup>.

S'il est bon de contester les dérèglements d'une société, dérèglements dus à l'action humaine et non au modèle originel, l'adhésion aux nouvelles formes du modèle est un impératif. Nous pouvons, sans trop forcer le trait, dire que la raison pour laquelle Spartacus meurt au cinéma, en dehors des critères historiques, réside dans la croyance qu'il instaurera une société basée sur une inversion où les esclaves deviendraient les maîtres. Le cas de l'histoire américaine rencontre là un écho dans la conception qu'en ont Kubrick et Trumbon. La guerre d'Indépendance puis la guerre de Sécession ont permis au modèle dominant de procéder à des réajustements, mais la hiérarchie est restée la même entre les peuples. Les Noirs sont toujours massivement dans les couches dépendantes.

---

<sup>26</sup> D. ELLEY, *The Epic Film*, 110-111.

<sup>27</sup> *ID.*

La mort de Spartacus est la confirmation qu'il existe une hiérarchie raciste: un esclave est d'abord esclave parce qu'il est autre. La mort de Spartacus peut être lue négativement comme le paradigme de l'interprétation faite par certaines sectes baptistes du Sud des Etats-Unis pour qui Dieu est Blanc et donc les Noirs ne sont pas concernés par l'égalité devant Dieu. En définitive, ce n'est que l'actualisation d'un message bien diffusé sous l'Empire romain où les Barbares ne pouvaient pas être intégrés puisqu'ils n'étaient pas des Romains.

En définitive, l'expérience de Stanley Kubrick et celle de Cecil B. De Mille se placent sur un même spectre, mais aux deux bouts. Pour le premier il s'agit de montrer les aberrations de certains comportements de groupes ou de classes en montrant qu'une telle discrimination conduit inévitablement au conflit et à la destruction. De ce point de vue, Kubrick se fait l'écho de certaines vues millénaristes sur la fin de l'Empire romain qui aurait succombé à cause de l'esclavage. C'était le point de vue de Montesquieu et de Gibbon, mais le XIX<sup>ème</sup> siècle sera aussi très friand de cette théorie. On remarquera, au passage, combien le parallèle avec la guerre de Sécession est sous-jacent.

De Mille est également obsédé par la fin des Empires qu'il souhaite dans un certain sens puisqu'ils sont incompatibles avec une société où le seul maître est Dieu. Pourtant, il faut lutter contre les forces de déstabilisation. Les exemples bibliques jouent donc le rôle de paraboles instructives. On devine combien dans cette optique le cinéma peut être un vecteur d'unification autour des valeurs traditionnelles de la communauté. De Mille prêche à l'écran en quelque sorte, avec des images pieuses qui sont les images d'Epinal du cinéma. Dans le contexte isolationniste de ses débuts et dans les tensions internationales de la Guerre froide, il joue le rôle du gardien du Temple. Le sanctuaire ne peut pas être profané, car il veille.

Toutefois, l'un comme l'autre font de l'Amérique la terre de tous les possibles. L'histoire prouve pour l'un que l'on peut se débarrasser des dominations et des tyrannies. Elle prouve pour l'autre que sans Dieu, il n'y a pas de solution possible.

A l'heure où le virtuel renouvelle l'approche de l'Antiquité et ouvre des potentialités considérables à la recherche, quand *Gladiator*, *Troie* ou *Alexandre*, avec leurs inconséquences chronologiques, font à nouveau courir les foules, l'accès à l'Antiquité et ses difficultés dans un monde décultivé interroge à nouveau le *peplum* comme outil et comme langage de large diffusion. Tout compte fait, cette forme appliquée, et assurément bâtarde, peut-elle vraiment être totalement repoussée par les chercheurs ou laisser indifférent aujourd'hui. La conjoncture fait un curieux retour à la fin du second millénaire et m'interroge quand un colloque universitaire pose la question "Quel avenir pour l'Antiquité au III<sup>ème</sup> millénaire".