L'évolution des sources et des médias pour la représentation de la Rome du IVe siècle après J.-C. L'exemple du forum de la Paix

Sophie Madeleine

▶ **To cite this version:**

Sophie Madeleine. L'évolution des sources et des médias pour la représentation de la Rome du IVe siècle après J.-C. L'exemple du forum de la Paix. Colloque international - Le mythe de Rome en Europe : modèles et contre-modèles, Nov 2008, Caen, France. pp.367-376. hal-01596440

HAL Id: hal-01596440
https://hal.science/hal-01596440

Submitted on 2 Oct 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Le mythe de Rome en Europe

Modèles et contre-modèles

SYMPOSIA

Presses
universitaires
de Caen

L'ÉVOLUTION DES SOURCES ET DES MÉDIAS POUR LA REPRÉSENTATION DE LA ROME DU IVe SIÈCLE APRÈS J.-C. L'EXEMPLE DU FORUM DE LA PAIX

Le forum de la Paix[1], dédié en 75 après J.-C.[2], offre un cas d'étude original dans le cadre de la restitution virtuelle de la Rome antique. C'est un complexe monumental unique en son genre en raison notamment de la place prise par les espaces verts agrémentés de jeux d'eau. Le temple de la Paix lui-même prend une dimension discrète, encastré dans le portique qui court le long de trois côtés du forum, ce qui contraste avec la prédominance du temple dans les forums de César, de Nerva et surtout d'Auguste[3]. Au-delà de ces particularités, qui rendent la restitution utile puisque la représentation mentale de l'ensemble est difficile, c'est un cas d'étude intéressant car le dossier des sources disponibles pour une bonne connaissance de son architecture a beaucoup évolué ces dernières décennies. Nous ferons un bilan des connaissances disponibles jusqu'au XXe siècle avant de synthétiser les nouvelles données, essentiellement archéologiques. La perspective est de montrer l'apport de la restitution virtuelle du forum de Vespasien pour la perception de son architecture au IVe siècle après J.-C. et, au-delà, de faire vivre le mythe de la Ville éternelle par le biais de sa restitution en 3D.

La connaissance du forum de Vespasien a toujours fait difficulté dans l'histoire de Rome. D'abord confondu avec la basilique de Constantin, son appréhension a bien évolué au cours du XXe siècle, avec une étape importante en 1937 quand A.M. Colini a repéré un des fragments de la *Forma Vrbis Romae*[4] comme appartenant à la structure

---

1. Curieusement, la dénomination fréquemment utilisée par les modernes, « forum de Vespasien », ne semble pas avoir eu d'équivalent dans l'Antiquité. Les auteurs latins parlent de *forum Pacis* (Ammien Marcellin 16, 10, 14 ; seule occurrence de l'expression à notre connaissance), « forum de la Paix », ou encore de *templum* (par ex. Suétone, *Vespasien*, 9, 1), d'*aedes Pacis*, « temple de la Paix » (par ex. Aurélius Victor, *Les Césars*, 9, 7 et Pseudo Aurélius Victor, *Epitome*, 9, 7). Les auteurs grecs disent τὸ φόρον Εἰρήνης (= calque de *forum Pacis* : Procope, 8, 21, 11), τὸ τῆς Εἰρήνης τέμενος (par ex. Dion Cassius, 65, 15, 1 ; Flavius Josèphe, Guerre de Judée, 7, 5, 7), τὸ ἱερὸν τῆς Εἰρήνης (par ex. Pausanias, 6, 9, 3), voire même tout simplement τὸ Εἰρηναῖον (Dion Cassius, 72, 24, 1) : « sanctuaire de la Paix ».
2. Suétone, *Vespasien*, 9, 1 : *Fecit et noua opera templum Pacis foro proximum*, « Il construisit aussi de nouveaux monuments : un temple de la Paix, tout à côté du forum » ; Dion Cassius, 65, 15, 1 : ἐπὶ δὲ τοῦ Οὐεσπασιανοῦ ἕκτον καὶ ἐπὶ τοῦ Τίτου τέταρτον ἀρχόντων τὸ τῆς Εἰρήνης τέμενος καθιερώθη, « Le temple de la Paix fut dédicacé sous le 6e consulat de Vespasien et le 4e de Titus ».
3. Gaggiotti 2009.
4. La *Forma Vrbis Romae* est un plan de marbre de très grande taille (285 m², soit 18,1 m sur 13 m de haut, c'est-à-dire l'équivalent d'un bâtiment de trois-quatre niveaux), qui représente le tracé au sol de Rome à

et a synthétisé les résultats des premières fouilles pour dresser un plan d'ensemble du forum[5]. Avant cette date, c'était certainement le forum impérial de Rome le moins bien connu à cause du peu d'éléments archéologiques mis au jour, mais également en raison de son histoire. En effet, depuis l'époque de sa construction, au premier siècle après J.-C., le monument n'a cessé d'être réutilisé, transformé, dégradé et, pour achever le tout, Mussolini, dans les années 1930, fit construire une artère (la via dei fori imperiali) qui le couvre en grande partie, condamnant ainsi pour de nombreuses années la connaissance approfondie du secteur. Quand Paul Bigot restitue la Rome antique sous forme de maquette au 1/400, principalement entre 1900 et 1913, et qu'il représente le forum de la Paix d'après les sources à sa disposition, le résultat est assez différent de celui que l'on connaît aujourd'hui (*fig.* 1).

L'erreur la plus flagrante est la rotation à 90 degrés de certaines des structures composant le forum (temple, six aménagements en longueur au milieu de la place). Paul Bigot avait selon toute vraisemblance les fragments de la *Forma Vrbis Romae* à sa disposition, mais le choix de leur orientation est fautif. Au-delà de cette erreur manifeste, qui était partagée à cette époque, le mur de la *Forma Vrbis* est localisé au bon endroit, puisque l'église Saint-Côme et Saint-Damien à laquelle elle était fixée était déjà dégagée. On notera simplement qu'elle est représentée en extérieur alors que nous savons aujourd'hui qu'elle était située dans une pièce couverte, donnant sur le portique périphérique. Dès les années 1930, une campagne de fouilles permit de corriger l'erreur d'orientation des fragments et, en 1937, A.M. Colini proposa un plan qui pour l'instant n'est pas remis en cause. Ces fouilles offrirent une meilleure connaissance du forum : le côté mitoyen avec le forum de Nerva était orné de colonnes en marbre africano surmontées de chapiteaux en marbre blanc, le portique sur trois côtés du forum comportant quatre niches était soutenu par des colonnes en granite rouge ; la polychromie au sol de la pièce accueillant la *Forma Vrbis* fut mise au jour, l'emplacement et la taille de l'autel du temple furent repérés… Malgré tout, des questions restaient en suspens. Pour ne citer qu'un exemple, on ne voyait pas à quoi correspondaient les trois formes allongées qui apparaissent sur la *Forma Vrbis Romae* au nord-ouest du forum. P. Bigot avait représenté des arbres, A.M. Colini soutenait la même idée en parlant d'un espace central occupé par des jardins. Parallèlement, une hypothèse d'identification à des bassins ou à des bases de statues resta d'actualité jusqu'aux fouilles récentes (voir par exemple la restitution d'I. Gismondi).

---

l'échelle 1/240. La gravure date de l'époque de Septime Sévère (203-211 après J.-C.). Elle était précisément conservée dans le forum de la Paix et elle nous est parvenue de manière très lacunaire : un grand nombre de fragments ont disparu (environ 85 à 90 % du total) et la moitié des fragments conservés n'est pas placée. Dans le cas du forum de la Paix, quatre fragments nous aident à dresser le plan d'ensemble : les 15 a, b et c, de même que le 16 a (numérotation de Stanford). Un examen du mur de soutien de la *Forma Vrbis* a permis de définir qu'au départ, le plan comptait 151 modules (Reynolds 1999 et Bloch 1961). Des traces de minium, un pigment rouge orangé, prouvent que certains symboles ou certaines inscriptions étaient peints, certainement pour rendre des informations importantes plus lisibles.

5. Colini 1937.

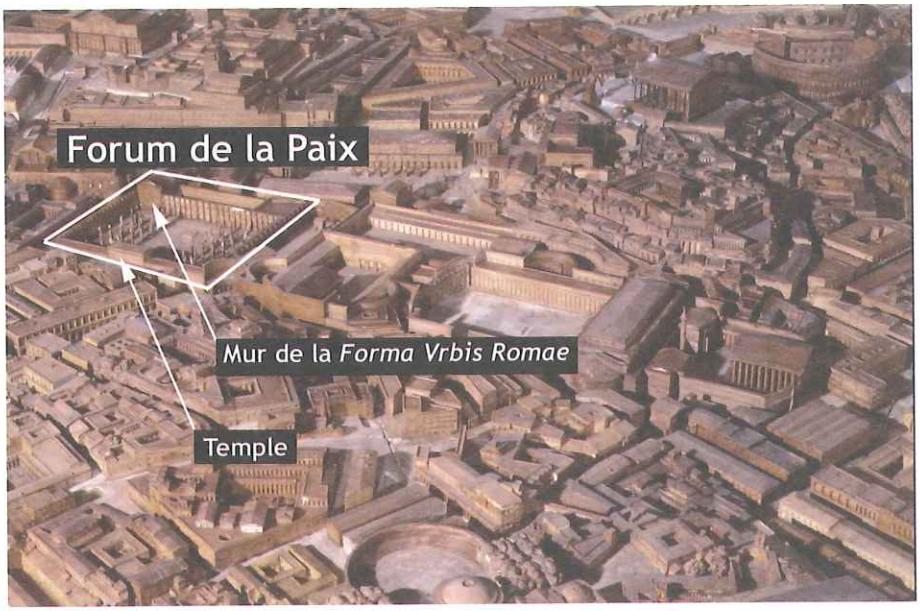

Fig. 1 – Le forum de la Paix sur la maquette de Paul Bigot (montage S. Madeleine, d'après un cliché de D. Lauvernier © Université de Caen Basse-Normandie, Plan de Rome (France))

Les dernières fouilles menées (1991-2008) affinent considérablement le dossier et permettent d'avoir une vision d'ensemble beaucoup plus précise[6]. Les avancées ont été multiples, à commencer par la compréhension des fameuses structures représentées sur la *Forma Vrbis Romae*: il s'agit en fait d'euripes recouverts de marbre qui permettaient à l'eau de circuler sur l'ensemble de la place. Des analyses menées autour des euripes ont révélé la présence de rosiers rouges de Gaule[7]. Désormais, et contrairement à ce que l'on observe sur tous les autres forums impériaux de la capitale, on sait que le sol de la place était en terre battue avec simplement un dallage en marbre blanc de Luni de 12 mètres de large au niveau de l'entrée, côté forum de Nerva. Toujours dans le domaine de l'ornementation, la polychromie du sol du temple a été mise au jour lors de ces fouilles[8], de même que la présence d'un avant-corps devant le support de la statue de *Dea Pacis*. Des supports de statues grecques réalisées par Praxitèle (IV^{e} siècle avant J.-C.), Kéfisodotos, le père ou le fils de Praxitèle (IV^{e} siècle

6. Viscogliosi 2000; Ghilardi & Baiani 2000 (voir notamment les contributions de Rizzo 2000, 62-79; Santangeli Valenzani 2000, 79-83; Giusberti 2000, 103-114; Brizzi, Pagano & Ricci 2000, 124-128); Fogagnolo 2005; La Rocca 2001; Rizzo 2001; Santangeli Valenzani 2001; Meneghini & Santangeli Valenzani 2007; Ungaro 2007 (voir notamment la contribution de Del Moro 2007, 170-177).
7. Rizzo 2001, 239.
8. Fogagnolo & Mocchegiani Carpano 2009, 185 et *fig.* 2, 3, 4 et 6.

avant J.-C.), et Parthénoklès (milieu du III^e siècle avant J.-C.) ont aussi été retrouvés[9]. Ces statues étaient probablement placées sous le portique couvert depuis l'incendie de 192 après J.-C.[10]. Cet espace prend par conséquent une dimension muséographique importante : ces statues sont déjà anciennes quand elles sont placées sur le forum. Les archéologues ont également établi la présence d'un muret en cipolin, qui séparait en deux parties chaque portique, aménageant peut-être une zone accessible au public et un espace réservé à l'administration ou aux objets d'arts[11].

Suite à la progression des connaissances, des travaux ont été entrepris pour une nouvelle présentation du forum, mais il y a fort à parier que les problèmes de lecture *in situ* resteront toujours aussi ardus : des structures tardives conservées sur la strate antique brouillent la lecture du site et la route mussolinienne n'est pas prête d'être supprimée (c'est une des artères principales de la capitale italienne…). La figure 2 montre l'état du forum de Vespasien aujourd'hui et la difficulté de l'appréhender pour des non-spécialistes. Les autres forums impériaux auraient *a priori* pu aider à comprendre celui de Vespasien, mais ce dernier, nous l'avons dit, est unique dans sa forme. Nous allons donc essayer de montrer comment la restitution virtuelle de ce monument est un des moyens les plus efficaces pour le saisir.

Si l'utilisation de l'image, et *a fortiori* de la restitution, dans le domaine historique a toujours suscité la méfiance – méfiance des chercheurs mais aussi parfois du grand public qui craint de voir la vérité historique sacrifiée au détriment de l'esthétisme graphique – nous allons montrer que, moyennant certaines précautions, c'est un média propice à la représentation des mondes anciens. Une des difficultés inhérentes aux plans en deux dimensions mais aussi aux maquettes physiques à échelle réduite est l'impossibilité d'entrer dans les monuments, de visualiser leur échelle, de s'imprégner de la modénature, de la lumière qui les fait vivre, tout simplement l'impossibilité de circuler physiquement dans un modèle expérimental qui ne demanderait qu'à s'enrichir au fur et à mesure des découvertes. Aujourd'hui, l'informatique permet de mettre en œuvre tous ces paramètres et donc de nous immerger à l'échelle 1 dans des bâtiments restitués. Avant de se lancer dans la restitution, une des questions essentielles est : « Comment restituer ? ». Une image de restitution pertinente est une image la plus vraisemblable possible au vu des sources dont nous disposons. Cela signifie que l'image doit être complète. Pourtant la rigueur scientifique dans laquelle nous situons notre démarche impose de faire connaître à l'utilisateur ce qui est sûr et ce qui est hypothétique, et, entre les deux, toute la gamme des nuances. C'est là qu'entre en jeu la notion d'espace en cinq dimensions définie par J.-C. Golvin[12]. Comme toute

9. Bravi 2009.
10. Del Moro 2007.
11. Meneghini, Corsaro & Pinna Caboni 2009, 193 émettent l'hypothèse que le muret en cipolin permettait aux visiteurs du *templum Pacis* d'observer les œuvres d'art grecques sans avoir la possibilité de les toucher physiquement.
12. « L'image de restitution et la restitution de l'image », cours de DPEA « Culture numérique et patrimoine architectural » (http://www.unicaen.fr/cireve/rome/pdf/COURS1.pdf).

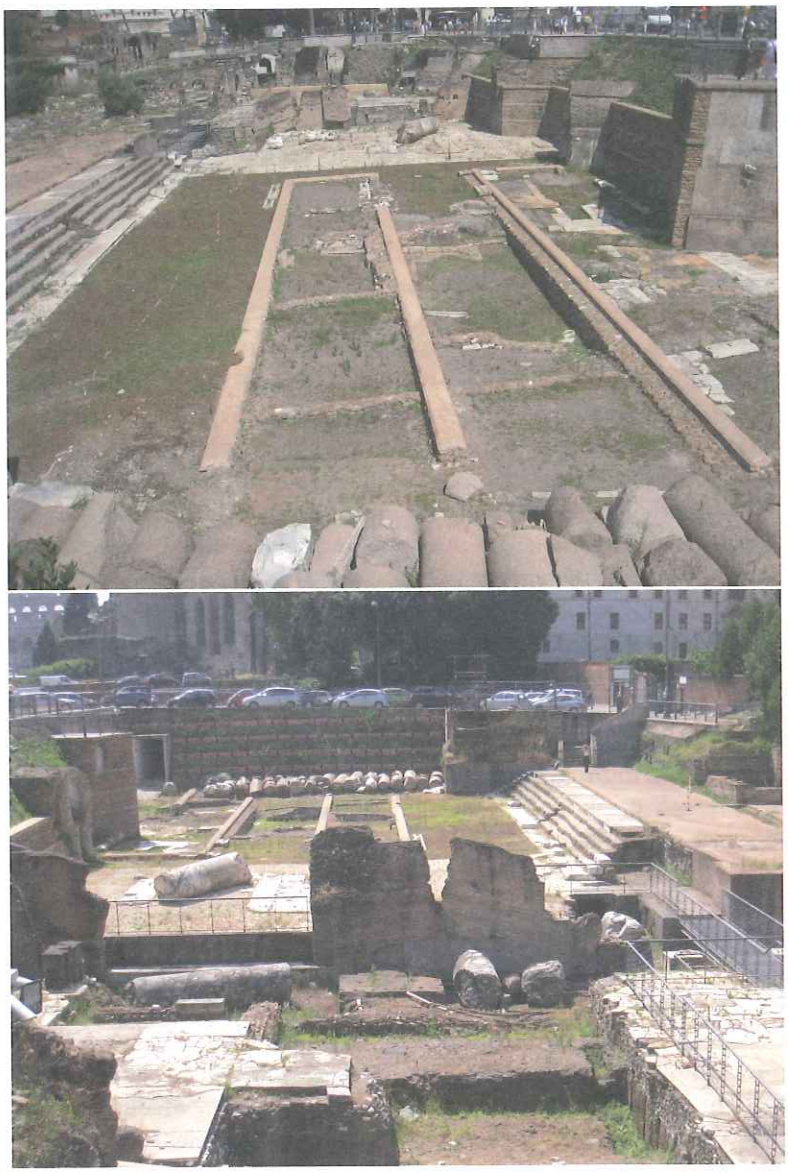

Fig. 2 – Le forum de la Paix aujourd'hui (cliché S. Madeleine, 2008)

maquette, notre maquette virtuelle possède les trois dimensions : hauteur, largeur, profondeur, c'est-à-dire les trois coordonnées dans l'espace : x, y, z. Mais, par rapport à une maquette physique, elle offre deux autres possibilités : elle peut être parcourue de l'intérieur, ce qui induit un facteur temps (les coordonnées x, y, z de l'instant T1 sont différentes de l'instant T2 et donc l'image est différente) et elle peut être documentée

par des liens de type hypertexte renvoyant à d'autres supports d'information : texte, image 2D, vidéos, bibliographie[13]. C'est dans la documentation interactive de nos modèles que nous donnons à l'utilisateur une synthèse des sources qui nous ont permis de restituer ce qu'il voit à l'écran. Ces informations lui permettent de juger de la nature, du nombre et de la qualité des sources qui étaient à notre disposition, de la façon dont nous les avons utilisées. Elles l'informent avec plus de finesse que n'importe quel autre moyen du degré de sûreté des restitutions.

L'intégration d'un avatar dans le modèle virtuel ou la possibilité de circuler en vue objective à 1,70 mètre du sol en étant soumis aux lois de la gravité et de la nature en général (impossibilité de circuler en vol d'oiseau ou de traverser les murs…) permet ensuite d'améliorer la perception d'un bâtiment restitué. C'est toujours impressionnant de lire que les fûts des colonnes du portique de la Paix ont une hauteur de 6,94 mètres au sud-est et de 7,80 mètres au nord-ouest, mais qu'est ce que cela signifie vraiment ? Qui a les facultés mentales de se représenter ces hauteurs ? Qui visualise l'ambiance donnée par les rosiers rouges de Gaule autour des euripes ? Qui se rend compte de la luminosité que peut recevoir la *Forma Vrbis* dans sa salle éclairée par un seul côté et de surcroît située sous un portique ? Le plan est-il vraiment visible ? Une étape importante dans le travail de restitution est en effet le choix et le placement de l'éclairage dans la scène virtuelle. Le soleil est placé en fonction de la latitude et de la longitude de Rome : les images sont calculées pour représenter le 21 juin à 15 heures[14]. Une fois ces réglages terminés, de l'importance est accordée à déterminer la réflexion de tel ou tel matériau, à évaluer les interactions de la lumière entre deux matériaux différents qui seront côte à côte dans le modèle virtuel. Ainsi une colonne de marbre blanc posée sur un sol en *giallo antico* (marbre jaune) verra sa base jaunie par le « rebond » de la lumière sur le sol. Toujours dans un souci de fiabilité scientifique, nous n'éclairons jamais une pièce de manière artificielle en ajoutant aléatoirement de la lumière virtuelle. En cas d'environnement clos trop sombre, nous faisons éventuellement le choix de l'ajout d'éclairage, mais dans ce cas ces éclairages correspondent au placement d'un éclairage « antique » (candélabres, lampes à huile…) dans la pièce restituée.

Un autre intérêt de la restitution virtuelle est de se rendre compte *in situ* des difficultés de circulation. Dans le forum de la Paix, un problème important est en effet posé par le muret en cipolin qui coupe l'ensemble du portique dans le sens de sa longueur. Une fois engagé d'un côté du portique, et en admettant que le muret n'était pas franchi malgré sa faible hauteur présumée, le chemin à parcourir est long pour accéder de l'autre côté. Les derniers plans publiés ne prévoient pas d'interruption du muret au niveau du *pronaos* du temple, rupture que nous avons pour notre part

13. J.-C. Golvin propose la notion d'« hyperespace ».

14. Pour voir les restitutions de différents bâtiments, cf. http://www.unicaen.fr/rome, onglet « Restitution virtuelle » puis « Accès aux réalisations ». Le placement d'un éclairage réaliste permet de proposer de véritables simulations solaires, notamment dans les édifices de spectacle protégés par des systèmes mécaniques de voiles (*uelum*). Pour les restitutions de machines, cf. http://www.unicaen.fr/ersam, onglet « Instruments et machines ».

Fig. 3 – Vue générale du forum de la Paix
(restitution virtuelle © Université de Caen Basse-Normandie, Plan de Rome (France))

intégrée au modèle virtuel (*fig.* 3). Nous nous sommes en effet rendu compte, en circulant dans l'espace virtuel, qu'une continuité du mur condamnait tout accès au temple, à la salle de la *Forma Vrbis* et à la *bibliotheca Pacis*[15] pour une personne qui tenterait d'arriver au *pronaos* du temple de la Paix en traversant le forum au niveau de la terre battue. La figure 4 montre avec les flèches vertes la possibilité d'accéder à ces espaces depuis le centre du forum en admettant que le muret soit interrompu au niveau du *pronaos*. Si ce n'était pas le cas, seul un cheminement par les flèches rouges serait possible, rendant le centre du forum relativement peu utile d'un point de vue fonctionnel. Avec une telle organisation, les pièces situées autour du temple ne seraient accessibles que si, dès l'entrée dans le forum de la Paix, en provenance du forum de Nerva, la décision avait été prise de s'engager sous le bon côté longitudinal du portique couvert.

15. À deux reprises, Aulu-Gelle renvoie à un livre situé dans le « temple de la Paix » (*in templo Pacis*) ou dans la « bibliothèque de la Paix » (*in Pacis Bibliotheca*). Aulu Gelle, 5, 21, 9 : « Il y a un grand nombre de lettres de Sinnius Capito, un très grand savant, qui sont réunies en un seul livre et déposées dans le temple de la Paix, je crois » ; 16, 8, 2 : « J'ai cherché avec diligence l'aide-mémoire sur les *proloquia* de Lucius Aelius, un savant, qui a été le maître de Varron et je l'ai lu l'ayant trouvé à la Bibliothèque de la Paix ». Quand à l'auteur de l'*Histoire Auguste*, il plaisante sur son livre déposé dans le temple de la Paix (*in templo Pacis*) : Histoire Auguste, *Les trente tyrans*, 31, 10.

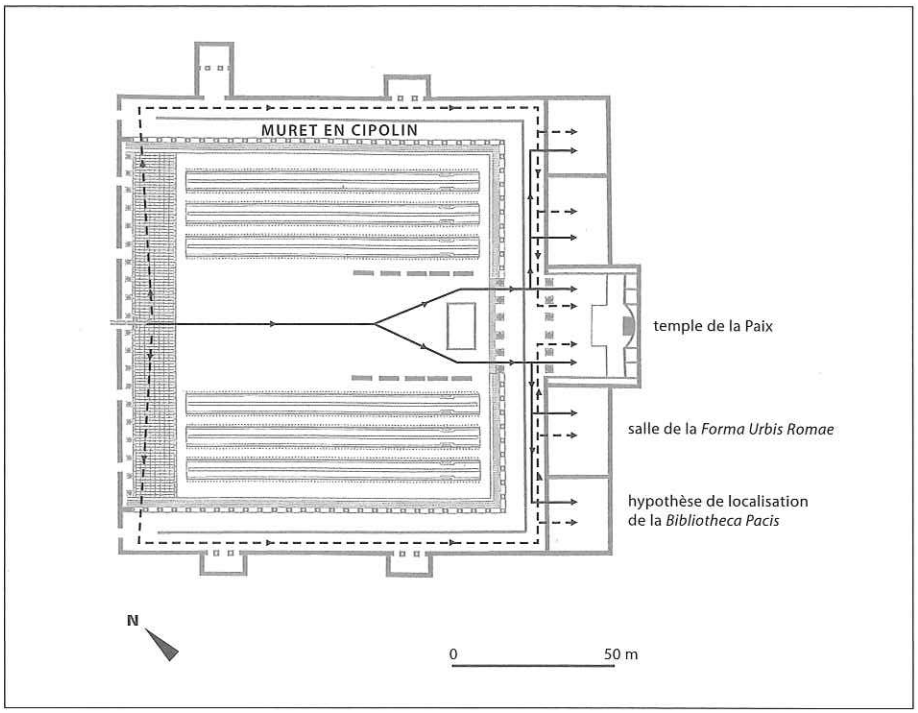

Fig. 4 – Proposition d'interruption du muret en cipolin au niveau du *pronaos* du temple (S. Madeleine, d'après Meneghini & Santangeli Valenzani 2007, *fig.* 65, p. 71)

Autre avantage du média choisi pour la restitution : la mise à jour perpétuelle est relativement simple et « écologique ». En cas de nouvelles découvertes ou de nouvelles interprétations, le modèle virtuel est modifié sans que le précédent modèle soit détruit : il suffit d'ajouter, de corriger pour garder au final plusieurs modèles informatiques en versions V1, V2, etc., ce qui offre éventuellement la possibilité de les confronter ou de faire un bilan de l'historiographie en images. Dans le cas des maquettes physiques, comme celle de P. Bigot en plâtre ou celle d'I. Gismondi en plastique, la mise à jour est extrêmement compliquée : le moulage du bâtiment est à refaire en cas de modification importante (création d'un nouveau moule) et pire, en cas de mauvaise localisation d'un bâtiment, c'est toute une partie de la maquette qui devrait être transformée. Les supports physiques figent la connaissance à un moment donné de l'histoire et acceptent mal la mise à jour. Il en est de même pour les restitutions dessinées : en cas de modification de l'aspect d'un élément, c'est souvent l'ensemble de la planche qui est à revoir. Autre avantage : en cas de doute sur une restitution, le modèle virtuel peut facilement être dupliqué, présentant les deux versions possibles d'une partie du monument sur deux fichiers différents. La maquette physique n'offre pas cette flexibilité et, même si deux moulages sont réalisés, le problème de stockage reste entier : une maquette comme celle de P. Bigot occupe 70 m².

Pour terminer, la maquette virtuelle est idéale pour le partage du savoir : il n'existe que trois maquettes intégrales de la Rome antique : une à Caen, sa copie à Bruxelles et une à Rome. Or, tout le monde n'a pas la possibilité de se rendre sur place et les photos ou les vidéos, mises à disposition du public sur Internet, ne rendent pas exactement la perception de grandeur que l'on ressent sur place. La maquette de P. Bigot est impressionnante quand on se trouve au pied de ses 70 m², elle l'est beaucoup moins quand on la regarde sur un écran d'ordinateur ou à la télévision. À l'opposé, la maquette virtuelle est, de par sa nature, facilement transportable et visualisable sans déperdition, et ce dans n'importe quel endroit du monde qui possède le matériel de visualisation. Les modèles virtuels sont créés pour une vision stéréoscopique à Caen, mais ils sont visualisables moyennant quelques réglages techniques dans n'importe quel centre de réalité virtuelle. Ce média est la clé du partage et, pour l'avenir, il permet de stocker ensemble les résultats visuels avec les métadonnées qui le justifient. Cette précaution nous évitera de perdre les synthèses sur les sources anciennes réalisées préalablement à la restitution, comme c'est aujourd'hui le cas pour la maquette de P. Bigot. Nous visualisons le fruit de ses travaux, mais il n'y a à ce jour que peu de traces de son travail préparatoire. Nous analysons mal sur quelles publications, sur quelles observations il justifie ses choix.

Avec la mise au jour de nouvelles sources et le développement des solutions de visualisation, la restitution du forum de la Paix n'a probablement jamais été aussi proche de la réalité historique. Elle offre aussi la possibilité de saisir son ambiance, résultat qui n'avait jamais été atteint par les méthodes traditionnelles. Pourtant, ces progrès n'ont pas brisé le mythe de la Ville : quand la maquette virtuelle est présentée aux chercheurs pour qu'ils y confrontent leurs hypothèses ou au grand public dans un but de diffusion des études classiques, l'intérêt devant le modèle interactif ne se dément pas[16]. Tout le monde ne peut pas se rendre sur les sites pour apprécier la poésie de la ruine, mais chacun peut vivre une partie du mythe à distance, s'immerger dans la Rome restituée virtuellement tout en enrichissant son savoir grâce au libre accès aux métadonnées.

Sophie MADELEINE
Centre interdisciplinaire de réalité virtuelle (CIREVE)
Université de Caen Basse-Normandie

16. On constate aujourd'hui une diffusion exponentielle auprès du grand public des textes anciens, en particulier par le biais des bibliothèques numériques, au moment même où, paradoxalement, la familiarité avec les humanités et la pratique experte du latin et du grec ont nettement diminué dans le paysage scolaire et universitaire. L'objectif de l'ERSAM (ERTé 2003 « Sources anciennes, multimédias et publics pluriels » – www.unicaen.fr/ersam) est donc de rendre accessibles les sources anciennes à de larges publics en utilisant les technologies multimédias. Par « sources anciennes » nous entendons les textes, les vestiges archéologiques et iconographiques, de l'Antiquité gréco-romaine à la Renaissance occidentale.

Références bibliographiques

BLOCH H. (1961), « A new edition of the marble plan of ancient Rome », *Journal of Roman Studies*, t. LI, p. 143-152.

BRAVI A. (2009), « Immagini adeguate : opera d'arte greche nel *Templum Pacis* », *in* Coarelli 2009, p. 176-183.

BRIZZI M., PAGANO F., RICCI G. (2000), « Fori Imperiali : l'informatizzazione dei dati di scavo », *in* Ghilardi & Baiani 2000, p. 124-128.

COARELLI F. (dir.) (2009), *Divus Vespasianus, Il bimillenario dei Flavi*, Rome, Electa.

COLINI A.M. (1937), « Forum Pacis », *Bullettino della commissione archeologica comunale di Roma*, t. LXI, 65, p. 7-40.

DEL MORO M.P. (2007), « Il tempio della Pace », *in* Ungaro 2007, p. 170-177.

FOGAGNOLO S. (2005), « Il foro della Pace », *Forma Vrbis, Itinerari nascosti di Roma Antica*, t. VI, p. 4-14.

FOGAGNOLO S., MOCCHEGIANI CARPANO C. (2009), « Nuove acquisizioni e ritrovamenti nell'aula di culto del *Templum Pacis* », *in* Coarelli 2009, p. 184-189.

GAGGIOTTI M. (2009), « *Templum Pacis* : una nuova lettura », *in* Coarelli 2009, p. 168-176.

GHILARDI M., BAIANI S. (dir.) (2000), *Crypta Balbi – fori imperiali, Archeologia urbana a Roma e interventi di restauro nell'anno del Grande Giubileo*, Rome, Kappa.

GIUSBERTI P. (2000), « L'area archeologica centrale di Roma. I fori imperiali : oltre lo scavo », *in* Ghilardi & Baiani 2000, p. 103-114.

LA ROCCA E. (2001), « La nuova immagine dei Fori Imperiali. Appunti in margine agli scavi », *Mitteilungen des Deutschen Archäologischen Instituts. Römische Abteilung*, t. CVIII, p. 171-215.

MENEGHINI R., CORSARO A., PINNA CABONI B. (2009), « Il templum Pacis alla luce dei recenti scavi », *in* Coarelli 2009, p. 190-201.

MENEGHINI R., SANTANGELI VALENZANI R. (2007), *I fori imperiali, Gli scavi del Comune di Roma (1991-2007)*, Rome, Viviani Editore.

REYNOLDS D.W. (1999), *Forma Vrbis Romae. The Severan marble plan and the urban form of ancient Rome*, Ann Arbor, UMI.

RIZZO S. (2000), « Il progetto fori imperiali », *in* Ghilardi & Baiani 2000, p. 62-79.

RIZZO S. (2001), « Indagini nei fori Imperiali, foro di Cesare, foro di Augusto, templum Pacis », *Mitteilungen des Deutschen Archäologischen Instituts. Römische Abteilung*, t. CVIII, p. 215-245.

SANTANGELI VALENZANI R. (2000), « I fori Imperiali in eta post classica : i fori di Cesare, Nerva e pace », *in* Ghilardi & Baiani 2000, p. 79-83.

SANTANGELI VALENZANI R. (2001), « I fori Imperiali nel Medioevo », *Mitteilungen des Deutschen Archäologischen Instituts. Römische Abteilung*, t. CVIII, p. 269-287.

UNGARO L. (dir.) (2007), *Il museo dei fori imperiali nei mercati di Traiano*, Rome, Electa.

VISCOGLIOSI A. (2000), *I fori imperiali nei disegni d'architettura del primo cinquecento. Ricerche sull'architettura e l'urbanistica di Roma*, Rome, Gangemi editore.

Au cours des siècles, l'histoire de Rome et de ses institutions a donné naissance à une série de modèles sociaux, culturels et politiques très variés et souvent antithétiques, non seulement en Italie mais aussi en Europe. Ainsi, le mythe de Rome a traversé le temps, entre approbations enthousiastes et négations radicales, entre réhabilitations inattendues et chutes brutales, toujours prêt à fournir des modèles pour d'éventuelles révolutions ou pour de nouvelles formes d'empire. Les communications présentes dans ce volume visent à dégager, dans un certain nombre de pays européens, les représentations littéraires, iconographiques, architecturales ou urbanistiques de la Ville éternelle, de l'époque classique à nos jours, afin d'en étudier les différents modèles et leurs éventuelles transformations.

9 782841 334001

ISBN : 978-2-84133-400-1

27 €