

NARBO —
— VIA

EXPOSITION

DU 18/10/23

AU 07/01/24



**AU TEMPS
DES GALLO-ROMAINS**

SECRETS DE FABRICATION
D'UN LIVRE JEUNESSE

© PHILIPPE ARCHER

Exposition temporaire : *Au temps des Gallo-Romains : secrets de fabrication d'un livre jeunesse*

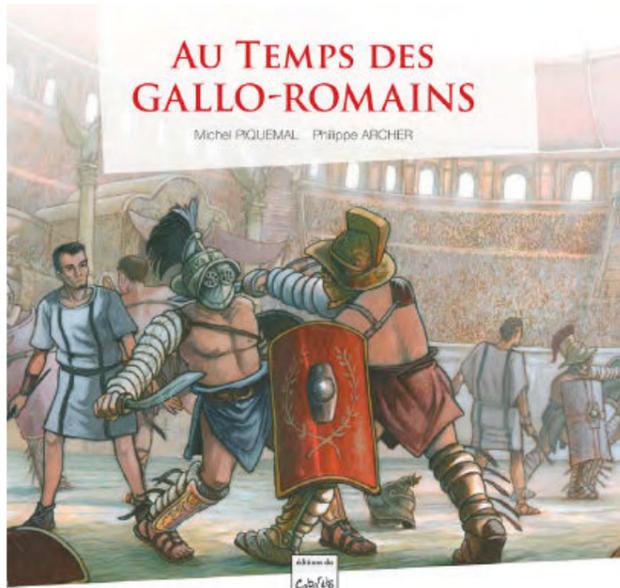
Du 18 octobre 2023 au 7 janvier 2024, le musée Narbo Via présente une exposition temporaire gratuite, intitulée « *Au temps des Gallo-Romains : secrets de fabrication d'un livre jeunesse* », en partenariat avec les éditions du Cabardès et Occitanie Livre & Lecture. Cette exposition dévoile les secrets de fabrication d'un livre jeunesse à travers l'ouvrage *Au temps des Gallo-Romains*, publié par les éditions du Cabardès. Elle est particulièrement adaptée à un public familial et scolaire, qui va ainsi pouvoir plonger dans le quotidien des Gallo-Romains et découvrir les procédés de fabrication d'un livre pour enfants, depuis les premières esquisses, réalisées en dialogue entre l'auteur et le dessinateur, jusqu'aux dessins définitifs.

Avec cette exposition, Narbo Via témoigne d'une attention toute particulière aux enfants, l'un de ses publics cibles auquel il propose une programmation riche et variée tout au long de l'année. Par ailleurs, Narbo Via s'inscrit une nouvelle fois dans une dynamique partenariale au niveau régional, en s'associant aux éditions du Cabardès, qui portent le nom de ce territoire de l'Aude dont elles valorisent l'histoire et le patrimoine, et à Occitanie Livre & Lecture, agence régionale dédiée au développement et aux acteurs de la filière du livre via différents champs d'action : création et vie littéraire, économie du livre, coopération entre bibliothèques, patrimoine et développement des relations interprofessionnelles.

À travers l'ouvrage *Au temps des Gallo-Romains*, l'auteur Michel Piquemal et le dessinateur Philippe Archer racontent le quotidien des habitants de la Gaule romaine, et notamment celui des enfants. Amateurs d'histoire, les auteurs entraînent le jeune lecteur dans l'Antiquité romaine pour lui faire découvrir le monde gallo-romain : habitudes, vêtements, nourriture, intérieurs des maisons, distractions, manières de se soigner, thermes, gladiature...

Le musée Narbo Via propose une exposition qui retrace les étapes de création de cet ouvrage : les visiteurs découvriront de nombreux dessins originaux grand format qui témoignent du travail du dessinateur pour recréer des atmosphères historiques. C'est ainsi tout le processus de fabrication du livre qui sera présenté, de la recherche documentaire à la mise en couleur, en passant par les premières esquisses et le cheminement d'un projet éditorial. L'exposition suit, dans son ensemble, le déroulé de l'ouvrage et propose des encarts qui permettent de comprendre le travail sur l'image et diffusent des témoignages des auteurs tout au long du parcours.

Des objets archéologiques issus des collections du Musée sont exposés en regard des dessins et croquis afin de montrer les différentes sources qui ont alimenté le travail des auteurs.



PRÉSENTATION DES AUTEURS

Michel Piquemal est un auteur incontournable de la littérature jeunesse française. Il s'est illustré notamment dans la série des Philo-Fables mais aussi par de nombreux textes qui font autant rêver que réfléchir les enfants. Il s'intéresse notamment à l'histoire et à l'époque antique, et signe ici un très beau livre documentaire sur la vie quotidienne à l'époque gallo-romaine.

Philippe Archer aime se mettre au service des autres pour raconter leurs textes avec ses images. C'est ce qu'il fait pour de nombreux studios d'animation en créant des storyboards mais également pour des courts métrages ou encore des jeux vidéo. Mais c'est surtout l'illustration qui le passionne, autant pour des ouvrages documentaires (*Balades et légendes en terre d'Aude*) que des récits de fiction.

EN MIROIR DE CETTE EXPOSITION : LES DESSINS DE JEAN-CLAUDE GOLVIN À AMPHORALIS

En parallèle de l'exposition « *Au temps des Gallo-Romains : secrets de fabrication d'un livre jeunesse* », le musée-site Amphoralis, l'un des deux autres sites membres de l'EPCC (établissement public de coopération culturelle) Narbo Via, propose une exposition visant à comprendre les grandes étapes de réalisation d'une illustration, à travers une série de dessins que Jean-Claude Golvin, archéologue et spécialiste de la restitution dessinée, a réalisés pour une visite-enquête d'Amphoralis proposée sur tablette numérique. Elle a été conçue en partenariat avec la Médiathèque du Grand Narbonne et permet de comprendre comment travaille Jean-Claude Golvin, en présentant les dessins préparatoires qui accompagnent la production des illustrations définitives.

Egalement adaptée aux enfants, elle se focalise sur les techniques de réalisation d'illustrations, offrant ainsi un nouveau regard sur les secrets de fabrication d'une illustration jeunesse, à partir d'objets archéologiques et de faits historiques. Elle est aussi le témoin d'un fort dynamisme de la programmation sur les autres sites de l'EPCC Narbo Via et de la volonté d'y faire écho de ses expositions temporaires. Elle démontre enfin une volonté de circulation des publics sur ses différents sites, tout en travaillant avec les partenaires institutionnels du territoire.

Pour prolonger cette découverte du travail du dessinateur, les visiteurs pourront se plonger en famille dans la visite-enquête illustrée par Jean-Claude Golvin grâce à l'application de visite mise à disposition sur tablettes à Amphoralis. L'enquête met en scène le jeune Amphoralix qui, devant la colère du marchand Negociator et face à son père malade, doit résoudre seul le mystère des amphores cassées... Menant le visiteur au cœur de l'atelier des potiers, l'illustration alterne des planches de BD et des scènes panoramiques construites en étroite collaboration avec les équipes du Musée, la société de production Passé Simple et l'illustrateur.

Les visiteurs peuvent emprunter gratuitement une tablette à l'accueil d'Amphoralis, pour découvrir cette application de visite.

Panneaux d'explication du parcours d'exposition

COMMENT FAIRE UN LIVRE 1/2

1. Trouver l'idée de départ

Au début, il y a une idée. Entre l'idée et le livre, différentes étapes impliquent des personnes qui jouent chacune un rôle particulier.

Dans le cas présent, l'éditrice est à l'origine de l'ouvrage. Elle souhaite intégrer au catalogue de sa maison d'édition un livre de type documentaire sur l'époque gallo-romaine qui s'adresse à un public de jeunes lecteurs et qui traite de la vie quotidienne.

Elle recherche des auteurs pour concevoir le livre tel qu'elle l'imagine. Son choix se porte sur un écrivain passionné d'histoire antique, Michel Piquemal, et un illustrateur jeunesse spécialisé dans les livres documentaires, Philippe Archer. Tous deux donnent rapidement leur accord pour embarquer dans cette aventure et le travail peut commencer.

2. Définir le contenu

L'écrivain, propose à l'éditrice une première répartition des thèmes à l'intérieur du livre, puis chacun donne son avis sur les sujets traités et l'ordre dans lequel les aborder.

Une fois le plan du livre arrêté, se pose la question de la mise en page et de l'identité visuelle de l'ouvrage : il s'agit de donner du rythme et de trouver le bon équilibre pour que texte et images transmettent les informations de façons complémentaires.

Après quelques essais, il est décidé d'avoir, pour chaque thème, de grandes illustrations se déployant sur des double-pages, précédées de double-pages de textes avec des petits encarts sur des points de détail.

3. Se documenter

Une fois ce travail effectué, l'écrivain, qui a déjà une très bonne connaissance des sujets qu'il va traiter, commence l'écriture.

Pendant ce temps, l'illustrateur se documente. L'écrivain lui fournit de nombreuses sources documentaires sur les sujets à illustrer. Parallèlement, l'illustrateur visite des musées, réalise des dessins sur place ou photographie les objets qui l'intéressent, consulte des ouvrages écrits par des historiens, visionne des films documentaires... Ainsi, lorsqu'il découvre les textes de l'écrivain, l'illustrateur sait comment les dessiner de la manière la plus juste possible sur un plan historique.



COMMENT FAIRE UN LIVRE 2/2

4. Associer textes et illustrations

À ce stade, éditeur, illustrateur et écrivain échangent régulièrement sur l'avancée du travail. Philippe Archer réalise des esquisses, qui font l'objet de discussions : est-ce la meilleure manière de représenter le sujet, doit-on changer l'angle de vue, ajouter des informations, etc. ? Si besoin, les esquisses sont reprises. Elles sont ensuite dessinées sous des formes plus avancées avec tous les détails. En termes techniques, les illustrations sont réalisées de manière traditionnelle : sur papier, à l'acrylique et aquarelle, et réhaussées par du crayon de couleurs.

Pendant cette phase qui dure 8 à 10 mois, des allers-retours réguliers ont lieu avec l'éditrice, qui dialogue également avec l'imprimeur, pour déterminer la forme finale qui sera donnée au livre : choix du format, du papier, de la reliure.

5. Créer la maquette

Les informations techniques sont ensuite transmises au maquettiste qui va devoir donner à l'ouvrage sa forme définitive. À partir de ces données et du travail des auteurs, il réalise les fichiers informatiques qui serviront ensuite à l'imprimeur. Il va ainsi choisir notamment la typographie, c'est-à-dire la forme et la taille des lettres d'imprimerie, et mettre en place textes et images pour que les pages soient claires et agréables à lire.

6. Effectuer la relecture finale

Une fois ce travail terminé, une relecture très précise a lieu, le plus souvent réalisée par un professionnel. Le correcteur doit repérer et corriger les fautes d'orthographe, de typographie, scruter chaque page minutieusement pour en « chasser » toutes les « coquilles ».

Enfin, lorsque tout est prêt, auteurs et éditrice signent le « Bon à tirer » par lequel ils donnent leur accord pour l'impression.

7. Imprimer le livre

L'imprimeur reçoit les fichiers informatiques envoyés par le maquettiste. L'éditrice suit de près le travail de l'imprimeur : elle contrôle notamment le dosage des quatre couleurs utilisées en quadrichromie (bleu, rouge, jaune et noir), pour que l'impression soit fidèle aux teintes des illustrations originales. Cette étape est déterminante et permet ensuite de donner le « Bon à rouler », l'accord pour démarrer l'impression. Une fois reliés et mis en cartons, les ouvrages sont envoyés chez l'éditeur.

Le livre est terminé, 18 mois se sont ainsi écoulés depuis le début de sa mise en œuvre. Il ne reste plus qu'à le diffuser, c'est-à-dire à le mettre en vente dans les librairies ou sur internet.

LES AUTEURS

Michel PIQUEMAL

Michel Piquemal est né et vit à Béziers. Titulaire d'un doctorat de lettres, il est profondément ancré dans sa région d'Occitanie, dont la culture comme l'histoire le passionnent depuis toujours. Il a enseigné comme instituteur avant de se consacrer à la littérature jeunesse dont il est devenu un des auteurs français majeurs. Il a publié plus de 200 titres, traduits dans une douzaine de pays. Ses écrits ont été couronnés par plusieurs prix : Le Jobard, Grand prix du livre jeunesse, *La boîte à cauchemars*, Prix des Incorruptibles, *Le grand livre de tous les méchants*, Prix Octogone, *Dis d'où ça vient*, Grand prix de la presse, etc. Il est également auteur d'essais et romans adultes.

Michel Piquemal a publié plusieurs ouvrages aux Éditions du Cabardès, dont deux qui se déroulent pendant la période gallo-romaine : *Le collier de l'Empereur*, *Au temps des Gallo-Romains*, et *Les mots des occitans*, ouvrage qui rend hommage à la langue et à la culture occitane.



Philippe ARCHER

Philippe Archer vit à Montpellier, il est diplômé de l'École des Beaux-Arts d'Angoulême. Illustrateur dans l'édition, il est aussi storyboarder pour la télévision et l'industrie vidéoludique.

En tant que réalisateur, il est l'auteur de *Toro de nuit*, court-métrage d'animation primé au Festival de Séoul et de Marly-le-Roi, et d'un moyen-métrage *Un cadeau pour la vie* réalisé pour TF1 et Teletoon. Il est actuellement professeur de storyboard et suivi de production des films à l'Esma de Montpellier, section animation 3D.

Il a publié de nombreux livres aux éditions du Cabardès et réalisé plusieurs couvertures, souvent sur des sujets liés à l'histoire : *Les mots de l'Antiquité*, *Au temps des Gallo-Romains*, *Carilla, Lucius, Quieta et les autres... Ils avaient dix ans au temps des Romains*, *L'aigle de Titus, Croyances et superstitions médiévales*, *Balades et légendes en terre d'Aude*, *Un été cathare*.



COMMENT LA GAULE EST DEVENUE ROMAINE

En 51 avant Jésus-Christ, Vercingétorix se rend à Jules César. Les territoires conquis lors de la « Guerre des Gaules » viennent alors s'ajouter à la province de la Narbonnaise qui était déjà sous contrôle romain depuis 121 avant J.-C.

L'installation durable des Romains va transformer profondément la manière de vivre des populations celtes en place. D'autant que cette occupation durera deux siècles et demi, et que la paix règnera alors jusqu'au milieu du III^e siècle. On appelle cette période la *Pax romana*.

De grands changements s'opèrent dans les paysages et dans les villes. Artisanat, commerce et agriculture se développent. On bâtit routes, ponts, canaux, aqueducs, tunnels, en utilisant l'ancêtre de notre béton moderne dont les Romains sont les inventeurs. Pour couvrir les maisons, on remplace les toitures de chaume par des tuiles en terre cuite.

Les cités sont construites à partir de plans quadrillés. Il y a même des égouts pour évacuer les eaux usées. Les Romains introduisent leurs monuments dans les villes : forum, amphithéâtre, thermes, temples... comme on en trouvera à Narbonne par exemple. Avec beaucoup d'habileté, les Romains imposent leur administration et y associent la noblesse gauloise. Peu à peu, cette aristocratie est séduite par les nouvelles manières de vivre et elle se « romanise », entraînant avec elle l'ensemble de la population. La civilisation gallo-romaine est née. Le latin devient langue officielle et supplante le gaulois. La façon de s'habiller évolue, notamment avec le port de la toge, et, grande nouveauté, au lieu de porter un nom unique, les Gaulois de la haute société adoptent trois noms comme les riches romains : prénom, nom de famille et surnom, souvent lié à une caractéristique physique (« le boiteux ») ou géographique (« l'africain »). C'est ce qu'on retrouve dans les nombreuses inscriptions funéraires visibles dans le Mur lapidaire du Musée.

« Secrets de fabrication »

Michel Piquemal : « Le gros avantage, c'est notre proximité géographique : nous nous sommes souvent rencontrés avec Philippe pour partager la documentation. On a pu visiter des musées, le musée d'Ensérune ou encore la société archéologique de Béziers où on a pu voir de nombreux objets antiques qui ont servi de modèles. »

Philippe Archer : « La chose première, c'est de lire plusieurs fois le texte de l'auteur et de bien s'en imprégner. Cela permet de créer des images mentales pour voir les illustrations et les envisager comme complément du texte.

Dès qu'on fait des images historiques, il faut de la documentation, parce que tout pose problème : les habits, comment ils se coiffaient, les décors, l'architecture, etc. Tout est documenté ! ».



LA DOMUS

La *domus* est la demeure de ville des riches Gallo-Romains. On y trouve généralement l'atrium, qui est la pièce la plus grande. Elle est implantée au centre et sert à desservir l'ensemble des pièces placées autour. Une ouverture dans le toit permet de laisser entrer la lumière et de recueillir l'eau de pluie dans un bassin appelé *impluvium*.

Autour de l'atrium il y a des pièces aux fonctions différentes : la salle à manger ou triclinium, une pièce de réception, le *tablinum*, et des chambres, les *cubicula*. On retrouve un atrium transposé dans l'architecture du musée Narbo Via, au cœur du parcours d'exposition permanente, où se situe la mosaïque de Bacchus.

La *domus* est souvent abondamment décorée : les mosaïques ornent le sol. Ce sont de véritables tableaux réalisés par l'assemblage de petits cubes de pierres, de terre cuite ou de pâte de verre appelées tesselles (voir fragment de mosaïque en vitrine). Les sujets sont souvent mythologiques ou plus sobrement faits de motifs géométriques entrelacés. Il existe des cahiers de modèles (les cartons) à partir desquels le propriétaire pourra faire son choix et qu'utiliseront ensuite les ouvriers. En Gaule, des écoles de mosaïstes ne tarderont pas à se créer, apportant à cet art une touche originale.

Les fresques sont des peintures murales faites sur un mortier encore frais (*affresco* en italien) afin que les couleurs s'y imprègnent et perdurent. Là aussi, les sujets sont des scènes mythologiques, des motifs floraux, et parfois des trompe-l'œil (voir fragment de fresque en vitrine). À Narbonne est conservée une des plus belles collections de peintures romaines de France, visibles dans le parcours permanent du musée (séquence IV).

« Secrets de fabrication »

Philippe Archer : « La création de chaque image suit plusieurs étapes :

- dans un premier temps, je fais un crayonné petit format, assez succinct, qui permet de fixer les images mentales avant qu'elles ne m'échappent. Déjà il y a des choses qui apparaissent et on peut demander une validation des partenaires (auteur et éditeur) ;
- je réalise ensuite un deuxième crayonné un peu plus détaillé où on va préciser les poses, les décors, avec une deuxième validation ;
- ensuite, je reporte ce crayonné sur un papier plus épais qui supporte la peinture : je fais ça au crayon, et j'ajoute la mise en couleurs qui apporte encore d'autres informations, du volume, de la profondeur. On va créer ainsi toute l'ambiance, les détails, la texture, etc. »



SE NOURRIR

La nourriture la plus courante des gens du peuple est une soupe ou une bouillie à base de blé, d'orge, ou de lentilles, achetée dans l'une des multiples boutiques de rue car ils cuisinent peu à la maison : il y a trop de risque d'incendies.



Seuls les riches possèdent de véritables cuisines, équipées des ustensiles nécessaires et d'une importante vaisselle : en poteries, céramiques, verre ou bronze.

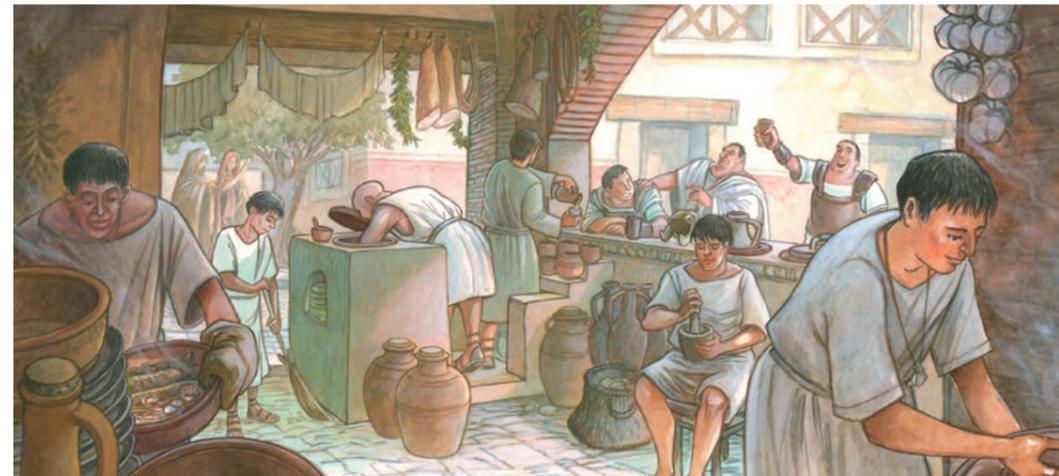
La journée est rythmée par trois repas : le matin, léger (pain, miel, œuf, fruit), à midi léger également (œuf, poisson, salade, fruit), et en fin d'après-midi, la *cena*, qui est le repas principal (viande grillée, ou bouillie accompagnée de vin, de légumes et de fruits). On mange avec les doigts, directement dans le plat où tout a été préalablement découpé. Seule une cuillère est parfois utilisée.

Les Gallo-Romains ont leurs spécialités culinaires : le boudin, les quenelles, les hachis de viande, les jambons, les pâtés et terrines. Pour boire, ils accompagnent leurs plats d'eau, de bière, et de vin dont ils raffolent.

« Secrets de fabrication »

Philippe Archer : « Pour la page du *thermopolium*, un premier crayonné permet de mettre en place l'architecture et les personnages. Cette première version nous a convenu donc je suis passé rapidement à une version plus propre et plus poussée. Dans cette image on est côté cuisine. On s'est aperçus que les personnages du premier plan étaient un peu gênants : on les a changés de place, pour dégager la vue sur le comptoir. »

Michel Piquemal : « La difficulté est de montrer tous les aspects du *thermopolium*, cette sorte de restauration rapide qui servait à tout le monde. On pouvait manger des soupes, des galettes qui étaient préparées par des esclaves. On a retrouvé des *thermopolium* intacts à Pompéi qui ont servi de source d'inspiration pour cette image. »



LES THERMES ET LES SOINS DU CORPS

Avant l'arrivée des Romains, les Gaulois prenaient déjà grand soin de leur corps. Ce sont eux qui ont inventé le savon, par un mélange de cendres et de graisses cuites. Ils l'utilisaient pour se laver le corps et les cheveux, mais aussi le linge.

L'apparition des thermes dans les villes est liée à l'implantation des Romains et les Gaulois adoptent immédiatement cette habitude héritée de Grèce. Aller aux thermes obéit à un rituel. On passe d'abord dans un bassin d'eau tiède appelé *tepidarium*, puis dans un bain de vapeur, le *caldarium*. Pour terminer, on se plonge dans un bassin d'eau froide appelé *frigidarium* (voir verre à vitre et tubulure en vitrine murale). On y pratique également des activités sportives (course, lutte, etc.) et après l'effort, pour se nettoyer, on se racle la peau avec un outil métallique incurvé, le *strigile* (voir vitrine).



À la maison, les riches matrones passent des heures à la toilette. Elles se maquillent les paupières, s'appliquent sur le visage des masques de beauté pour adoucir leur peau, et portent des coiffures savamment élaborées, maintenues par des épingles d'os ou d'ivoire. Elles adorent aussi les parfums contenus dans de petites fioles où des huiles sont mêlées à des essences de plantes (voir les petits flacons en vitrine).

Pour attacher les vêtements, hommes et femmes utilisent des fibules, sortes d'épingles à nourrice, en bronze ou en argent qui représentent parfois des animaux ou de jolis motifs. On en connaît des centaines d'exemplaires différents. Les plus aisés des Gallo-Romains aiment beaucoup les bijoux : bagues pourvues d'intailles, broches émaillées, bracelets en ivoire ou en corail (voir fibule et bague en vitrine).

« Secrets de fabrication »

Philippe Archer : « Ce qui est intéressant dans ce dessin de la femme à la toilette, c'est le cheminement que nous avons suivi pour créer cette image. On est parti d'un crayonné assez sommaire : une femme au premier plan se fait coiffer par son esclave et à l'arrière-plan, son mari est en train de s'habiller ; on met en avant des objets au premier plan à gauche. Mais la première image n'était pas satisfaisante, donc j'ai fait un deuxième crayonné où on a déplacé la table à droite, et on voit mieux le mari. Mais cette version n'était pas encore satisfaisante parce qu'on « coupait » la tête de la servante, donc un troisième crayonné est venu compléter cette image pour la rendre plus équilibrée. »

ÊTRE UN ENFANT

Les enfants de la Gaule romaine, comme tous les enfants du monde, aiment s'amuser. Par les écrits antiques, on sait qu'ils jouent à la balançoire, à cache-cache, à la balle au chasseur, à colin-maillard... Au cours de fouilles archéologiques, une grande quantité de leurs jouets a été mise au jour : des hochets pour les bébés, des figurines de soldats, des chars miniatures, des poupées, des balles et des toupies (voir jambe de poupée en vitrine). On a découvert également des osselets faits avec les petits os des pieds de moutons, ou bien coulés dans du plomb : il faut les lancer en l'air et essayer de les rattraper sur le dos de la main. On a enfin retrouvé, gravés dans la pierre, des jeux de marelle, appelés aussi jeu de morpions, sur lesquels pour gagner il faut aligner 3 pions (voir marelle, pions et dés en vitrine). Le jeu n'est pas réservé aux enfants. Les adultes n'hésitent pas à parier de fortes sommes lors de parties de dés ou d'osselets. On connaît même l'ancêtre du jeu de dames : le *latronculus*.

Les enfants gallo-romains vont à l'école : à 6-7 ans, ils apprennent à lire et à compter, et à 12-13 ans, la plupart abandonnent l'école pour aider leurs parents. Les maîtres sont souvent des esclaves ou des affranchis. Ils enseignent dans de petites échoppes, ou à l'abri d'un portique et ils sont réputés pour leur sévérité, même parfois leur violence : il n'est pas rare qu'ils frappent un élève avec un fouet.

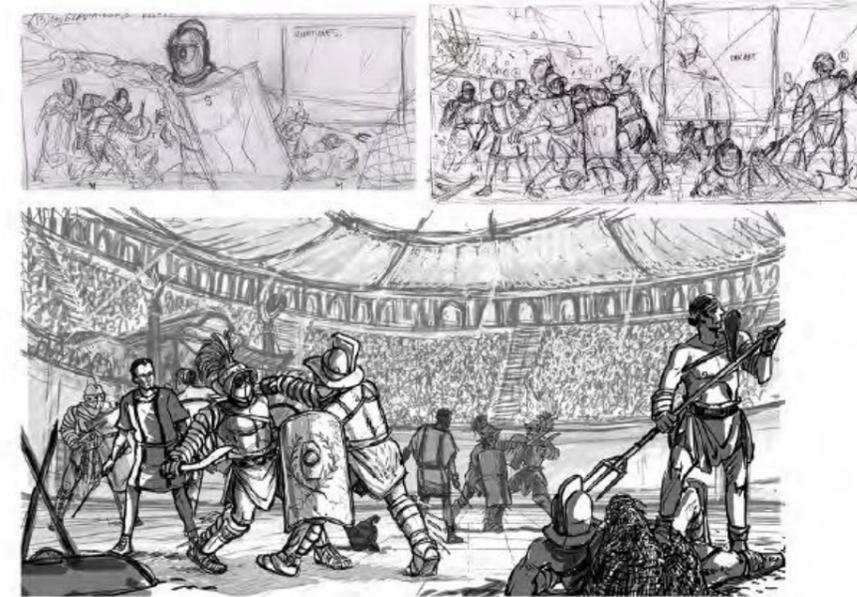
Le maître est au centre et les élèves – en grande majorité des garçons – sont assis sur des bancs ou des tabourets. Ils écrivent en gravant avec un stylet sur des tablettes de bois recouvertes de cire (voir stylet en vitrine).



SE DIVERTIR

Dans toute ville romaine ou gallo-romaine, on trouve des monuments qui sont essentiellement des lieux de détente et de divertissement : amphithéâtre, cirque, théâtre, thermes.

L'amphithéâtre – parfois appelé arènes – est un édifice de forme ovale et sans toit dans lequel se déroulent les combats de gladiateurs, mais aussi des simulacres de chasses, au cours desquelles des hommes affrontent des taureaux ou de grands fauves. Les gladiateurs deviennent très populaires auprès de toute la population et on les voit représentés sur des lampes à huile ou sous forme de graffitis (voir objets en vitrine).



Le cirque est une piste ovale dans laquelle ont lieu des courses de chars tirés par quatre chevaux. Chacun a une couleur et les spectateurs parient de grosses sommes sur la victoire de l'un ou de l'autre. Après sept tours de pistes, des trompettes annoncent l'arrivée du vainqueur.

Le théâtre voit se dérouler des pantomimes accompagnées de musique ou des ballets d'inspiration mythologique. Les acteurs portent des masques qui symbolisent leurs personnages (l'esclave, le vieux, l'avare). Le masque de théâtre est ainsi un motif décoratif très fréquent qu'on retrouve dans la salle « jeux et spectacles » de l'exposition permanente du Musée.

Ces divertissements sont souvent financés par de riches notables, notamment pour remercier la population d'avoir voté en leur faveur lors d'élections. Cette pratique est à l'origine du dicton fameux qui prétend que si l'on veut un peuple soumis et tranquille, il suffit de mettre à sa disposition « *panem et circenses* », c'est à dire « du pain et des jeux ». Les notables sont fiers d'avoir ainsi contribué à la vie de la cité et ils font parfois représenter sur leur tombeau les combats de gladiateurs qu'ils ont offerts. C'est ce qu'on voit sur les bas-reliefs présentés sur votre gauche.

COMMERCE ET ARTISANAT

Si nous pouvions nous promener dans les rues d'une ville gallo-romaine, nous serions surpris par leur animation. Boulangers, bouchers, taverniers... ont leurs commerces au rez-de-chaussée des maisons ou le long de galeries couvertes. Leurs boutiques sont signalées aux clients par des enseignes peintes suspendues devant les portes.

Les artisans travaillent à la vue même des passants dans de petites échoppes ouvertes sur la rue : des verriers réalisent de jolies coupes à boire, des carafes, des pions de jeux, des petits bijoux, des perles colorées. Dans des ateliers de tabletterie, on fabrique de belles boîtes, des épingles à cheveux ou des manches de couteaux décorés, tout cela en os, en bois de cerf ou en ivoire, comme on peut le voir au premier plan à gauche du dessin. Des vanniers utilisent l'osier pour tresser des paniers ou des nasses pour la pêche. Dans le quartier suivant, des potiers fabriquent la vaisselle courante, plus loin, des forgerons martèlent le fer sur une enclume, et forgent des épées ou des socs de charrue. Les tisserands et teinturiers créent des étoffes et des vêtements de laine et de lin colorés dont la réputation s'étend jusqu'à Rome.

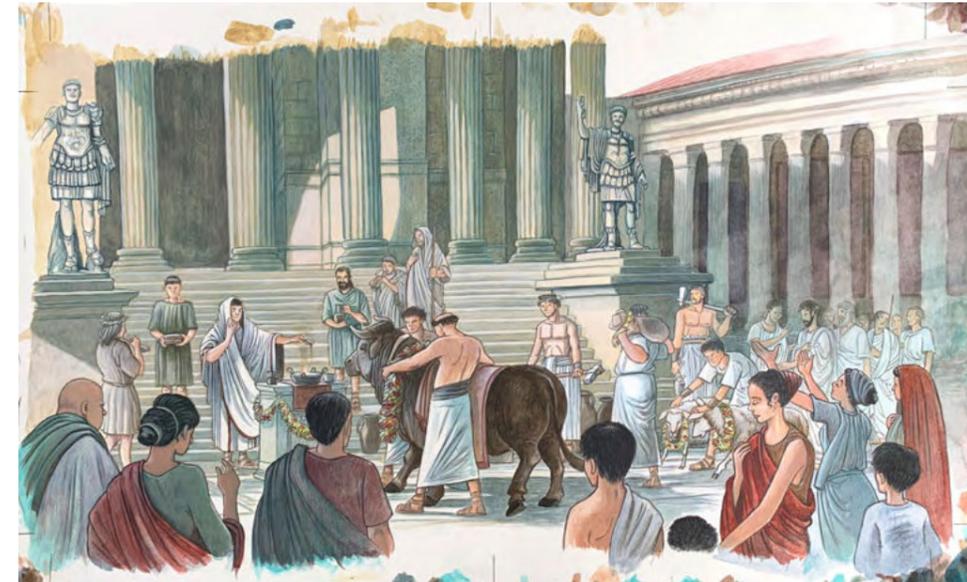


CROYANCES ET RITES FUNÉRAIRES

Avant l'influence romaine, les Gaulois étaient excessivement religieux. Ils considéraient comme sacrés la plupart des éléments de la nature : forêts, sources, lacs, foudre... mais on connaît mal leurs dieux. Les Gallo-Romains ont peu à peu emprunté les dieux de leurs envahisseurs (qui les avaient eux-mêmes calqués sur ceux des Grecs) : Jupiter, Apollon, Minerve, Vénus, Mars, Neptune... Mais leur dieu préféré reste sans conteste Mercure, divinité du commerce, que vous retrouverez dans le parcours d'exposition permanente, dans la vitrine du culte domestique (séquence IV).

Il existe de nombreux temples qui sont dédiés aux dieux. On vient leur sacrifier des animaux ou porter des offrandes afin d'obtenir des faveurs. En cas de maladie, on dépose des ex-voto représentant la partie du corps atteinte par le mal (pied, nez, oreille, yeux...) pour demander sa guérison (voir ex-voto en vitrine). On invoque aussi les dieux chez soi ! Dans les maisons riches, il y a toujours un petit autel, le laraire, sur lequel sont installées les statues miniatures des dieux protecteurs. Le maître de maison y apporte régulièrement des offrandes (voir statuette de Diane et tête de Bacchus en vitrine).

La mort donne lieu à tout un rituel : le corps est lavé, parfumé et paré de ses plus beaux habits et bijoux. Le défunt est ensuite veillé par sa famille dans l'atrium. Ensuite, il est conduit en cortège funèbre jusqu'à l'endroit où il sera incinéré, accompagné de pleureuses professionnelles qui sont payées pour pleurer et se lamenter. Là, les proches et les amis du défunt se réunissent pour un dernier banquet. La coutume veut que dans le monde gallo-romain, on brûle le corps des morts sur de grands bûchers (sauf s'il s'agit de tous jeunes enfants). Ensuite, les cendres sont mises dans une urne qui sera enterrée.



TOUS LES CHEMINS MÈNENT À ROME

L'expansion de l'empire Romain est suivie de la construction de nombreuses routes. La célèbre via Domitia, par exemple, relie l'Espagne à l'Italie en traversant la Provence et le Languedoc-Roussillon.

Ce ne sont plus de simples pistes boueuses comme avant l'arrivée des romains, mais de vraies routes pavées, de 4 m de large où peuvent circuler les cavaliers, les chariots de poste ou de voyageurs, ainsi que les attelages de mules ou de bœufs. Et pour enjamber les rivières, que l'on passait autrefois à gué, on bâtit de nombreux ponts. En France, on en connaît près de 80, dont certains sont encore utilisés de nos jours. Celui de Vaison-la-Romaine est resté célèbre car il a résisté aux bombardements de 1944 et aux inondations de 1992 qui ont pourtant emporté les ponts modernes.

S'il existe des villes importantes, n'oublions pas que la Gaule reste essentiellement rurale. Sous l'influence romaine, et grâce aux échanges commerciaux, de grands et riches domaines agricoles voient le jour. Leurs propriétaires se font construire à la campagne de somptueuses résidences entourées d'exploitations agricoles. Habiles cultivateurs, les Gallo-Romains utilisent l'araire qui permet de labourer la terre à l'aide d'un soc de fer tiré par un couple de bœufs. Pour garder les provisions au sec et à l'abri des souris, ils bâtissent des greniers de bois sur pilotis. Et pour la conservation des liquides, ils ont inventé le tonneau en bois de châtaignier cerclé de fer.



Programmation autour de l'exposition

Crédits photo : dessins et crayonnés : Philippe Archer
Photos d'objets de collection : Arnaud Späni © Narbo Via
Photo des auteurs : Michel Piquemal : © éditions du Cabardès ;
Philippe Archer : © Didier Barthélémy

Visite dessinée avec Philippe Archer

Dimanche 26/11 à 10h - au Musée

Pour illustrer l'ouvrage *Au temps des Gallo-Romains*, Philippe Archer s'est attelé à une recherche d'objets archéologiques afin d'appuyer ses restitutions et illustrer le quotidien des Gallo-Romains décrit par Michel Piquemal.

Cette visite-dessinée sera l'occasion de découvrir comment donner vie à un objet grâce à la connaissance de son contexte... et à quelques bons coups de crayons !

Durée : 2h. 8€ / 5€ pour les bénéficiaires de la gratuité. Pour adultes et ados à partir de 12 ans, réservation conseillée (10 personnes maximum).

Table ronde avec Michel Piquemal, Philippe Archer et Monique Subra suivie d'une séance de dédicaces

Dimanche 26/11 à partir de 15h30 - au Musée

Animée par Cécile Jodlowski-Perra, directrice de l'agence Occitanie Livre & Lecture, cette table ronde réunira l'auteur Michel Piquemal, l'illustrateur Philippe Archer et l'éditrice des éditions du Cabardès Monique Subra. Le temps d'une conversation avec les principaux acteurs de l'ouvrage *Au temps des Gallo-Romains*, les auditeurs plongeront dans les coulisses d'un livre jeunesse et découvriront les étapes de sa fabrication : de la recherche documentaire à la mise en couleur, en passant par les premières esquisses et le cheminement d'un projet éditorial.

La table ronde sera suivie d'une séance-dédicace de l'ouvrage, en vente dans la librairie-boutique de Narbo Via.

Durée : 1h. Gratuit, réservation conseillée.

Ma nuit au musée : l'écrivain Michel Piquemal au cœur des collections

Nuit du lundi 13 au mardi 14 novembre - au Musée - non ouvert au public

Michel PIQUEMAL a été invité à passer une nuit au musée Narbo Via, dans une dynamique de recherche de nouvelles sources d'inspiration et de création. Ce tête-à-tête intimiste et privilégié avec les œuvres et l'architecture du bâtiment donnera naissance à un texte ainsi qu'à une restitution au public de cette expérience exceptionnelle, durant les vacances scolaires de février 2024.

Michel Piquemal est un récidiviste en la matière puisqu'il a déjà éprouvé en 2016 ce dispositif original de création au musée départemental Arles antique, avec comme objectif d'écrire en une seule nuit un roman jeunesse, en s'inspirant des objets exposés dans le musée. Ainsi vit le jour *Le collier de l'Empereur* dont l'intrigue se déroule à Arelate. Rendez-vous au musée Narbo Via début 2024 pour découvrir ce que lui aura inspiré sa nuit narbonnaise...

Muséofête « le Musée expliqué à mes enfants » et ateliers livre jeunesse

Mercredi 3 janvier dès 14h30 - au Musée

Qui a dit que les musées étaient ennuyeux ? Signataire de la Charte Mom'Art, Narbo Via est engagé dans un accueil de qualité pour les familles. Il fait le pari d'un musée joyeux, ouvert aux plus jeunes et à leurs familles. Des sacs de Muséojeux sont prêtés gratuitement aux petits visiteurs, un livret-jeu de l'exposition temporaire est disponible à l'accueil, un salon de lecture jeune public est installé dans les collections pendant les vacances scolaires, de nombreuses visites ou ateliers adaptés sont proposés et le billet d'entrée est gratuit jusqu'à 25 ans !

Pour découvrir et expérimenter la visite d'un lieu culturel de manière ludique et en toute autonomie, une après-midi de fête est dédiée au jeune public à l'occasion des derniers jours de cette exposition temporaire.

À partir de 14h30, les médiateurs proposeront de découvrir le contenu du sac « Muséojeux » dont les activités offrent une approche ludique, contemplative et animée des collections pour faire de sa visite une expérience joyeuse. Un salon de lecture sera mis à disposition des petits visiteurs dans le parcours.

Les adultes seront également invités à un temps d'échange avec les médiateurs, de 14h30 à 15h, pour savoir comment amuser les enfants et les ados, éveiller leur curiosité tout en passant un bon moment au musée.

En plus, tout au long de cette après-midi, cette Muséofête accueillera la Médiathèque du Grand Narbonne pour des lectures et ateliers gratuits autour du livre jeunesse.

Durée : 2h. Gratuit avec le billet d'entrée, réservation conseillée pour la visite. Pour toute la tribu, conseillé à partir de 3 ans.

CONTACT PRESSE

Cécile LEBRETON
Chargée de la communication
Narbo Via
04 68 90 28 87 — 06 49 93 35 08
cecile.lebreton@narbovia.fr

HORAIRES D'OUVERTURE

Musée Narbo Via :
Basse saison 10h-18h (du 1^{er} octobre au 30 avril)
Haute saison 10h-19h (du 2 mai au 30 septembre)
Jour de fermeture hebdomadaire : Lundi

Adresse : 2 avenue André Mècle, 11100 Narbonne.
Contact : lemusee@narbovia.fr
Téléphone : 04 68 90 28 90.

Jours de fermeture annuels :
1^{er} janvier
25 décembre

TARIFS

Large politique de gratuité pour les 3 sites : -26 ans, allocataires des minima sociaux (RMI-RSA, allocation adulte handicapé, allocation de solidarité aux personnes âgées et de l'allocation de solidarité spécifique, journalistes sur présentation d'un justificatif, titulaires des cartes ICOM et ICOMOS, titulaires de la carte de guide conférencier, personnes en situation de handicap et leur accompagnateur, demandeurs d'asile, enseignants préparant leur visite (pour ces derniers, adresser au préalable une demande par email à reservation@narbovia.fr).

Gratuité pour tous : le premier dimanche de chaque mois et lors d'événements nationaux (Rendez-vous aux jardins, Journées européennes de l'archéologie, Journées européennes du patrimoine...).

Tarifs d'entrée au musée Narbo Via :
Plein tarif : 9 euros
Avec visite commentée : 10 euros

Exposition temporaire gratuite.

SUIVEZ-NOUS SUR :

narbovia.fr
Facebook : NarboViaOfficiel
Instagram : narboviaofficiel
Twitter : NarboVia_fr
Youtube : Narbo Via
LinkedIn : Narbo_Via

NARBO —
— VIA

narbovia.fr