

NARBO
VIA

DOSSIER DE PRESSE
MAI 2022



DU 19.05.22
AU 17.09.23

NARBO MARTIUS RENAISSANCE D'UNE CAPITALE

narbovia.fr



Exposition temporaire : *Narbo Martius*, renaissance d'une capitale

Du 19 mai 2022 au 17 septembre 2023, l'EPCC Narbo Via présente une exposition temporaire intitulée « *Narbo Martius*, renaissance d'une capitale ». Consacrée à la restitution de *Narbo Martius* (le nom latin de Narbonne), cette exposition immersive permet au visiteur de déambuler de manière spectaculaire dans la grande cité romaine, tout en décortiquant le processus de restitution et d'expérimentation archéologique qui a permis d'aboutir à ce résultat.

QU'EST-CE QUE RESTITUER ?

La cité antique de Narbonne a été fondée par les Romains en 118 avant notre ère sous le nom de *Narbo Martius*. Appelée aussi la fille de Rome, elle était la capitale de la province de Gaule Narbonnaise, qui s'étendait des Alpes aux Pyrénées. Bien qu'elle ait été une grande cité et un port majeur, les édifices antiques ont presque entièrement disparu, contrairement à d'autres villes comme Arles ou Nîmes. Mais grâce au travail des archéologues et des spécialistes, il est possible aujourd'hui de faire renaître cette capitale et de donner à voir à quoi elle pouvait ressembler, en la restituant.

Restituer vient du latin *restituere*, qui signifie « rendre à son état d'origine ». La restitution consiste à recréer par l'image un site archéologique, disparu partiellement ou intégralement, à un moment donné de son histoire. Restituer est différent de reconstituer, qui signifie « replacer un élément en position pertinente sur l'objet auquel il appartient ». Si la reconstitution repose sur des preuves, la restitution quant à elle repose sur des hypothèses qui ne peuvent pas toujours être vérifiées.

QUAND LA CAPITALE DISPARUE RENAÎT SOUS NOS YEUX

Le fil conducteur du parcours est constitué par le travail de reconstitution en images de synthèse de la ville romaine mené depuis plusieurs années par l'archéologue, réalisateur et directeur artistique de cette exposition Marc Azéma, co-commissaire avec Ambroise Lassalle, conservateur, et plus largement les équipes de Narbo Via, en collaboration étroite avec Jean-Claude Golvin, dessinateur, archéologue, architecte et spécialiste de la période antique. Les équipes de Narbo Via et celles de Passé simple ont collaboré de façon très active et partenariale à cette exposition. De même, l'association des Amis du clos de la Lombarde, les étudiants et professeurs de la licence professionnelle Guides-conférenciers de l'antenne de Narbonne de l'Université Perpignan Via Domitia (UPVD), des membres de l'association ACTA, spécialisée dans la reconstitution historique, ainsi que les élèves comédiens du Patio des arts du Grand Narbonne ont participé au film présenté dans l'alcôve immersive, par la réalisation de costumes ou de la figuration.

Grâce à la puissance évocatrice des restitutions en trois dimensions de plusieurs monuments et quartiers de la ville, cette exposition donne de la chair aux collections archéologiques présentées.

LES DIFFÉRENTES TECHNIQUES DE RESTITUTION

Le parcours de l'exposition dévoile les secrets de fabrication de plusieurs de ces techniques de restitution, reposant sur les nouvelles technologies (3D, réalité virtuelle) et les techniques traditionnelles (dessins, maquettes). Elles transparaissent dans la pop culture (B.D., films, jeux vidéo, figurines et jeux d'assemblage). Tout au long du parcours, l'exposition met en miroir les différentes méthodes de la restitution archéologique, chacune avec leur objectif propre de restitution.

Ces techniques de restitution sont présentées à travers leur application aux différents lieux emblématiques de *Narbo Martius*. L'espace est divisé en 5 modules, mettant en relation une ou plusieurs techniques avec un lieu de *Narbo Martius* : le dessin avec le Capitole et la cité, les objets archéologiques avec la statuaire, les maquettes archéologiques avec les thermes, et l'imagerie de synthèse et l'archéologie expérimentale avec l'amphithéâtre et la gladiature. Pour chaque technique abordée, une déclinaison pop-culture est évoquée : la bande-dessinée pour le dessin, les Playmobil pour les maquettes, le cinéma et l'univers du jeu-vidéo pour les images de synthèse et l'archéologie expérimentale.

L'exposition aborde en premier lieu la façon dont la monumentalité architecturale de la cité et de son capitole ont pu être restituées grâce à la puissance évocatrice du dessin, technique de restitution la plus ancienne et la plus courante, en deux dimensions. Elle met en regard le travail d'illustrateur de Jean-Claude Golvin, spécialiste de la reconstitution archéologique, avec des planches originales de BD cultes, telles *Alix* ou la série *Arelate*.

Elle interroge également la réflexion des archéologues sur la reconstitution des parties manquantes, à travers une déambulation dans le quartier résidentiel du Clos de la Lombarde, où des projections audiovisuelles permettent d'assister à la restauration d'une fresque. La restitution peut s'appliquer à des monuments mais aussi à des objets comme les statues, qui peuvent être découvertes intactes, partiellement complètes ou alors fragmentaires.

En plus des oeuvres, la restitution s'applique à de la représentation en 3D. Les maquettes exposées présentent des hypothèses de restitution des thermes publics découverts dans différentes cités de Gaule romaine. Si les maquettes architecturales sont attestées dès l'Antiquité, les maquettes de restitution sont beaucoup plus récentes. Par rapport au dessin, la maquette suppose une meilleure connaissance de ce que l'on cherche à représenter pour le figurer en trois dimensions. Alors que par le dessin, il est possible, en privilégiant un point de vue ou une échelle, de ne pas montrer certains éléments du monument.

Conçu comme le clou du parcours, une projection immersive et panoramique en 3D fait voyager le visiteur dans différents quartiers de la ville, depuis le port de *Narbo Martius* jusque dans le cœur de la cité, en passant par la *Via Domitia*, avec en point d'orgue le Capitole de *Narbo Martius*. Cette alcôve est une invitation à la rêverie, à se laisser surprendre par la monumentalité de la ville et de ses sites phares, qui faisaient de *Narbo Martius* une capitale et la colonie romaine la plus peuplée de toutes les Gaules.



© Passé simple

L'exposition permet aussi d'observer comment la pop culture s'inspire de l'archéologie pour reconstituer décors et monuments. Les visiteurs pourront ainsi apprécier à quel point ces recherches et hypothèses scientifiques peuvent nourrir la culture populaire ou inversement s'inspirer de ses techniques, notamment les images de synthèse.

Ces images de synthèse dominent aujourd'hui notre environnement médiatique. Elles sont désormais un précieux outil pour la recherche. De nouvelles techniques, comme le scanner 3D ou la photogrammétrie appuient le travail des archéologues pour élaborer des restitutions en 3D, allant plus loin que les documents en 2D. La France fait figure de leader et précurseur en la matière (comme en 1987 avec la restitution du temple d'Amon-Rê à Karnak).

Le parcours de visite se conclut d'ailleurs par l'évocation de l'amphithéâtre de *Narbo Martius*. Comme nombre de cités antiques, *Narbo Martius* possédait en effet un amphithéâtre, dans lequel se déroulaient des combats de gladiateurs (*munera*) et d'animaux (*venationes*). Cet amphithéâtre pourrait dater de la deuxième moitié du 1^{er} siècle de notre ère, peut-être de l'époque flavienne comme le Colisée de Rome. L'exposition aborde le travail de recherche documentaire puis de restitution virtuelle, basé sur la modélisation et le texturage, qui ont permis de restituer le bâti de cet amphithéâtre.

RESTITUTION ET EXPÉRIMENTATION

En plus du bâti, la restitution et, surtout, l'archéologie expérimentale jouent un rôle déterminant pour comprendre l'activité de l'amphithéâtre : ses jeux, ses combats, et leur aspect technique. À travers l'exemple d'ACTA, compagnie spécialisée dans la reconstitution historique, est abordée la façon dont les compagnies de spectacle vivant restituent les jeux du cirque et les combats de gladiateurs, par l'expérimentation. De nombreuses zones d'ombre demeurent sur les gladiateurs particulièrement sur les techniques du combat : le meilleur moyen de restituer, reste donc d'expérimenter. Comme pour un monument, c'est à partir de l'observation des sources que des hypothèses vont émerger puis sont mises en pratique. Ces travaux permettent de valider ou non des hypothèses et de répondre aux questions théoriques que se posent les historiens. Une démarche qui permet de passer des interrogations à la pratique concrète, et qui peut fournir les réponses, parfois à l'encontre des idées reçues que l'on tenait jusque-là pour certaines. L'équipe actuelle d'ACTA est composée d'une dizaine de combattants et réalise environ 2500 combats par an. Le rythme est très soutenu et très physique. C'est une véritable pratique sportive de haut-niveau.

Afin d'offrir des scènes toujours plus spectaculaires et réalistes, le cinéma, notamment le genre du peplum, élément incontournable de la pop culture, se nourrit lui aussi des techniques de restitution et d'expérimentation, comme l'illustrent les grands films de gladiature. Une plongée dans ses coulisses permet de constater que, plus qu'un simple élément d'arrière-plan, l'amphithéâtre participe activement à l'action se déroulant dans l'arène. L'expérimentation joue ainsi un rôle phare en offrant une nouvelle vision de l'histoire et une nouvelle approche de la gladiature. Les restitutions qui en résultent imprègnent notre imaginaire et le média roi de la pop culture qu'est le cinéma. Elle sont aussi prégnantes dans l'univers du jeu-vidéo, devenu le média dominant de la pop culture, qui s'inscrit de plus en plus dans la continuité du cinéma. On peut citer ainsi le premier jeu sur la gladiature *Coliseum*, ou encore la série-vedette *Assassin's Creed*. Ils utilisent les techniques de restitution les plus modernes.



(c) Ubisoft Entertainment 2018

LA RESTITUTION : FRUIT D'UN TRAVAIL DE RECHERCHE EN CONSTANTE ÉVOLUTION

Cette exposition est l'occasion de découvrir différentes techniques de restitution et d'expérimentation archéologique, de suivre leur évolution au fil du temps, du dessin au numérique en passant par la maquette, et leur exploitation jusque dans la pop culture.

Si l'essentiel des monuments romains de Narbonne n'existe plus à l'époque moderne, cela n'a pas empêché de stimuler l'imagination de nombreux érudits et passionnés, qui se sont efforcés de les faire renaître diachroniquement, sous différentes formes. À partir des éléments dont il dispose, le spécialiste suit une méthode rigoureuse, sans négliger son imagination. La restitution, combat contre l'image vide, comporte donc nécessairement une part d'interprétation. Elle reste une proposition, la meilleure que l'on puisse faire en fonction de l'état de la connaissance du sujet. « *Narbo Martius*, renaissance d'une capitale » révèle ainsi que le patient travail de représentation de cette cité antique évolue en fonction de l'état de la connaissance sur le sujet... ce qui n'enlève rien au plaisir de rêver, pour le restituteur, mais aussi pour le visiteur.

Ce travail de recherche en constante évolution est permis notamment par les nouvelles technologies, et par l'avancée des travaux scientifiques et des fouilles archéologiques. Cette exposition met donc en lumière le rôle fondamental de la recherche, thème fort du projet scientifique et culturel de Narbo Via.

DES OEUVRES DE NOS COLLECTIONS EXPOSÉES DE FAÇON INÉDITE

Trois oeuvres issues des collections de l'EPCC Narbo Via sont présentées dans cette exposition, en exclusivité. Elles répondent ainsi à l'une des ambitions de Narbo Via : faire des expositions temporaires un lieu de prolongation et de complémentarité du parcours permanent, présentant des pièces jusqu'alors jamais révélées aux yeux des visiteurs.

Statuette Minerve moitié inférieure
A. Lassalle © Narbo Via



Statuette de Minerve (moitié inférieure) : cette statuette en marbre de petit format représente une femme vêtue d'une longue tunique, avec à ses pieds un casque à cimier, typique des représentations de la déesse Minerve (l'Athéna des Grecs). La posture de la déesse (sa jambe gauche légèrement pliée) et sa silhouette élancée rappelle un type iconographique connu, celui de l'Athéna réalisée par le sculpteur grec Myron au V^e siècle avant notre ère, dans le groupe sculpté d'Athéna et Marsyas. Cette sculpture de petite dimension mais de grande qualité (cf. le détail des pieds portant des sandales) est typique de la petite sculpture décorative qui était assez fréquente dans les maisons des riches familles de Narbo Martius.

A. Lassalle © Narbo Via



Statuette de Silène assis sur un âne : il s'agit ici aussi d'une sculpture typique du décor domestique romain (découverte dans le Cimetière de Cité, donc dans le même quartier que le Clos de la Lombarde). De petite taille, elle représente cette fois un personnage qui relève du cortège dionysiaque, Silène assis sur un âne. Silène est un satyre, il a été le précepteur du dieu Bacchus enfant. Il est généralement représenté barbu, les traits grossiers, ventripotent et avec une pilosité envahissante. L'univers dionysiaque est très présent dans le décor domestique romain : il renvoie aux thèmes du vin, du théâtre, et la mythologie qui l'entoure est riche d'une symbolique forte (thème de la renaissance). Le buste du dieu ainsi que la tête et les pattes de l'animal ont disparu, mais en observant de près les détails de la sculpture, on peut apprécier le talent du sculpteur : le dieu est représenté dans une posture rendue avec beaucoup de naturalisme. Il est assis sur un coussin et une peau d'animal dont les surfaces ont été traitées de manière différente.

A. Lassalle © Narbo Via



Statuette de Silène assis : il s'agit encore une fois d'un décor domestique, mais il provient d'Azille (localité située à une trentaine de kilomètres à l'ouest de Narbonne). Il s'agit peut-être du décor d'une villa romaine. On y reconnaît ici aussi une représentation de Silène, mais il est cette fois assis, le buste penché en arrière, et surtout il a les traits grimaçants : il s'agit peut-être d'une scène représentant un faune retirant une épine du pied de Silène (iconographie qui est connue par ailleurs dans la sculpture et la peinture). La découverte de cette statuette dans les années 1950 a marqué les esprits : la cave coopérative d'Azille s'appelle le 'Caveau du Silène'.

Panneaux d'introduction thématiques du parcours d'exposition

NARBO MARTIUS, RENAISSANCE D'UNE CAPITALE

Première colonie romaine fondée en Gaule en 118 avant J.C., *Narbo Martius*, baptisée aussi « la fille de Rome », était la capitale de la province de Narbonnaise, qui s'étendait des Alpes aux Pyrénées. Bien qu'elle ait été une grande cité et un port majeur de l'Empire romain, les édifices de la ville antique ont presque entièrement disparu au cours des siècles de son histoire mouvementée, contrairement à Nîmes ou Arles.

Cependant, grâce au travail des archéologues et des spécialistes de la restitution, il est possible aujourd'hui de montrer à quoi ressemblait *Narbo Martius*, en la reconstruisant virtuellement.

Le temps de cette exposition, nous allons faire revivre l'antique Narbonne et nous immerger dans le passé, parcourir ses rues, assister à des moments de la vie quotidienne de ses habitants et admirer des monuments dignes de Rome.

C'est aussi l'occasion de découvrir les différentes techniques de restitution, de suivre leur évolution au fil du temps, du dessin à la maquette puis aux images de synthèse 3D, de voir comment elles sont devenues un outil indispensable pour vérifier les hypothèses des scientifiques (archéologues, historiens, spécialistes de l'architecture antique). Elles inspirent et imprègnent aujourd'hui toutes les facettes de la « pop culture », les romans, la bande dessinée, le cinéma, les jeux vidéo et les jouets.

Nous naviguons au II^{ème} siècle de notre ère. L'entrée du port de *Narbo Martius* n'est plus très loin. À cette époque, c'est le port le plus important de la Méditerranée occidentale après ceux de Rome (Ostie et Portus).

Arrivée de bateaux de chenalage au port de *Narbo Martius* © Passé simple

RESTITUER PAR LE DESSIN

La restitution consiste à recréer par l'image un site archéologique, disparu partiellement ou intégralement.

Que celle-ci corresponde à un dessin fait à la main ou à une modélisation informatique, le travail qui en précède l'exécution est le même. Il faut réunir la documentation scientifique, discuter avec les archéologues et proposer de représenter ce qui a disparu à l'issue d'une étude comparative. Chacun présente ses arguments afin de déterminer et figurer ce qui a le plus de chance d'être vrai.

Pour la représentation d'une ville en entier, une vue générale dessinée à la main se justifie dans la mesure où elle est plus rapide à faire et beaucoup plus économique qu'une modélisation 3D. Mais restituer par le dessin est aussi un choix personnel lié au plaisir de dessiner à la main et de donner un caractère artistique et personnel au résultat. Comme l'image fixe est unique, il faut beaucoup réfléchir avant de la faire pour lui donner le maximum d'efficacité quant à son cadrage et à la traduction de l'idée forte qu'elle doit véhiculer. Ainsi, avant de la produire, il faut établir son « cahier des charges » ou programme qui définit tout ce que l'on veut lui faire dire dans le cadre d'un projet.

L'image dessinée permet de nombreux effets graphiques d'accentuation qui ne se remarquent pas toujours au premier regard, par exemple augmenter l'effet de perspective, courber l'horizon, modifier l'échelle de certains monuments, etc.

C'est toute une rhétorique du langage visuel que doivent posséder les spécialistes de la restitution, outre une solide formation en archéologie et architecture.

En réalité ce sont les circonstances qui permettent de décider ce qu'il faut dessiner car les problèmes ne sont pas les mêmes suivant la destination de la restitution et le média utilisé : illustration pour une publication (livre, BD) ou pour préparer une modélisation en volume (maquette, film documentaire ou de fiction, jeu vidéo).

RESTITUER POUR COMPRENDRE ET RESTAURER

Lorsqu'il est question d'objets archéologiques, la notion de restitution est étroitement liée à la notion de restauration.

Qu'est-ce que restaurer une oeuvre ? Cela désigne les interventions et traitements servant à rétablir l'objet dans son état d'origine ou un état historique donné, et à améliorer sa lisibilité et son intégrité esthétique.

Et pour cela, il est parfois nécessaire de restituer des parties manquantes, c'est-à-dire de les recréer. Restituer suppose donc de comprendre ce qui manque avant d'intervenir physiquement sur l'objet. Ces interventions se font toujours en respectant certaines règles essentielles, afin de ne pas porter atteinte à l'intégrité de l'objet (réversibilité des interventions, différenciation entre les parties originales et restituées).

Selon la nature des objets à restaurer, la restitution des parties manquantes peut être plus ou moins simple à réaliser : pour une coupe en céramique, par exemple, la restitution d'une partie de la panse peut passer pour une évidence. Mais lorsqu'on aborde des objets plus complexes, comme des sculptures ou des peintures murales, le processus de restitution est nettement moins évident. Il est néanmoins possible de proposer des hypothèses de restitution :

- à partir d'une observation très fine de l'objet,
- grâce à des jeux de comparaison avec des oeuvres complètes similaires,
- et en étayant ces comparaisons avec une bonne connaissance de la civilisation et des hommes qui ont créé ces objets.

Par exemple, si nous pouvons compléter des peintures murales romaines de *Narbo Martius*, c'est grâce à des comparaisons avec des peintures complètes retrouvées en Italie (à Rome ou à Pompéi). Nous savons grâce aux textes latins que les artisans circulaient beaucoup dans le monde romain. Les artisans italiens ont donc très certainement importé en Gaule des modèles italiens ce qui justifie de comparer les fresques narbonnaises avec ces modèles.

RESTITUER EN MAQUETTE

Si les maquettes architecturales sont attestées dès l'Antiquité, les maquettes de restitution sont beaucoup plus récentes.

L'utilisation de maquettes s'est développée plus tardivement que l'usage du dessin. En effet, la création d'une maquette suppose de mieux connaître le site à représenter et de pouvoir le déployer dans les trois dimensions en donnant à voir le détail de toutes ses faces. Par le dessin, il est possible, en privilégiant un point de vue ou une échelle, de ne pas montrer certains éléments du monument.

De manière générale, la maquette permet de répondre à d'autres objectifs : il s'agit plus souvent de vérifier des hypothèses de restitution, mais surtout de montrer des sites ou monuments plus complexes, où les questions d'échelle ont également une grande importance. Dès la fin du XVIII^{ème} siècle, avec la redécouverte des sites pompéiens et le développement du goût néoclassique, la mode des maquettes de monuments romains se répand dans toute l'Europe à partir de la région de Naples où sont produites des maquettes en liège de monuments de Pompéi, Herculaneum et Paestum. Il s'agit autant de maquettes de monuments dans leur état moderne que de restitutions de leur état passé.

Avec le développement des musées au XIX^{ème} siècle, les maquettes de restitution sont plus fréquentes et remplissent avant tout une fonction pédagogique afin de faire voir aux visiteurs de manière directe la réalité de tel site ou monument. Ces installations vont parfois jusqu'au diorama en intégrant personnages, paysages et lumières. Une des réalisations les plus spectaculaires en la matière est la maquette de Rome à l'époque de Constantin (début du III^e siècle), réalisée en plâtre au 1/250^{ème} par Italo Gismondi entre 1933 et 1937, pour le Musée de la civilisation romaine (Rome), et qui fait près de 20m de long.

Maquette des thermes de l'Augustorium

RESTITUER EN IMAGES DE SYNTHÈSE

Les images de synthèse dominent aujourd'hui notre environnement médiatique. Depuis leur avènement, il y a une cinquantaine d'années, elles sont devenues un précieux outil pour la recherche et l'industrie. Naturellement, le milieu du divertissement s'en est emparé. Cela a été aussi le cas de l'archéologie.

La France fait figure de leader en la matière. L'année 1987 est fondatrice : pendant deux ans, la Direction des Études et Recherche d'Électricité De France a collaboré avec l'équipe de recherche dirigée par Jean-Claude Goyon et Jean-Claude Golvin pour restituer les temples de Karnak en Haute Égypte, en fonction de leurs études archéologiques et architecturales.

Cette première production 3D impressionne le grand public et la communauté scientifique. Dès lors, les restitutions 3D monumentales, toutes périodes confondues, vont se multiplier. Citons notamment les travaux infographiques effectués en 1990 sur l'abbaye de Cluny III en partenariat avec IBM.

L'évolution technologique du numérique devient fulgurante autour des années 2000. Le rendu photo-réaliste des restitutions permet d'affiner le travail des chercheurs et ouvre des champs d'expérimentations formidables.

De nouvelles techniques, comme le scanner 3D ou la photogrammétrie, sont employées pour cloner les vestiges archéologiques et servir de support aux restitutions qui se basaient jusqu'alors sur des documents en 2 dimensions (plans, photos...).

Dans ce domaine, plusieurs grands sites d'art préhistorique servent de laboratoire : Lascaux, Chauvet, Le Roc-aux-Sorciers. En 2005, les fresques pariétales très abîmées d'une petite grotte moins connue, Marsoulas (Haute Garonne), sont d'abord scannées puis restaurées par le biais d'images virtuelles pour restituer leur apparence originelle, il y a 15 000 ans. Une première dans ce domaine qui a été réalisée par les préhistoriens toulousains Carole Fritz et Gilles Tosello en collaboration avec la société Passé Simple.

Progressivement, les équipes d'infographistes et d'archéologues ont appris à collaborer étroitement. Les restitutions en images de synthèse apparaissent aujourd'hui comme une étape essentielle de la recherche tout en servant la médiation (télévision, internet, muséographie...). Dans cette optique, le recours à la réalité virtuelle (VR) devient de plus en plus fréquent.

Restitution d'une scène de vie dans le patio d'une *domus* du Clos de la Lombarde © Passé simple

LES JEUX DE L'AMPHITHÉÂTRE

De même que la fréquentation des thermes, les jeux de l'amphithéâtre sont un des traits emblématiques de la civilisation romaine. Pendant longtemps, la connaissance des différents spectacles de l'amphithéâtre et du cirque est surtout passée par les monuments qui les accueillait, mais d'autres sources d'informations nous apportent de précieux renseignements.

Si les armes et ustensiles des gladiateurs n'ont été découverts que rarement en fouille archéologique, les représentations figurées sont très nombreuses. On les retrouve sur des objets de la vie quotidienne : lampes à huile, plats et bols en céramique sigillée, graffiti, témoignent de la très grande popularité de ces spectacles dans toute la société.

Il en existe aussi sur des monuments, sous forme de bas-reliefs. Narbonne compte ainsi une série assez importante de fragments de bas-reliefs qui donnent à voir des gladiateurs au combat. Tous ces fragments, dont 4 exemplaires sont présentés ici, sont tous à la même échelle et proviennent sans doute d'un même monument funéraire.

L'hypothèse la plus probable est qu'il s'agit du monument funéraire d'un magistrat de la ville, qui a fait représenter sur son tombeau le spectacle qu'il avait offert à la cité dans le cadre de ses fonctions. Des monuments de ce type sont connus en Italie à Bénévent ou encore Lucus Feroniae (Latium).

Bas-relief de gladiateur - Arnaud Späni © Narbo Via

CULTURE POP L'AMPHITHÉÂTRE, DÉCOR DE CINÉMA

L'amphithéâtre est le monument emblématique de l'antiquité romaine, son symbole même. À ce titre, il est souvent présent dans les péplums produits à Cinecittà en Italie, et à Hollywood aux États-Unis, dès les premiers temps du cinéma. Le péplum représente un sous-genre cinématographique dont l'action se déroule dans l'Antiquité.

Les spectateurs ont en mémoire des films plus récents comme *Spartacus* de Stanley Kubrick (1960) ou *Gladiator* réalisé en 1999 par Ridley Scott.

Dans la plupart de ces films, l'amphithéâtre n'est pas un simple décor monumental mais participe activement à la dramaturgie des oeuvres. Il devient le théâtre principal du climax des films, c'est-à-dire l'apogée de l'histoire qui est racontée. Il est intimement lié à l'action se déroulant dans l'arène, les jeux du cirque et en particulier les combats de gladiateurs.

Nombres de péplums mettant en avant des combats de gladiature illustrent parfaitement cette intention. Leurs réalisateurs cherchent à présenter une antiquité crédible et réaliste mais ils s'accordent des libertés dans la restitution des combats, privilégiant par exemple des visions théâtrales de peintres du XIXe siècle à ce que l'on sait aujourd'hui en matière de décor et costumes par le biais de l'archéologie et de l'expérimentation.

Ainsi, pour préparer la mise en scène de ces combats spectaculaires, Ridley Scott, réalisateur de *Gladiator*, s'est adjoint les services de Sylvain Desprez qui a dessiné le storyboard du film, dont des planches sont ici exposées. Élève du dessinateur de bandes dessinées Jean Giraud/Moebius, cet artiste français est l'un des maîtres en la matière. Le story-board est une sorte de bande dessinée intégrant la succession des plans du film à tourner avec des indications de mouvements de caméra, cadrages et éclairages.

© Passé simple - Sylvain Desprez

CULTURE POP

L'ANTIQUITÉ DANS LES JEUX VIDÉO

Le jeu vidéo, média dominant de la pop culture, s'inscrit dans son histoire récente en continuité avec le cinéma. Trois jeux symbolisent son évolution en matière de technologie, de récits immersifs s'inspirant de l'Antiquité et d'ambition en matière de restitution.

Coliseum (1985), de Louis-Marie Roques, est typique de son époque et des contraintes techniques des ordinateurs de jeu : une production artisanale, un gameplay où l'action prime, et des graphismes pixelisés. La représentation de l'Antiquité y est très sommaire. L'amphithéâtre est choisi comme décor, le joueur utilisant son joystick pour diriger un gladiateur combattant ses adversaires.

Pompéi, la colère du Volcan (2000) est plus ambitieux avec ses images 3D. C'est l'un des opus de la série inaugurée en 1996 par Versailles, complot à la cour du Roi Soleil. Le concept initié par Philippe Ulrich, pionnier de la French Touch du jeu vidéo, et la société Cryo, est novateur : durant son enquête, le joueur se déplace dans des décors en images de synthèse précalculées et des points de vue à 360°. La Réunion des Musées Nationaux (RMN) et des experts participent à la production, gage que le jeu vidéo est devenu un média adulte et pédagogique. Ainsi, les décors de Pompéi sont restitués avec l'aide de photographies archéologiques et de la Surintendance de Pompéi.

Episode phare d'une série vedette d'Ubisoft, *Assassin's Creed origins* (2017) pousse encore plus loin ce concept immersif : le joueur se déplace en temps réel dans un monde dit « ouvert » afin d'accomplir ses missions en 49 avant J.-C. en Egypte. La restitution de l'antique Alexandrie et des sites environnants se veut la plus réaliste possible, grâce à la collaboration de Jean-Claude Golvin. Il existe aussi une déclinaison avec des casques VR (réalité virtuelle), technologie utilisée de plus en plus dans les domaines du divertissement et de la science.

NARBO — VIA

narbovia.fr

