L’antiquité dont vous êtes le héros – La figure du légionnaire sous le haut-empire romain

Publié le 01/02/2019 - 17:31

- L’antiquité dont vous êtes le héros

L'Antiquité dont vous êtes le héros

De quelle façon le monde virtuel interprète-t-il les connaissances que nous avons de l’Antiquité ? Comment, au travers des « gameplay » et des scénarios de fiction vidéo-ludique, le joueur s’imprègne-t-il des sociétés antiques au cœur desquelles l’action du jeu-vidéo le situe ? Souvent entre réalité historique et imaginaire fantasmé, Nicolas Ben Mustapha, étudiant-chercheur diplômé en histoire ancienne, nous invite à nous plonger dans ces mondes reconstitués.

Le clairon sonne au loin. Déjà le joueur, manette en main, arborant l’étoffe du tribun militaire, avance ses légions sur l’échiquier. Il est question ici d’analyser brièvement les représentations virtuelles physiques de ce qui constitue le fer de lance des armées romaines : le légionnaire.

Nous allons étudier ici la figure du soldat romain tel qu'il est représenté dans notre imaginaire collectif, pour l'époque impériale du moins (Ier-IIe siècles ap. J.-C.). Nous pouvons apprécier la véracité historique dont sont empreintes les reconstitutions virtuelles ainsi que les quelques écueils dont elles souffrent globalement, eu égard à une documentation partagée entre les reconstitutions historique et la recherche universitaire. La saga vidéo *Rome Total War* comme les wargames (jeux de guerre) témoigne d'une fidélité visuelle éclatante, mais est-ce bien réaliste ? Le légionnaire romain de la fin du Ier siècle tel que rendu vivant à l'écran, contemporain de l'avènement de la dynastie des Antonins, semble affublé de toute la panoplie du soldat romain.

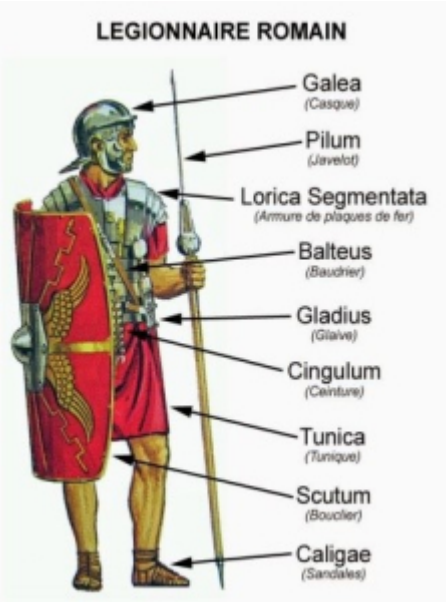


Illustration : sweetmusicmaker.com



Illustration : https://www.creative-assembly.com/

Cet équipement commence avec la *galea* (casque muni du protège-nuque et des protège-joues), du *pilum* (javelot dont le manche était en bois), qui contrairement à la lance était une arme de jet. L'équipement est ensuite composé de la *lorica segmentata* (armure composée de plaques de fer articulées), ici il s'agit du modèle Newstead du nom d'un fort romain qui révéla les premiers artefacts du genre. Cette cuirasse, particulièrement chère aux péplums fait souvent l'objet d'anachronismes immortalisés au cinéma. Viennent ensuite le *balteus* (baudrier), le *gladius* (glaive, fidèlement représenté suspendu à droite à l'aide du baudrier évoqué précédemment) facilement reconnaissable à sa courte taille et à sa largeur, la *cingulum* (ceinture), et la *tunica* (tunique). Le *scutum* (le célèbre bouclier rectangulaire orné des emblèmes romains et qui se trouvait suspendu sur le flanc gauche), d'une hauteur de 1. 10m et d'une largeur d'environ 70 cm est fidèlement reproduit d'un point de vu esthétique et physique. On reconnait le cerclage métallique destiné à protéger le bouclier des coups de taille, ainsi que l'*umbo* central en bois recouvert d'une couche de métal. Or comme l'atteste Michel Feugère dans son ouvrage, *Les armes des Romains*, ce bouclier rectangulaire tel qu'il est systématiquement représenté sur la colonne Trajane (les artistes étaient probablement soucieux de la lisibilité de leur œuvre), bien que traditionnellement mis à l'honneur sur les écrans, n'était utilisé que par certaines unités sans

Le principal reproche que l'on puisse faire aux développeurs de jeux-vidéo est l'uniformisation faite des équipements militaires ce sans doute dans un souci de clarté et de lisibilité, afin de favoriser une expérience de jeu plus fluide. Il y a aussi un effet stéréotype qui est dû autant à l'illusion de l'unicité de l'armée romaine qu'à des impératifs économiques qui favorisent la duplication des mêmes détails pour une recherche de réduction des coûts. N'oublions pas que les wargames peuvent voir s'affronter jusque 10 000 unités sur les champs de bataille.

Le joueur se retrouve à la tête d'une armée de clones, mais le légionnaire est malgré tout paré, les ennemis de Rome n'ont qu'à bien se tenir !

Nicolas Ben Mustapha

Bibliographie

FEUGERE M., *Les armes des Romains de la République à l'antiquité tardive*, Paris, Errance, 2002.

GILBERT F., *Légionnaires et auxiliaires sous le haut-empire romain*, Paris, Errance, 2006.

Vidéothèque

Stratégie tour par tour

Centurion: Defender of Rome : Electronic Arts, 1990, jeu en solo.

Stratégie en temps réel

Age of Empires: The Rise of Rome: Microsoft, 1998, jeu en multi-joueurs.

Rome: Total War: Activision, 2004, jeu en multi-joueurs.

Rome: Total War - Barbarian Invasion: Activision, 2004, jeu en multi-joueurs.

Total War: Rome II: Sega, 2011, jeu en multi-joueurs.

Wargame

Cohort: Impressions Games, 1991, jeu en solo.

Cohort 2: Impressions Games, 1993, jeu en solo.

Great Battles of Caesar: Interactive Magic, 1998, jeu en multi-joueurs.

Aventure

Astérix et Obélix XXL: Atari, 2004, jeu en solo.

Astérix et Obélix XXL 2 : Mission Las Vagum: Etranges Libellules, 2005, jeu en solo.

Beat them all

Ryse: Son of Rome: Crytek, 2011, jeu en solo.

Spartan Total Warrior: Sega, 2005, jeu en solo.