



Sarah KOURDI

Docteure en Histoire de l'Art – Chercheure associée – Laboratoire Ausonius UMR 5607

Université Bordeaux Montaigne

sarah.kourdi@u-bordeaux-montaigne.fr

Sarah Kourdi est docteure en Histoire de l'art et Archéologie et rattachée au laboratoire de recherche Ausonius (UMR 5607), à l'Université Bordeaux Montaigne. Ses recherches ont porté sur la période antique, notamment la civilisation romaine et plus précisément l'art en Égypte romaine. Ces années de recherche ont été complétées par une charge d'enseignement à l'Université Bordeaux Montaigne et la participation à diverses communications.



La représentation des animaux sauvages dans le monde romain : arènes, chasses et démonstration du pouvoir à travers les décors mosaïqués

RÉSUMÉ

La représentation des animaux dans le monde romain est particulièrement abondante, comme en témoignent les nombreuses mosaïques qui nous sont parvenues et qui illustrent le goût des Romains pour les spectacles mettant en scène des chasses (*venationes*) et des combats au sein du cirque ou de l'amphithéâtre, opposant hommes et animaux sauvages féroces. Ces témoignages, tant historiques qu'artistiques, peuvent être aisément mis en parallèle avec les textes classiques qui relatent de manière unanime ces combats, pour le plus grand divertissement à la fois des évergètes qui financent de tels spectacles et dont le prestige est renforcé, mais également de la foule qui semble insatiable en termes de jeux spectaculaires. Parmi ces animaux, les sources littéraires soulignent la récurrence d'éléphants mais aussi de félins de toutes sortes, importés par milliers par le biais d'un commerce intense et lucratif depuis les territoires d'Afrique du nord et d'Orient, dans le seul but de divertir le peuple romain.

Outre les pachydermes, la présence du fauve, et plus précisément du lion, dans le monde antique est particulièrement importante, d'une part sur le plan symbolique mais aussi sur le plan artistique comme en témoignent les représentations abondantes, tels les décors mosaïqués qui illustrent notre propos. Outre des chasses ou des mises à mort opposant hommes et lions, le fauve demeure l'un des thèmes les plus en vogue parmi les décors des demeures aristocratiques (*domus* et *villa*). L'image du fauve, de la simple chasse en milieu naturel jusqu'aux combats des plus acharnés et sanglants au sein de l'arène en passant par les différentes étapes de capture, est véritablement au service du pouvoir du commanditaire – et ainsi du propriétaire de la demeure –, illustrant son pouvoir social et affirmant son statut au sein de l'élite.

Mots-cles : arène, amphithéâtre, fauves, Empire romain, mosaïque.



The representation of wild animals in the Roman world: arenas, hunts and demonstration of power through mosaic decorations

ABSTRACT

The representation of animals in the Roman world is particularly abundant, as evidenced by the many mosaics that have come down to us and which illustrate the Romans' taste for shows featuring hunts (*venationes*) and fights within the circus or the circus amphitheater, opposing men and ferocious wild animals. These testimonies, both historical and artistic, can easily be compared with the classic texts which relate these battles in a unanimous manner, for the greatest entertainment both of the euergetes who finance such shows and whose prestige is reinforced, but also from the crowd that seems insatiable in terms of spectacular games. Among these animals, the literary sources underline the recurrence of elephants but also of felines of all kinds, imported by the thousands by means of an intense and lucrative trade from the territories of North Africa and the East, in the only purpose of entertaining the Roman people.

In addition to the pachyderms, the presence of the wild animal, and more precisely of the lion, in the ancient world is particularly important, on the one hand on the symbolic level but also on the artistic level as evidenced by the abundant representations, such as the mosaic decorations which illustrate our talk. In addition to hunts or killings between men and lions, the wild animal remains one of the most fashionable themes among the decorations of aristocratic residences (*domus* and *villa*). The image of the wild animal, from the simple hunt in the wild to the fiercest and bloodiest fights within the arena, passing through the various stages of capture, is truly at the service of the power of the sponsor – and thus of the owner. of the house – illustrating his social power and asserting his status among the elite.

Keywords: arena, amphitheater, fawns, Roman Empire, mosaic.



Introduction

L'évocation du monde romain renvoie presque aussitôt aux jeux du cirque, aux courses de chars ou encore aux combats des gladiateurs luttant parfois jusqu'à la mort : ces jeux ont rencontré un vif succès depuis leurs premières mentions au III^e s. av. J.-C. jusqu'à leur essoufflement progressif au V^e s. de notre ère, puisque la gladiature fut interdite en 404 apr. J.-C. Parmi ces divertissements, les mises en scène et les combats avec des animaux sauvages, considérés comme « exotiques » car importés d'Afrique, ont rencontré un engouement inégalé. C'est le cas par exemple des éléphants et des félins. En témoignent les nombreuses fresques et mosaïques retrouvées au sein du vaste territoire que couvrait l'Empire romain à son apogée. Ces vestiges offrent d'importantes représentations d'animaux sauvages tandis que les textes latins décrivent, parfois avec moult détails, le goût des Anciens pour les combats acharnés opposant l'Homme et l'animal. Mais ces animaux reflètent bien plus que les valeurs prisées des Romains telles que la force et le courage : leur présence au sein de l'amphithéâtre sert également à étoffer et asseoir le prestige de celui qui offre de tels jeux à la foule, tandis que la représentation des animaux sauvages dans le cadre privé reflète le statut social et la fortune du commanditaire, celle-ci étant bien souvent corrélée au commerce des bêtes de spectacle.

1. Les animaux de l'arène à travers les textes : éléphants et félins comme reflet du pouvoir politique

1.1) Les premiers combats d'éléphants à l'époque Républicaine

Dans le monde romain, les chasses opposant les hommes aux animaux sauvages, appelées *venationes*, sont les premiers combats attestés qui rencontrèrent un vif succès jusqu'à la fin de l'époque impériale. Pline l'Ancien, dans son *Histoire Naturelle*, évoque d'ailleurs une *venatio* qui eut lieu en 55 av. J.-C. pour commémorer l'achèvement du temple de Vénus Victrix :

« Sous le second consulat de Pompée, lors de la dédicace du temple de Vénus Victrix, vingt éléphants, ou, selon d'autres, dix-sept, combattirent dans le cirque contre des Gétules, qui les attaquaient à coups de javelot ». (HN, VIII, 20-21).



Ce récit est révélateur : il met en évidence le fait qu'au I^{er} s. avant notre ère, il n'y avait pas d'amphithéâtre destiné à accueillir des spectacles de cette envergure et encore moins des éléphants. Le combat eut alors lieu au cirque – certainement le Circus Maximus qui, à cette époque, était le plus grand de Rome – où les pachydermes furent massacrés par les Gétules, des guerriers originaires des territoires d'Afrique du Nord (actuelle Algérie). L'éléphant, animal imposant et dangereux, est cité dans certaines grandes guerres du monde antique : pour les philhellènes, l'éléphant n'est pas sans rappeler l'ultime bataille d'Alexandre le Grand en 326 av. J.-C. près de l'Indus. Le souverain macédonien y affronte le roi Pôros et son armée conséquente, aidée d'une cavalerie de près de deux cents éléphants. La victoire impressionnante du jeune Alexandre le Grand est décrite par plusieurs auteurs classiques dont Plutarque (*Vie des hommes illustres*, Tome III, LXXXI) qui évoque aussi les qualités de l'éléphant¹ du rajah Pôros, le plus grand pachyderme de toute l'armée qui défendit son maître avec courage et fidélité jusqu'aux derniers instants.

D'autre part, la présence de l'éléphant fait écho aux guerres puniques, opposant Rome à Carthage. Il semble que ce soit dès la première guerre punique (264-241 av. J.-C.) que le peuple romain put admirer les pachydermes lorsqu'en 251 av. J.-C., L. Metellus fit ramener depuis la Sicile jusqu'à Rome près de cent quarante-deux éléphants, après sa victoire contre l'armée carthaginoise. La deuxième guerre punique (220-216 av. J.-C.) est marquée par l'exploit du général Hannibal qui fit traverser le col des Alpes en 218 av. J.-C. à son armée extraordinaire composée de près de trente-six éléphants².

Ainsi, lorsqu'en 55 av. J.-C., Pompée offre au peuple romain la possibilité d'admirer des animaux aussi exotiques que des éléphants dans un combat prestigieux, ce spectacle met en scène une chasse qui sert à glorifier la puissance de Rome.

Les éléphants destinés aux jeux sont importés d'Afrique : parmi les vestiges qui nous sont parvenus, nous pouvons mentionner une immense mosaïque de la Villa del Casale, près de

¹ Selon Plutarque : « [...] Cet animal fit paraître dans cette occasion une prudence étonnante et un soin admirable pour la personne du roi : tant que Porus conserva ses forces, il le défendit avec courage et repoussa tous ceux qui venaient l'attaquer ; mais lorsqu'il sentit que, couvert de dards et de blessures, ce prince s'affaiblissait peu à peu, alors, dans la crainte qu'il ne tombât, il plia les genoux, se laissa aller doucement à terre, et, avec sa trompe, il lui arracha les dards l'un après l'autre » (*Vie des hommes illustres*, Tome III, LXXXI, trad. Ricard).

² Plusieurs auteurs classiques évoquent l'armée d'Hannibal, dont Polybe, un historien grec contemporain des guerres puniques et qui décrit le franchissement des Alpes par les éléphants faisant partie de l'armée du général carthaginois (*Histoire générale*, Livre III, chap. IX à XI).



Piazza Armerina (Sicile) datant du début du IV^e s. de notre ère. Il s'agit d'une source iconographique de grande importance puisque cette mosaïque est conservée *in situ* dans le grand couloir d'apparat de la villa : elle mesure près de 66 mètres de longueur et, en raison du thème représenté, elle est appelée la « Grande Chasse ». Parmi les thèmes, y sont figurés des bateaux sur lesquels sont embarqués différents animaux d'Afrique (**Figure 1**) dont des éléphants (**Figure 2**).

1.2) Présence et récurrence du félin dans les jeux de l'arène

Pour les festivités inaugurales du temple de Vénus Victrix, financées par Pompée, Cicéron évoque d'autres animaux tués lors de chasses destinées à impressionner autant qu'à divertir la foule romaine : parmi eux de nombreux fauves, près de six cents lions et deux cents autres félins.

Si les félins sont particulièrement prisés, c'est essentiellement parce que cette figure animale, notamment le lion, évoque directement le pouvoir et la puissance dès la plus haute Antiquité. Dans plusieurs civilisations, la chasse au lion est en effet réservée au monarque qui est le seul à pouvoir tuer le roi des animaux. Dans l'Égypte ancienne, seul le pharaon pouvait chasser et abattre le lion, qui vivait autrefois près des rives du Nil. Une inscription pharaonique mentionne d'ailleurs que le roi Amenhotep III aurait tué un peu plus d'une centaine de lions africains durant les dix premières années de son accession au trône, soit entre 1391 et 1381 av. J.-C. Par ailleurs, il n'est pas surprenant que ce souverain ait orné le temple de Soleb, en Nubie, de deux majestueux félins assis, sculptés en granit rouge, actuellement conservés au British Museum (Londres, inv. EA2). Mais le lion pouvait également insuffler sa force et son pouvoir au pharaon, comme c'est le cas durant le règne de Ramsès II. Ce pharaon de la XVIII^e dynastie était accompagné d'un lion durant ses batailles ; le fauve est d'ailleurs représenté sur les bas-reliefs ornant les murs du temple d'Abou Simbel relatant les exploits de Ramsès II et de son armée à la bataille de Qadesh (**Figure 3**). Le lion est figuré à plusieurs reprises, terrassant sans répit les ennemis, et ces bas-reliefs sont destinés à être vus de tous. Le lion comme trophée symbolise le pouvoir et surtout la force du souverain, puisque l'animal est aussi associé à la déesse égyptienne Sekhmet, dont le nom signifie « la Puissante », représentée sous l'apparence d'une femme à tête de lionne. Réputée comme sanguinaire et dangereuse, la déesse faisait l'objet d'un culte particulièrement fervent car considérée comme à l'origine des maladies,



fléaux, famines et autres catastrophes, et l'honorer permettait de se placer sous sa protection. Si de nombreuses momies animales furent retrouvées en Égypte, rares sont celles de lions, problématique qui a longtemps interrogé les archéologues : cependant, des fouilles ont permis la découverte de momies de lionceaux dans la grande nécropole du Bubasteion de Saqqarah, réservée aux animaux.

Dans le royaume macédonien, plusieurs exemples témoignent du luxe que représentait la chasse au lion, réservée au souverain et aux membres de l'élite. Nous pouvons citer deux œuvres contemporaines du conquérant Alexandre le Grand : une mosaïque datant du IV^e s. av. J.-C., provenant de Pella et constituée de galets, qui représente une chasse au lion avec le jeune prince Alexandre et son ami Cratéros, ainsi qu'une peinture ornant la façade d'une tombe identifiée comme étant celle de Philippe II de Macédoine, le père d'Alexandre le Grand. Sur cette peinture, quoique lacunaire, un lion est représenté abattu par le roi, aidé de deux hommes appartenant à la noblesse macédonienne.

Enfin, dans le monde romain, le lion est aussi abondamment présent, le plus souvent associé aux grands spectacles organisés dans l'arène. Parmi les sources classiques, les auteurs ne sont pas avares en descriptions et les chiffres avancés, s'ils sont véridiques et non exagérés, annoncent des centaines de milliers d'animaux tués chaque année, avec une prépondérance de félins. Pline l'Ancien rapporte par exemple que Sylla, durant sa carrière politique, fit « le premier combatte cent lions³ » en 97 av. J.-C. :

« Le premier qui ait donné à Rome le spectacle de combat de plusieurs lions ensemble est Q. Scaevola, fils de Publius, lors de son édilité curule. L. Sylla, qui fut ensuite dictateur, fit combattre le premier cent lions à crinière, lors de sa préture ; après lui, le grand Pompée en fit combattre dans le cirque 600, dont 315 étaient à crinière ; le dictateur César, 400. » (*HN*, VIII, 20).

1.3) Mourir face au lion : le cas de la *damnatio ad bestias*

Outre les jeux du cirque et leurs *venationes*, le thème de la *damnatio ad bestias*⁴ est également présent. Il s'agit de l'exécution d'un condamné à mort qui doit affronter un animal

³ In: Mongez Antoine, p. 389, 1833.

⁴ Littéralement « condamnation aux bêtes », soit une condamnation à mort où les suppliciés sont livrés aux animaux.



sauvage, bien souvent un félin. Plusieurs exemples nous sont parvenus, notamment des mosaïques, telles celles de Zliten⁵ (Libye actuelle) qui sont datées entre le II^e et le III^e s. de notre ère. Sur le panneau est (**Figure 4**), un ours et un taureau sont tous deux reliés par une corde et s'affrontent : les liens sont retenus par un anneau unique dont dépend le sort du condamné à mort puisque celui-ci, représenté nu, doit retirer l'anneau à l'aide d'un bâton. Le sort du condamné, dont l'attitude craintive ne fait que renforcer sa vulnérabilité, n'offre aucune perspective de salut. Le même panneau représente un autre condamné à mort, nu là encore, attaché sur un char et présenté devant un félin, ici une panthère prête à bondir (**Figure 5**). Les bestiaires sont présents pour mettre en avant lesdits chars et agitent leurs fouets pour rendre les animaux plus agressifs, comme c'est le cas sur cette mosaïque détaillée. Il est aussi avéré que les fauves étaient préalablement affamés durant plusieurs jours afin de renforcer leur combattivité.

Les supplices de ce type avaient lieu dans les arènes aux alentours de midi et ont rencontré un vif succès auprès des Romains étant donné qu'ils étaient pratiqués durant toute la période impériale, comme en témoigne ce texte de Salvien, un auteur latin du V^e s. de notre ère :

« Le plus grand plaisir des Romains est de voir des hommes mourir, ou, ce qui est encore pire et plus cruel que la mort, de les voir mis en pièces, de voir la panse des bêtes sauvages remplie de chair humaine ; voir les hommes être mangés, à la grande joie des spectateurs si bien que les victimes semblent être dévorées autant par les yeux du public que par la dent des bêtes. Que la chair des hommes puisse être dévorée par les bêtes sauvages révèle que les derniers secrets du monde et de la nature sont révélés. » (*De gubernatione Dei*, 6.2.10, trad. éd. Lagarrigue)

Les mosaïques de Zliten, qui sont les plus connues pour la représentation de *damnatio ad bestias*, témoignent bel et bien du goût pour les mises en scène cruelles.

⁵ Mosaïque découverte en 1915 dans une riche villa de Dâr Bûk 'Ammêrah (salle D), près de l'oasis de Zliten.



2. La représentation des animaux de l'arène : mosaïques romaines et reflet du pouvoir social

2.1 Les scènes de chasses dans les riches demeures aristocratiques : la représentation des fauves

Outre les mosaïques de Zliten déjà citées, d'autres panneaux mosaïqués détaillant les mêmes thématiques nous sont parvenus en grand nombre et les animaux représentés ainsi que leur nombre renvoie également au pouvoir de celui qui organise les jeux. Ces derniers étaient en effet financés par les membres de l'élite et les empereurs. Sous la République romaine par exemple, une quotité importante de fauves et d'animaux exotiques tués lors de ces représentations mettaient en valeur la richesse et le pouvoir de celui qui offrait ces spectacles, tandis que les *venationes*, toujours plus impressionnantes durant l'Empire, glorifiaient la victoire de l'empereur qui conviait le peuple à assister à son triomphe. Les mosaïques sont parmi les vestiges les mieux conservés : les tesselles sont cimentées, ce qui permet une certaine résistance face aux différentes causes d'altération et de dégradation. Elles ont essentiellement été retrouvées en contexte domestique, dans les *domus* et *villa* appartenant à de riches aristocrates ou à l'élite locale. D'autres mosaïques similaires à celles de Zliten proviennent de la Sollertiana, une *domus* de Thysdrus (El-Jem), actuellement conservées au musée de Sousse ; de la même manière, des condamnés sont figurés, ligotés et subissant les attaques de léopards⁶. J.-F. Géraud décrit par ailleurs une des scènes (**Figure 6**) en insistant sur « la taille énorme des animaux et leur fureur, les jets de sang, [qui] donnent à ces mosaïques une terrible intensité dramatique dans laquelle les usagers de la villa trouvaient matière à plaisir, et non à compassion⁷ ». De plus, l'auteur ajoute qu'« aux yeux des Romains, la [condamnation] (la) moins grave est d'ailleurs la condamnation aux bêtes⁸ ». C'est ainsi que le goût si marqué pour de tels spectacles explique la forte présence de mosaïques illustrant cette thématique au sein de demeures aristocratiques, notamment en Afrique du Nord.

La figuration du félin, et plus précisément du lion, sur de très nombreux décors mosaïqués est particulièrement significative : outre l'animal représenté, c'est surtout sa force et sa puissance qui sont mises en scène, renforcées par une composition mettant en valeur le fauve

⁶ Géraud Jean-François, p. 33, 2012.

⁷ Op. cit.

⁸ Ibid., p. 34.



qui est toujours en train d'attaquer sa proie. C'est le cas d'une mosaïque (**Figure 7**) aux dimensions imposantes (230 x 160 cm) figurant deux lions dévorant un sanglier : datée du III^e s. de notre ère, elle a été retrouvée dans le *triclinium* (salle à manger) de la Maison de la Procession dionysiaque, également à Thysdrus. Cette mosaïque, placée dans une salle de réception, était belle et bien destinée à être vue de tous. Les deux lions attaquent avec fougue un sanglier représenté sur le dos, les yeux mi-clos : les fauves bondissent sauvagement sur une proie déjà morte, et leur vigueur est renforcée par le mouvement des pattes qui traduit l'instantanéité de leur assaut. L'œuvre met en scène ces animaux féroces au milieu d'une nature hostile, avec de rares arbres à l'arrière-plan et les ruines d'un temple sur la droite du panneau. Le fond blanc uni, caractéristique des productions d'El-Jem, met en valeur le traitement anatomique détaillé des lions, ainsi que le pelage, la crinière et la musculature contractée. Le thème de la chasse est prestigieux, il souligne le statut social du propriétaire de la demeure.

Nous pouvons mentionner une autre mosaïque similaire (**Figure 8**) provenant de Numidie (Algérie actuelle) mais plus tardive puisque datée du milieu du V^e s. de notre ère⁹. Cette mosaïque des lions a été retrouvée dans la riche Maison de Bacchus, une *domus* de Djemila (antique Cuicul), la scène est complexe puisqu'elle est constituée de plusieurs chasses, superposition destinée à impressionner les hôtes du *dominus*. Dans son étude, M. Blanchard-Lémée traite des mosaïques de Djemila en soulignant le fait que « les fauves — lions et lionnes — dominant¹⁰ ». Ce pavement ornemental figure dans la partie supérieure un cavalier en train d'abattre un sanglier avec une lance : cette dernière, cassée, est fichée dans le corps du sanglier, le sang coulant abondamment mais l'animal encore prêt à se défendre. Le cheval est cabré et devant lui, un cerf prend la fuite. Selon I. Amara et N. Serradj, il s'agirait d'« une chasse domaniale [...] menée par le maître *dominus* en cavalier chassant le sanglier et le cerf (à dix cors) sur ses terres dans un paysage de pins parasols et de grenadiers (pour exprimer l'idée temporelle de l'automne comme saison de chasse) accompagné d'un chien de combat (la chasse à courre)¹¹ ». Certes un canidé est visible, légèrement en retrait derrière le cavalier, mais ne semble pas nécessairement participer à la chasse. S'il s'agit d'un chien de combat, comme le suggèrent les auteurs, il est fort probable que sa présence évoque d'une part le goût pour les combats d'animaux mais serve également de pendant à la figure léonine visible à l'autre

⁹ Iddir Amara, Nedjma Serradj, p. 104, 2022 ; d'après Février Paul-Albert, Blanchard-Lémée Michèle, p. 153, 2019.

¹⁰ Maurice Blanchard-Lémée, p. 89, 1975.

¹¹¹ Iddir Amara, Nedjma Serradj, p. 105, 2022.



extrémité du panneau¹². À l'arrière-plan de cette chasse au sanglier est schématisée une longue façade rythmée de colonnes supportant un entablement au-dessus duquel reposent de manière artificielle de petits édifices s'apparentant à des maisons. Dans une tentative de perspective, cet ensemble architectural évoquerait les possessions et les terres du *dominus*, qui serait le cavalier d'après I. Amara et N. Serradj. Les auteurs précisent aussi qu'« à partir du IV^e siècle ap. J.-C., on voit apparaître, dans la mosaïque, des scènes de chasses domaniales et réalistes qui supplantent en nombre et en importance les scènes de chasses mythologiques antérieures¹³ ». Enfin, cette hypothèse peut être renforcée par la présence, dans la partie droite du panneau, sous le chien de combat, d'un homme debout, tenant de la main droite un lièvre abattu et sur son épaule gauche un élément imposant au motif réticulé qui serait un filet destiné à capturer la proie chassée. Une telle scène dans une mosaïque destinée à recouvrir le sol d'une salle de réception met en scène le propriétaire ainsi que son statut social, illustrant l'étendue de sa richesse et de ses propriétés foncières : il possède des terres importantes et fécondes sur lesquelles vivent en grand nombre une faune sauvage dont des lions. Le propriétaire expose ainsi à ses invités ses exploits, démontrant avec quelle force et quelle adresse il peut tuer un vaste panel de bêtes, allant jusqu'au lion, animal le plus prisé et le plus prestigieux. Les auteurs sont également unanimes en ce sens puisqu'ils affirment que « la mosaïque de Djemila expose les diverses activités cynégétiques du *dominus* à travers un échantillonnage du gibier (sanglier abattu, lièvre rapporté, cerf, fauve)¹⁴ ». Sous cette scène figure un autre registre de chasse où cette fois des hommes attaquent des fauves, scène qui s'apparente à une *venatio*¹⁵. Un homme agenouillé, portant le harnachement du *venator*¹⁶ mais dont le visage est lacunaire, transperce d'une longue javeline un lion à crinière bondissant, tandis qu'une lionne est représentée agonisante, grièvement blessée par une lance qui l'a transpercée. À droite de la scène, un autre félin, plus gracile et au pelage tacheté de rosettes s'apparente à une panthère qui « observe la scène¹⁷ », plutôt en retrait malgré la gueule entrouverte. Enfin, dans la partie inférieure de cette mosaïque, un autre *venator* est représenté, portant un costume tout à fait similaire au précédent et armé d'une lance. Il est entouré de deux imposants lions, le plus massif tournant la tête en sa

¹² Le corps du félin demeure reconnaissable malgré une importante lacune à cet emplacement.

¹³ Iddir Amara, Nedjma Serradj, p. 103, 2022.

¹⁴ Ibid., p. 105.

¹⁵ Iddir Amara, Nedjma Serradj, p. 105, 2022, d'après Bertrand François, pp. 211-241, 1987, et Picard Charles Gilbert, pp. 83-92, 1993.

¹⁶ Iddir Amara, Nedjma Serradj, p. 105, 2022. Le *venator* est le gladiateur qui affronte les animaux sauvages de l'arène.

¹⁷ Op. cit.



direction. Selon I. Amara et N. Serradj, le geste effectué par le *venator* en direction du félin serait un « geste de la victoire¹⁸ » tandis que M. Blanchard-Lémée rapporte que ce geste pouvait être à rapprocher d'« un geste de bravade destiné à éblouir le public, avant d'affronter la bête¹⁹ ». La récurrence des fauves africains sur une mosaïque aussi étendue met en valeur le propriétaire qui est lui-même figuré au sommet de ce décor : la mosaïque renvoie également aux jeux que le *dominus* aurait pu financer à Djemila. En effet, un tel cycle narratif met « en avant l'évergétisme du propriétaire à travers le superbe spectacle de chasse des *venationes* (lions, panthères) offert dans un amphithéâtre d'une capitale provinciale²⁰ ». De manière générale, la récurrence des félins ne fait que renforcer le pouvoir d'une élite locale au sein de l'Empire romain, à la fois à travers l'image mais aussi la mise en scène figurative qui souligne l'importance du propriétaire, son intérêt pour les *ludi* (jeux) et aussi son évergétisme, puisqu'il consacre une partie de sa fortune à l'organisation de jeux importants au sein de la ville. Le fait que cette mosaïque soit datée du V^e s. de notre ère prouve que le thème des fauves et la représentation des jeux de l'amphithéâtre ont longtemps été prisés, dans des régions parfois bien éloignées de Rome comme l'attestent ces exemples retrouvés en Numidie et en Afrique proconsulaire.

2.2) Le commerce des bêtes sauvages et leur représentation dans les demeures aristocratiques

Outre l'auto-émulation de l'individu clairement explicite à travers un tel décor, la représentation des fauves dans un contexte privé destiné à l'apparat peut être rapproché des activités commerciales du propriétaire de la demeure, notamment dans les régions évoquées ici. En effet, il n'est pas impossible qu'un tel décor renvoie indirectement à la source du bénéfice financier du *dominus*, à savoir des échanges commerciaux d'animaux sauvages et « exotiques » dans le but de fournir les amphithéâtres et autres édifices de spectacle de Rome. Ainsi, les productions mosaïquées peuvent être mises en parallèle avec cette affirmation et argumenter notre propos. C'est le cas de deux mosaïques contemporaines datées du début du IV^e s. de notre ère : dans un souci de logique géographique, nous proposons tout d'abord l'analyse d'une

¹⁸ Op. cit.

¹⁹¹⁹ Maurice Blanchard-Lémée, p. 96, 1975.

²⁰ Iddir Amara, Nedjma Serradj, p. 105, 2022.



mosaïque provenant d'une *domus* de l'antique Hippone en Algérie²¹ (**Figure 9**). Cette mosaïque désignée comme une battue est l'« un des rares exemples iconographiques qui retracent la capture de fauves pour les *venationes* d'amphithéâtre²² », figurant ainsi des lions et des panthères, reconnaissables au traitement différent de leurs pelages respectifs. Les animaux sont encerclés dans un filet schématisé au premier plan, au centre duquel nous pouvons reconnaître un lion et une lionne, au moins trois léopards rugissant et bondissant. Ils ont été appâtés par des animaux domestiques de taille nettement inférieure – que les auteurs identifient à des ovins²³ – qui sont retranchés dans la partie gauche du filet. Dans la partie supérieure de l'enclos ainsi suggéré, des torches sont schématisées, rappelant que l'« on effrayait des bêtes avec des flammes et du bruit [...]»²⁴. Mais si la scène, placée au centre de la mosaïque, est la plus importante de la narration, la capture des fauves est agrémentée de chasses où des cavaliers poursuivent des onagres ou encore un âne sauvage (dans l'angle supérieur droit de la mosaïque). La capture de ces félins, clairement destinés à alimenter les édifices de spectacles du monde romain et plus particulièrement les grandes villes de la péninsule italique, est une thématique iconographique qui, dans le cadre domestique, renvoie directement aux activités commerciales du propriétaire de la demeure. La vivacité de cette scène, les détails anatomiques des différents animaux traités de manière réaliste, la variété des couleurs utilisées pour cet ensemble décoratif s'ajoutent bien évidemment au sujet lui-même, et ne font qu'augmenter la notion de prestige et de pouvoir social exercé par le *dominus* même.

Le second exemple est la grande scène de chasse de la Villa del Casale (Piazza Armerina), datée vers 325 apr. J.-C. Cette villa possède un nombre considérable de pavements ornant les différentes pièces de réception qu'elle compte (environ une trentaine, dont des thermes privés) : les archéologues estiment qu'elle comporte près de 3500 m² de mosaïques. Parmi ces décors, la « Grande Chasse », dans un très bon état de conservation, orne le corridor d'apparat mesurant près de 66 mètres de long (**Figure 1**). Ce pavement représente une grande chasse avec une multitude d'animaux sauvages ainsi que leur capture. Ils sont destinés aux jeux romains, comme nous avons pu le mentionner précédemment en évoquant l'embarquement des pachydermes (**Figure 2**). Cette mosaïque est le décor le plus représentatif de tous les animaux qui pouvaient être acheminés jusqu'à Rome, depuis le nord du continent africain ou bien depuis

²¹ Ibid., p. 106.

²² Ibid.

²³ Ibid, p. 107.

²⁴ Ibid.



l'Orient. Sont reconnaissables, outre des éléphants, du gibier de toutes tailles avec une forte population de bovidés (gazelles, antilopes, buffles, etc.), et bien évidemment des félidés (lions et lionnes, tigres et tigresses, panthères). Ceux-ci sont figés dans leur habitat naturel, chassant leurs proies par exemple, mais la mosaïque n'est pas toujours organisée en plans séparés si bien qu'à ces scènes de vie sauvage se déroulant dans une nature particulièrement épurée se juxtaposent les scènes de chasse à proprement parler – détaillant la capture selon divers procédés – jusqu'à l'embarquement des animaux. Une telle mosaïque ici placée dans le corridor d'apparat ne pouvait qu'impressionner le spectateur tandis que le détail des mammifères représentés et le fourmillement des figures tant humaines qu'animales sur cet immense décor renvoie directement au commerce des espèces destinées aux *venationes*. Cet ensemble est par ailleurs complété par une scène dite la « Petite Chasse » (**Figure 10**), qui est figurée sur le sol d'une salle à laquelle elle a donné sa désignation. Si les fauves y sont absents, nous pouvons affirmer que la récurrence du thème de la chasse reflète les diverses occupations du propriétaire, tant commerciales (l'acheminement des animaux sauvages qui transitaient par la Sicile avant de rejoindre Rome) que de loisir : en effet, la Petite Chasse représente la traque dans son ensemble avec une multitude de personnages accompagnés de chiens.

Conclusion

In fine, si le monde romain est essentiellement connu pour les jeux organisés dans les arènes, de la gladiature aux combats opposant hommes aux animaux les plus féroces, il faut y voir, outre l'attrait pour des spectacles sanglants, une véritable mise en scène visant à représenter, glorifier, magnifier voire renforcer le pouvoir des élites, tant politiques que locales. Les textes ne tarissent pas de descriptions et de chiffres mirobolants concernant les espèces animales abattues au sein de l'arène. Les *venationes* organisées mettent en valeur le pouvoir de l'organisateur, politicien romain ou appartenant à l'élite locale gravissant les échelons du *cursus honorum* par exemple. Le pouvoir du consul, du dictateur et, dès Auguste, celui de l'empereur est exacerbé lorsque des jeux spectaculaires sont offerts au peuple : organisés sur plusieurs jours, ils font défiler des animaux rares, exotiques, sauvages, féroces, dans le but de célébrer un haut fait militaire, une victoire – celle de Rome et de son modèle impérial absolu – et de ravir les citoyens.



Parallèlement aux textes, l'art romain représente ces jeux qui font partie de la culture mais permet également l'émulation de riches commanditaires qui se réapproprient l'iconographie de la faune sauvage, et plus précisément celle des fauves, au profit de l'exacerbation de leur propre pouvoir. Les mosaïques, du fait de leur bon état de conservation et de leur nombre important sur une période chronologique large, mettent en scène les animaux sauvages, soit les *venationes* mêmes, soit les chasses ainsi que le commerce des animaux sauvages. Bien souvent, c'est ce même commerce qui a fait la fortune des commanditaires qui ont choisi d'ornez leurs propriétés de tels décors. L'image du lion – essentiellement – affirme visuellement et indirectement le pouvoir du commanditaire, que ce soit sa richesse et son statut social, tandis que le support même, par sa minutie et ses dimensions imposantes, impressionne le spectateur. Est mis en place un véritable discours iconographique complexe autour du fauve qui perdure sur plusieurs siècles, jusqu'à la scission de l'Empire romain, et même après, comme en témoignent les mosaïques de Djemila datées du V^e s. de notre ère.



BIBLIOGRAPHIE

Amara Iddir, Serradj Nedjma. *Perception environnementale à travers les représentations holocènes en Algérie : cas des carnivores dans les domaines atlasiques (saharien et tellien)*, Revista Tabona, 22, Mai 2022, pp. 89-115, 2022.

Bertrand François. *Remarques sur le commerce des bêtes sauvages entre l'Afrique du Nord et l'Italie (II^e s. av. J.-C. – IV^e s. ap. J.-C.)*, MEFRA, Tome 99, n° 1, pp. 211-241, 1987.

Blanchard-Lemée Michèle. *Maisons à mosaïques du quartier central de Djemila (Cuicul)*, Préface de Paul-Albert Février. Paris, Éditions du Centre National de la Recherche Scientifique, Études d'antiquités africaines, pp. 3-260, 1975.

Conolly Peter, Dodge Hazel. *La vie dans les cités antiques : Athènes et Rome*, éditions Könemann, 1998.

Février Paul-Albert, Blanchard-Lemée Michèle. *L'édifice appelé « Maison de Bacchus » à Djemila*. Études d'Antiquités Africaines. CNRS Éditions, 2019.

Géraud Jean-François. “ *Ad bestias* ”. *Manger des hommes*. Journées de l'Antiquité et des Temps anciens 2012-2013, Université de La Réunion, Apr. 2012, Saint-Denis, La Réunion. pp. 19-46, 2021.

Huet Valérie. La représentation de la rixe de l'amphithéâtre de Pompéi : une préfiguration de l'« hooliganisme » ?. *Histoire urbaine*, 10, pp. 89-112, 2004.

Laporte Jean-Pierre. Chasse et captures numides et romaines de fauves africains. In: *L'Homme et l'Animal au Maghreb, de la Préhistoire au Moyen-Âge : Explorations d'une relation complexe* [en ligne]. Aix-en-Provence, Presses Universitaires de Provence, 2021.

Mongez Antoine. Mémoire sur les animaux promenés ou tués dans les cirques. In: *Mémoires de l'Institut national de France*, tome 10, pp. 360-460, 1833.

Picard Charles Gilbert. *Claude et les Telegenii*. In: BSNAF, pp. 83-92, 1993.

Pline l'Ancien, *Histoire Naturelle*, Livre VIII, éditions Belles Lettres, Université de France, 2003.

Salvien, *Œuvres*, vol. 2, éditions Lagarrigue (I.), collection Sources chrétiennes, n°220, Éditions du Cerf, Paris, 1975.

ANNEXE

Figure 1 : vue détaillée de la mosaïque de la « Grande Chasse » avec le transport des animaux

IV^e s. apr. J.-C.

Mosaïque

l. 66 m

Sicile, Piazza Armerina, Villa del Casale

Source : <https://openartimages.com/>



Figure 2 : vue détaillée de la mosaïque de la « Grande Chasse » avec l'embarquement d'un éléphant

IV^e s. apr. J.-C.

Mosaïque

l. 66 m

Sicile, Piazza Armerina, Villa del Casale

Source : <http://www.marine-antique.net/>



Figure 3 : détail des bas-reliefs du temple d'Abou Simbel montrant le pharaon Ramsès II sur son char, accompagné d'un lion, lors de la bataille de Qadesh.

Source : © Rozay- voyage virtuel

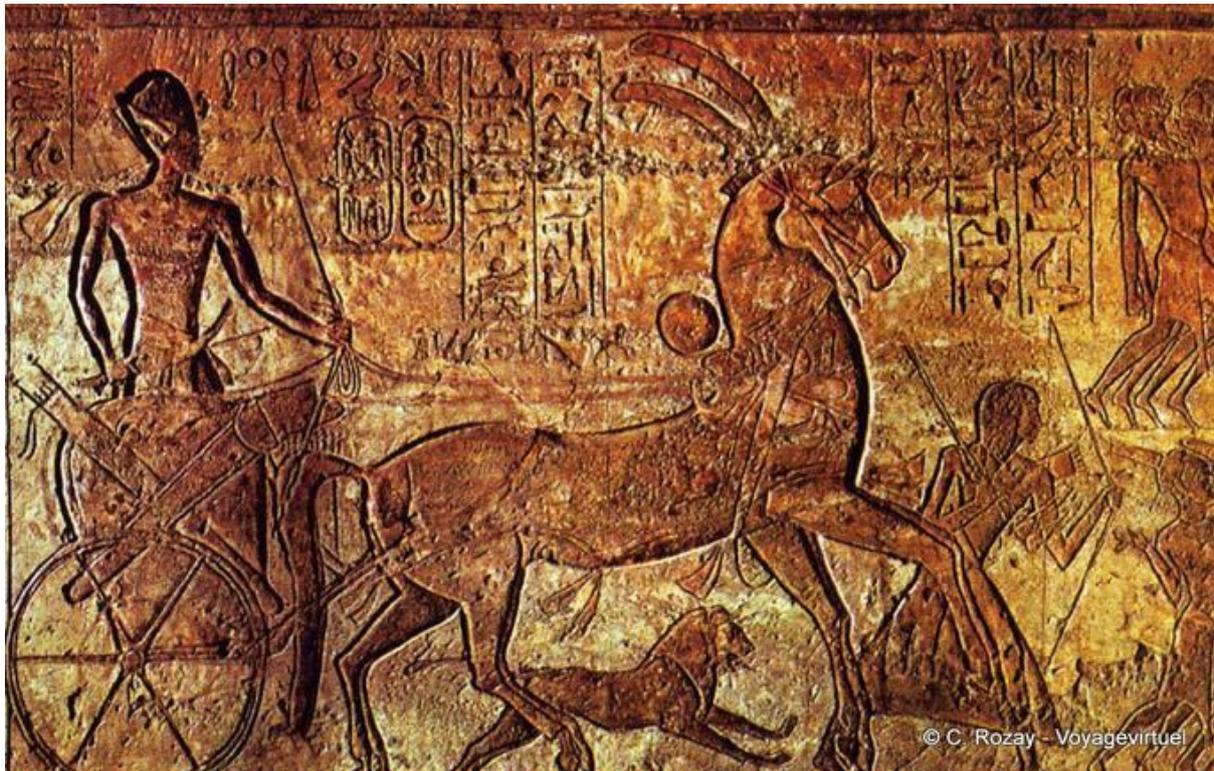


Figure 4 : détail d'une *damnatio ad bestias*

II^e – III^e s. apr. J.-C.

Mosaïque (panneau est)

5,73 m x 3,97 m

Zliten, villa de Dâr Bûk 'Ammêrah, Libye, musée de Tripoli

Source : <https://mediterranees.net/> © Charles Cavenel





Figure 5 : détail d'une damnatio ad bestias

IIe - IIIe s. apr. J.-C.

Mosaïque (panneau est)

573 x 397 cm

Zliten, villa de Dâr Bûk 'Ammêrah

Libye, musée de Tripoli

Source : <https://mediterranees.net/> © Charles Cavenel

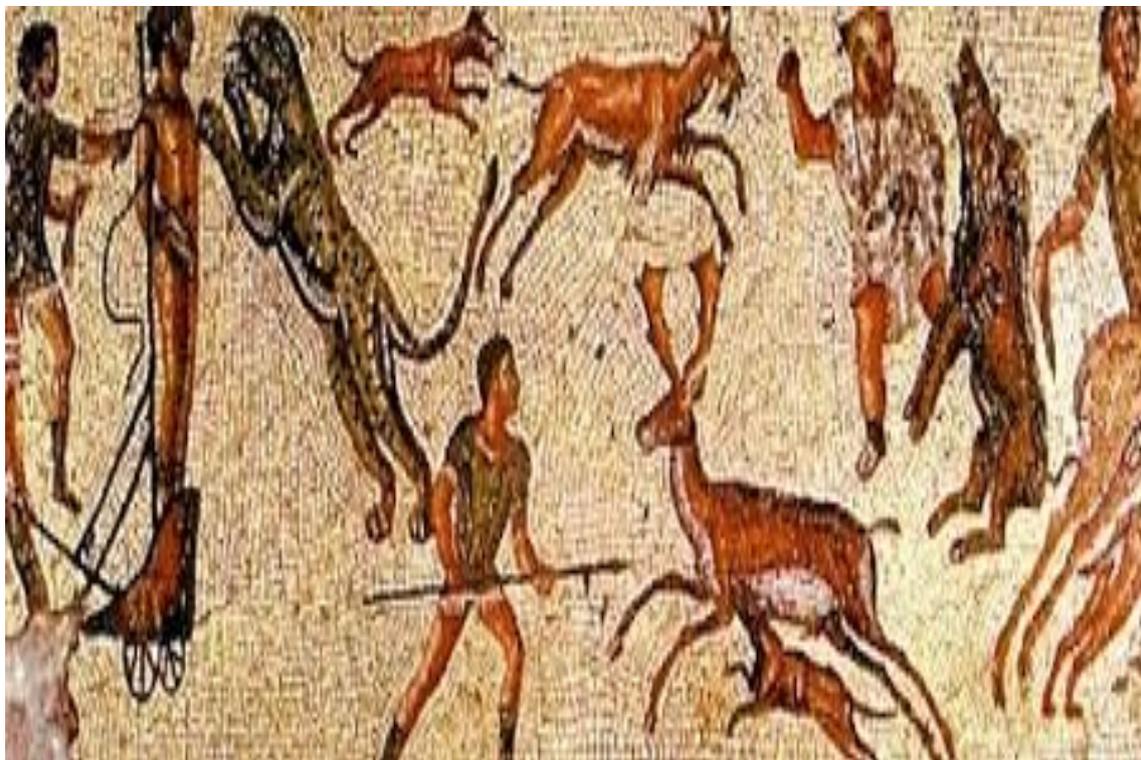


Figure 6 : détail d'une *damnatio ad bestias* avec un condamné dévoré par un léopard

III^e s. apr. J.-C.

Mosaïque

Thysdrus (El-Jem) domus de Sollertiana

Sousse, musée archéologique

Source : <https://commons.wikimedia.org/>



Figure 7 : scène de chasse avec deux lions dévorant un sanglier

III^e s. apr. J.-C.

Mosaïque

230 x 160 cm

Thysdrus (El-Jem) Maison de la Procession dionysiaque

Sousse, musée archéologique

Source : <https://commons.wikimedia.org/>



Figure 8 : mosaïque de chasse de la Maison de Bacchus

Milieu du V^e s. apr. J.-C.

Mosaïque

Djemila (antique Cuicul), Maison de Bacchus

Djemila, musée archéologique

Source : <https://commons.wikimedia.org/>



Figure 9 : Battue pour la capture des animaux destinés à l'amphithéâtre

Début du IV^e s. apr. J.-C.

Mosaïque

Antique Hippone

Annaba, musée des ruines d'Hippone

Source : <http://annaba.net.free.fr/>



Figure 10 : détail de la mosaïque de la Petite Chasse

IVe s. apr. J.-C.

Mosaïque

Sicile, Piazza Armerina, Villa del Casale

Source : <https://commons.wikimedia.org/>

