



HAL
open science

L'interprétation des sources anciennes pour la restitution virtuelle du théâtre de Pompée dans la Rome antique

Philippe Fleury, Sophie Madeleine

► To cite this version:

Philippe Fleury, Sophie Madeleine. L'interprétation des sources anciennes pour la restitution virtuelle du théâtre de Pompée dans la Rome antique. Colloque international: Interprétation(s), Feb 2008, Brest, France. pp.271-285. hal-01596446

HAL Id: hal-01596446

<https://hal.science/hal-01596446v1>

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.

Interprétation(s)

Sous la direction de
PASCAL DAVID



**L'INTERPRÉTATION DES SOURCES ANCIENNES
POUR LA RESTITUTION VIRTUELLE DU THÉÂTRE DE POMPÉE
DANS LA ROME ANTIQUE**

Philippe FLEURY, Sophie MADELEINE

L'équipe « Plan de Rome » mène depuis 1994 un travail de restitution virtuelle de la Rome antique. Le point de départ de cette entreprise est la présence à Caen du plan-relief de Paul Bigot, grande maquette en plâtre (11 m x 6 m) de la Rome de Constantin, communément appelée le « Plan de Rome »¹. Il s'agit d'un plan-relief en plâtre, au 1/400, représentant les 3/5 de la Rome de Constantin (début du iv^e siècle après J.-C.). Il a été réalisé au début du xx^e siècle par l'architecte Paul Bigot qui l'a légué à son élève Henry

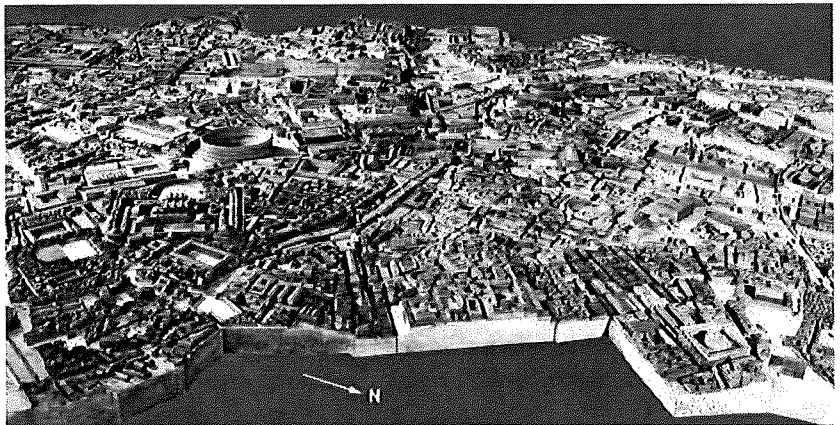


Figure 1 : Le « Plan de Rome » de Paul Bigot

Bernard, l'architecte qui fut chargé de reconstruire l'Université bas-normande après les destructions de la Seconde Guerre mondiale. Henry Bernard a fait

1. [<http://www.unicaen.fr/rome>]

don de cette maquette à l'Université de Caen qui l'a placée au cœur de la Maison de la Recherche en Sciences Humaines quand ce nouveau bâtiment fut construit en 1995². Parallèlement à la mise en valeur muséographique de l'objet, s'est développé à cette époque un projet de restitution virtuelle de la Rome antique du IV^e siècle p.C. L'objectif de l'équipe est de réaliser une maquette virtuelle entièrement interactive de la ville de Rome au début du IV^e siècle p.C. dans laquelle l'utilisateur pourra circuler librement, entrer à l'intérieur des principaux monuments publics et visiter quelques habitations privées. La perspective est scientifique et pédagogique : il s'agit de créer pour les chercheurs un outil à la fois de documentation et d'expérimentation, pouvant continuellement être mis à jour, et pour le public un outil de visualisation d'une réalité difficilement perceptible aujourd'hui. Le choix de la période (le règne de Constantin) a été mûrement réfléchi et repose sur plusieurs niveaux de considération. Le premier est d'ordre muséographique et pédagogique : il nous a semblé intéressant que le visiteur puisse comparer la maquette physique de Paul Bigot (qui a choisi lui aussi cette période) et les restes encore visibles à Rome (qui sont en général le dernier état « antique » du monument) avec la maquette virtuelle. Le deuxième est d'ordre architectural et urbanistique : le règne de Constantin marque l'apogée monumental de la « Rome antique », il s'agit d'une sorte d'achèvement. Le troisième est d'ordre archéologique : c'est naturellement pour la dernière période de l'Antiquité que la masse des informations archéologiques est la plus importante. Le quatrième niveau est d'ordre méthodologique et il est lié au précédent : nous souhaitons à terme représenter plusieurs strates chronologiques de l'urbanisme romain (Rome à la fin du règne d'Auguste, au temps des Scipions, à la fin de la période royale par exemple) et, comme en archéologie la première couche fouillée et éventuellement restituée est toujours la plus récente, il nous a semblé naturel de procéder dans le même ordre. Depuis le 1^{er} janvier 2008, le cadre institutionnel de ce travail est une Équipe de Recherche Technologique éducation « Sources Anciennes, Multimédias et publics pluriels » (ERTé 2003 ERSAM), adossée au Programme Pluri-formations (PPF) CIREVE (Centre Interdisciplinaire de réalité virtuelle) de l'Université de Caen Basse-Normandie.

Actuellement, une trentaine de monuments sont déjà réalisés ainsi qu'une rue avec ses immeubles. L'exemple que nous avons choisi de présenter pour illustrer la problématique de l'interprétation des sources anciennes dans le cadre d'une restitution virtuelle est celui du complexe de Pompée qui se trouvait à Rome sur le Champ de Mars. Ce monument a fait l'objet d'une thèse, réalisée dans l'équipe Plan de Rome entre 2003 et 2006³.

2. Voir ROYO M., *Rome et l'architecte. Conception et esthétique du plan-relief de Paul Bigot*, Caen, Presses Universitaires de Caen, 2006.

3. MADELEINE S., « Le complexe pompéien du Champ de Mars, une ville dans la Ville. Restitution virtuelle d'un théâtre à arcades et à portique au IV^e siècle p. C. »,

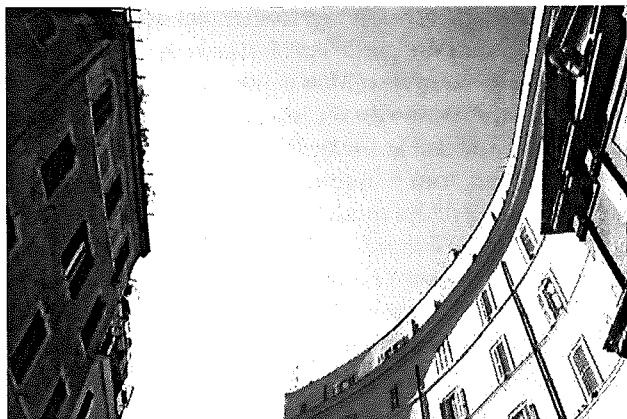


Figure 2 : Courbure des immeubles implantés sur les gradins du théâtre de Pompée

Le théâtre de Pompée est le premier théâtre en pierre construit à Rome (1^{er} siècle a.C.), le plus grand (20 000 spectateurs), une véritable « ville dans la Ville »⁴ avec un temple, un jardin public, des portiques musées, une curie (rendue célèbre par l'assassinat de César). Il a aujourd'hui complètement disparu mais sa forme est restée imprégnée dans le tissu urbain et quelques vestiges sont observables dans le sous-sol.

Nous allons dans un premier temps passer en revue les sources disponibles pour la restitution. Nous verrons ensuite, à travers deux exemples, comment nous proposons de les interpréter pour restituer virtuellement le complexe pompéien.

Les sources disponibles

Les sources potentielles pour la connaissance d'un monument ancien sont de trois ordres : archéologiques, iconographiques et textuelles. Pour le théâtre de Pompée, nous avons la chance de posséder les trois.

Les sources archéologiques

Dans le cas précis du théâtre de Pompée, les sources archéologiques, bien que peu visibles, sont assez nombreuses. La persistance urbaine, c'est-à-dire l'empreinte du bâtiment antique dans le tissu urbain moderne (cf.

Thèse soutenue à l'Université de Caen Basse-Normandie en mai 2006 (en cours de publication).

4. GROS P., « La fonction symbolique des édifices théâtraux dans le paysage urbain de la Rome augustéenne », Actes du colloque international *L'Urbs. Espace urbain et histoire* (1^{er} a. C. - III^e p. C.), organisé par le CNRS et l'École Française de Rome, 1985, Rome, De Boccard, 1987.

figure 02), est la trace la plus visible : les immeubles qui se sont implantés sur le demi-cercle des gradins ont gardé leur forme courbe, les rues du quartier marquent les limites du complexe. Mais ce sont les vestiges encore visibles en sous-sol (voûtes de substruction du théâtre par exemple dans des restaurants du Campo dei Fiori, comme le *Grotte del teatro di Pompeo*, le *Da Costanza* ou encore le *Pancrazio*) qui nous donnent les éléments utilisables pour la restitution. Nous avons exploité les résultats de plusieurs campagnes de fouilles, celles par exemple de V. Baltard (1837) qui nous indiquent entre autres que ce sont des demi-colonnes en travertin qui constituaient les ordres de la façade extérieure du théâtre ou les fouilles récentes de J. E. Packer⁵ au niveau de la *cauea*, qui nous permettent d'affiner les mesures du théâtre, au niveau notamment de son diamètre.

Les sources iconographiques

La seule source iconographique réellement utilisable pour la restitution virtuelle du théâtre de Pompée est la *Forma Urbis Romae*, ce grand plan de marbre de 235 m² (18 m sur 13 m), gravé au III^e siècle *p. C.* sous les Sévère, qui représente le plan au sol de Rome à l'échelle 1/240. Il était visible au forum de la Paix. Aujourd'hui seuls 10 à 15 % des fragments sont conservés et placés et nous pouvons travailler soit sur les fragments originaux soit sur

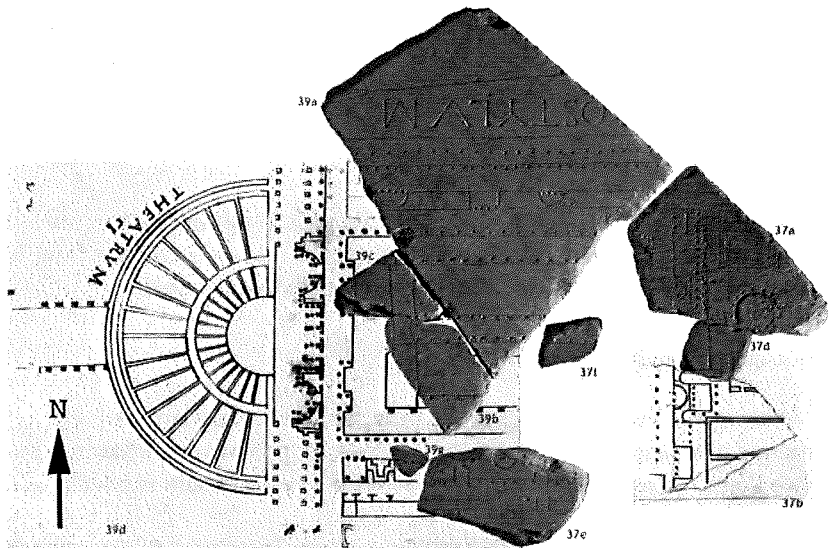


Figure 03 : Plan du théâtre de Pompée d'après la *Forma Urbis Romae*

5. GAGLIARDO M.-C. et PACKER J.-E., « A new look at Pompey's theatre : history, documentation and recent excavation », *American Journal of Archaeology*, 110, 1, 2006, p. 93-122.

des dessins réalisés à partir de fragments retrouvés à la Renaissance mais qui ont disparu depuis. Pour le bâtiment qui nous intéresse, nous avons la chance d'avoir plusieurs éléments utilisables (cf. figure 03).

Les sources textuelles

L'analyse des sources textuelles est une étape essentielle qui peut parfois s'avérer complexe : il s'agit de retrouver les textes latins, grecs, mais également les textes tardifs du Moyen Âge à la fin de la Renaissance qui parlent du théâtre de Pompée. Une partie du travail est facilitée par les bases de données dédiées (*Bibliotheca Teubneriana Latina*, *Phi 5*, *CLCLT*, *Thesaurus Linguae Graecae*, *Epigraph*) mais ces instruments informatiques ne peuvent trouver mécaniquement que les dénominations spécifiques (*theatrum pompeii* (*i*), *theatrum pompeium*, *theatrum pompeianum*, *theatra pompeiana*, *Pompeianum*, *scaena Pompei*). Or toute une partie des textes intéressants est plus difficile à repérer : il s'agit de ceux qui parlent bien du théâtre de Pompée mais sans le nommer explicitement (*theatrum* seul, *theatrum lapideum* etc.). Pour tous ces textes, nous distinguons alors les allusions certaines au théâtre de Pompée, les allusions probables et les allusions possibles. Ensuite, ce classement des textes est pris en compte pour décider ou non de fonder un raisonnement sur leur contenu : nous éviterons par exemple de bâtir une réflexion sur un hapax qui serait en plus issu des textes aux dénominations non spécifiques classés dans les allusions possibles. Un parcours « manuel » et une connaissance globale des littératures anciennes sont donc nécessaires pour éviter de laisser de côté des occurrences importantes et pour analyser les textes dans leur langue originale, en tenant compte des apparats critiques.

Une fois l'ensemble des textes repérés, traduits et analysés, un tri doit être opéré afin de ne pas rester noyé sous la masse des informations recueillies. Toutes les données sur l'histoire du monument, son inauguration, ses réfections, les événements auxquels il fut lié ne seront pas directement utiles pour la restitution, même si elles sont importantes pour comprendre le contexte général de sa construction et l'histoire des temps qu'il a traversés. Par contre, tous les éléments textuels liés aux décors du théâtre (les mentions de statues, de tableaux, de jardins, de fontaines), les allusions au système de *uebum* vont être mis de côté pour servir au montage du dossier préalable à la restitution virtuelle. Bien souvent, les trois types de sources se coupent pour permettre d'arriver à une hypothèse satisfaisante. Pour ne prendre que deux exemples, les identifications du temple à Vénus *Victrix*, tout en haut du théâtre, ou de la curie, juste derrière le portique, n'auraient pas été possibles en compilant les seules sources archéologiques et iconographiques : les textes anciens apportent leurs éléments d'éclaircissement sur la fonction des pièces repérées.

L'interprétation des sources

« Interpréter » vient du latin *interpretare*, verbe formé sur le substantif **inter-pres*. **Pres* est le radical de *pretium*, « le prix », πέρνημι (cf. « exporter », « vendre »). L'*interpres* est un « négociateur » entre deux parties, un « médiateur ». Dans notre domaine, l'interprétation est une « médiation » entre l'objet de départ (les sources) et l'objectif que nous voulons atteindre (la restitution). C'est la définition de l'objectif qui détermine la modalité de l'interprétation. Il n'est pas question ici de traiter dans son ensemble l'interprétation de toutes les sources pour la restitution du complexe de Pompée, c'était l'objet d'un travail de thèse qui a duré trois ans (cf. note 3). Nous n'insisterons pas sur la différence des modes d'interprétation selon les types de sources utilisées (une source archéologique ne s'interprète pas comme une source iconographique qui elle-même ne s'interprète pas comme une source littéraire) pour ne relever que deux problématiques : l'éloignement dans le temps des sources directes et l'utilisation des sources indirectes.

Restituer un objet, c'est le restituer à un moment T de son histoire. L'expression « restituer la Rome antique » par exemple ne veut rien dire ; la Rome de Constantin n'a plus rien à voir avec celle de Romulus : treize siècles les séparent et nous avons expliqué en introduction pourquoi notre choix s'est porté sur le IV^e siècle (précisément le début du règne de Constantin). Mais il est bien évident que nous n'allons pas nous limiter à des sources du IV^e siècle pour la restitution : ce serait réducteur et absurde puisque beaucoup d'éléments sont restés identiques dans une vaste fourchette chronologique englobant le IV^e siècle. Pour le plan au sol par exemple nous avons utilisé conjointement les fragments de la *Forma Urbis Romae* (datés du III^e siècle) et des données archéologiques beaucoup plus tardives. Pour la restitution des fontaines dans le portique nous avons croisé des informations archéologiques (traces de ciment hydraulique régulièrement espacées), le dessin de la *Forma Urbis Romae* et des sources textuelles mentionnant des jeux d'eau. Toutes ces sources directes ne sont pas contemporaines et leur croisement doit se faire avec une grande circonspection. L'examen des sources indirectes doit être effectué de manière encore plus mesurée et prudente. Pour entrer dans le vif de cette difficulté et pour illustrer cette communication, nous allons prendre deux problèmes concrets qui se sont posés pour la restitution virtuelle du théâtre de Pompée : comment restituer son élévation alors que nous n'avons aucune source directe et comment restituer l'arc de triomphe du portique pour lequel les sources sont minces ?

Nous sommes partis des sources directes pour proposer un plan au sol du théâtre, à savoir les sources archéologiques et la représentation du complexe sur la *Forma Urbis Romae*. Ce sont les fouilles récentes réalisées par M. C. Gagliardo, J. E. Packer et leur équipe (cf. note 4) qui nous indiquent un diamètre de 44 m pour l'*orchestra* (partie circulaire placée au pied des

gradins), un diamètre de 158 m pour la *cauea* (les gradins) et c'est le *codex* du Vatican 39d (copie d'un fragment de la *Forma Urbis Romae* qui a été réalisé à la Renaissance à partir d'un fragment original aujourd'hui disparu) qui va être exploité pour calculer les proportions des autres parties du théâtre. Une fois le plan au sol réalisé, reste à proposer une élévation. Aucune source directe ne précisant la hauteur totale du théâtre, ou ne faisant allusion à celle de quelqu'une de ses parties, nous devons raisonner de manière empirique pour calculer l'élévation de chacun des éléments. Nous recourons à la fois aux déductions mathématiques d'après des plans 2D et à la comparaison avec des édifices chronologiquement et architecturalement proches.

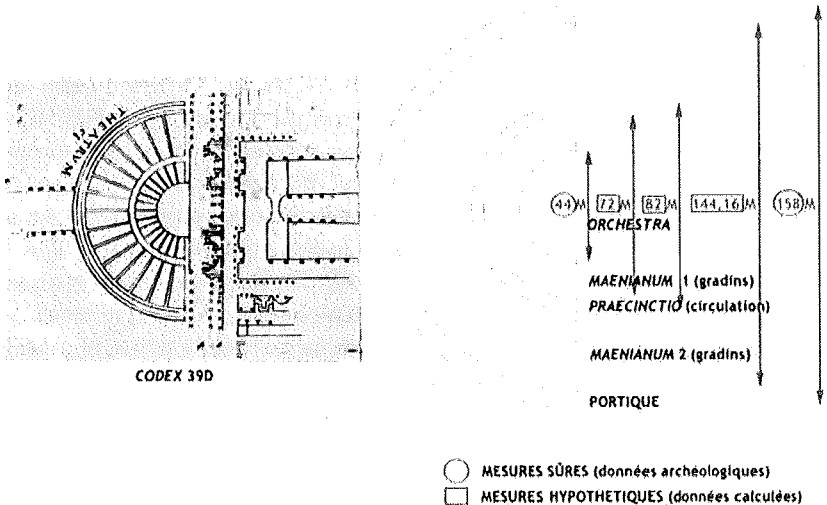


Figure 4: Détail des mesures du théâtre calculées à partir des fouilles archéologiques récentes et du *codex* 39D

La première piste à exploiter est l'estimation de la hauteur des gradins et de l'inclinaison de chaque *maenianum*. Selon Vitruve, un gradin doit faire entre un pied et une paume de haut pour une profondeur comprise entre 0,59 m et 0,737 m⁶. Ces mesures sont sensiblement en accord avec les constatations archéologiques. La même méthode a été adoptée pour la largeur des gradins (75,3cm) et le chiffre a été ajusté sur la norme vitruvienne de deux pieds et demi. Pour la hauteur des gradins, nous avons fait

6. Vitr. 5, 6, 3 : « Les gradins de la salle de spectacle, où seront arrangés les bancs, n'auront pas moins d'un pied et un palme de hauteur (*gradus ne minus alti sint palmopede*), ni plus d'un pied et six doigts (*ne plus pede et digitis sex*) ; leur profondeur maximale sera fixée à deux pieds et demi (*latitudines eorum ne plus pedes duo semis*), minimale à deux pieds (*ne minus pedes duo constituentur*) » (trad. Ph. FLEURY, Mémoire pour la maîtrise de lettres classiques sous la dir. de L. CALLEBAT, 1977).

une moyenne entre treize théâtres, datés du 1^{er} siècle a. C. au 1^{er} siècle p. C. : Cibyra (39,5 cm), Kaunos (38,5 cm), Tlos (38,2 cm), Gythion (38 cm), Pompéi (38 cm), Sparte (39 cm), Oinoanda (38,5 cm), Antioche de Pisidie (42 cm), Vienne (45 cm), Orange (44 cm), Lyon (42 cm), Nysa (40,5 cm) et Aizanoi (44 cm)⁷. La moyenne est à 40,55 cm. Ont donc été intégrés au modèle virtuel des gradins de 74 cm de profondeur sur 40 cm de haut. Il s'agissait ensuite de savoir si la pente des gradins était la même sur toute la *cauea*. Vitruve a été le point de départ : comme son *De Architectura* a été publié vers 25 a. C., il a nécessairement observé le théâtre de Pompée et il peut l'avoir à l'esprit quand il écrit que les gradins doivent être parfaitement alignés, pour que l'extrémité de chacun d'entre eux puisse toucher une même ligne⁸. Selon lui, la pente est donc la même tout le long de la *cauea*. Il se trouve qu'au moins trois théâtres ont une profondeur de gradins uniforme, conformément aux recommandations de Vitruve : celui de Vaison (29°), celui d'Hérode Atticus à Athènes (31°) et enfin celui de Milet (30,30°)⁹. Nous savons qu'en fait, pour des raisons acoustiques, il est préférable d'avoir une diminution progressive de la profondeur des gradins au fur et à mesure que l'on monte vers le haut de la *cauea* et que par conséquent, la pente du deuxième *maenianum* peut être plus forte que celle du premier¹⁰. Toutefois, eu égard au texte de Vitruve, contemporain du théâtre de Pompée et confirmé par quelques témoignages archéologiques, et aussi par souci de simplification pour la modélisation, nous avons gardé une pente régulière dans la *cauea*. En conséquence, sur le premier *maenianum*, nous pouvons insérer 19 rangs, ce qui représente une hauteur de 7,60 m et le deuxième *maenianum* peut accueillir 42 rangs pour une hauteur de 16,80 m. Il faut ensuite ajouter la reprise de niveau après la *praecinctio* : nous l'avons estimée à 2,80 m. La structure sur arcades atteint donc 27 m de haut¹¹. Viennent s'y additionner les 10,15 m du portique, ce qui donne un ensemble de 37 m sans le toit du temple de Vénus *Victrix* (38,32 m avec le toit, cf. figure 05). Pour expliquer la présence d'un trait sur la *Forma Urbis* entre le deuxième *maenianum* et le portique, il faut envisager une différence de niveau entre les deux. Pour ne pas construire de dénivellement dangereux et demandant une rambarde, nous avons simplement envisagé une marche de 30 cm de haut.

7. *Ibidem*, p. 330.

8. Vitr. 5, 3, 4 : *et ad summam ita est gubernandum, uti, linea cum ad imum gradum et ad summum extenta fuerit, omnia cacumina graduum angulosque tangat; ita uox non impeditur.*

9. Cf. CANAC F., *L'acoustique des théâtres antiques, ses enseignements*, Paris, Centre National de la Recherche Scientifique, 1967, p. 35.

10. *Ibidem*, et BERNARD J.-F., *op. cit.*, p. 330.

11. Si nous avons gardé la même diminution de profondeur de gradins qu'à Orange, le deuxième *maenianum* aurait eu 41 rangs et aurait atteint 16,4 m de haut. Cette solution ne change pas foncièrement nos résultats, il faudrait ajouter 0,80 cm de haut en plus aux gradins.

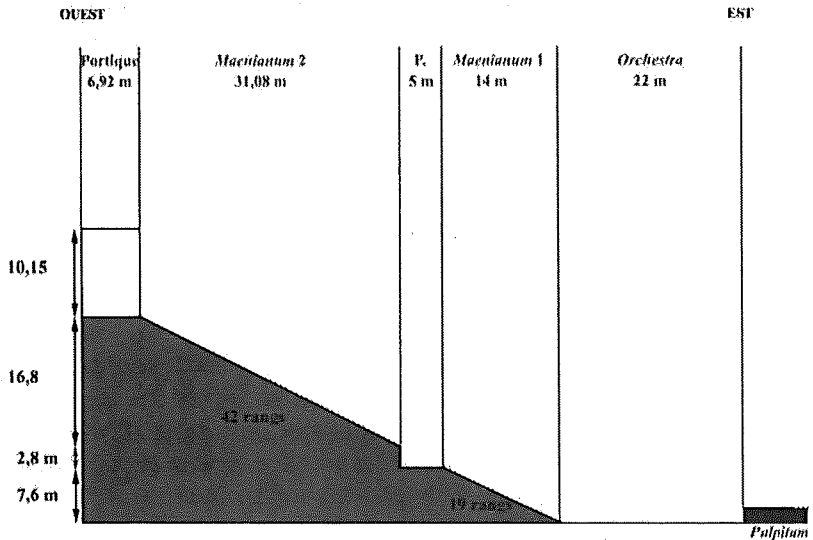


Figure 5 : Coupe ouest-est de la cauea du théâtre de Pompée.

Prenons maintenant un deuxième exemple d'interprétation des sources directes à l'aide des sources indirectes. À l'extrémité ouest de son portique, le complexe de Pompée était orné d'un arc monumental, que nous appelons l'arc de Tibère. Nous le connaissons par les sources littéraires et par la *Forma Urbis Romae*. La première source textuelle est sans ambiguïté ; Suétone nous raconte que Claude a fait construire cet arc en l'honneur de Tibère :

« En l'honneur de Tibère, il [Claude] fit dresser près du théâtre de Pompée l'arc de marbre que lui avait autrefois voté le sénat mais que l'on avait négligé de construire¹². »

L'autre texte date du Moyen Âge, et plus précisément des années 1303-1374 quand Francesco Petrarca dans le *Familiarium rerum liber* parle de « l'arc de Pompée ». Nous postulons qu'il s'agit de l'arc de Tibère que l'on voit encore sur la *Forma Urbis Romae* du III^e siècle p. C. et dont la construction est mentionnée par Suétone, mais il ne s'agit que d'une hypothèse :

« Voici l'arc de Pompée, voici son portique, voici le Cimbre de Marius¹³. »

12. Suet., *Claud.* 11, 3, (Texte IHM M., Leipzig, Teubner, 1908, trad. et comm. AILLOUD H., Paris, Les Belles Lettres, 1961) : *Tiberio marmoreum arcum iuxta Pompei theatrum, decretum quidem olim a senatu uerum omissum, peregit.*

14. VALENTINI R. et ZUCHETTI G., *Codice topografico della città di Roma*, 4, Roma, Tipografia del Senato, 1953, p. 6. Le cimbre de Marius est un château d'eau où se réunissent l'aqua Marcia, l'aqua Julia et l'aqua Claudia et qui se situe entre la porte Majeure et la porte San Lorenzo, près de l'église Sant'Eusebio. Au Moyen Âge il était appelé

L'arc est représenté sur la *Forma Urbis Romae* mais l'interprétation du dessin n'est pas simple et c'est là que nous allons recourir à des sources indirectes, à commencer par l'étude des autres représentations d'arc sur la *Forma Urbis Romae*. Pour dessiner des arcs sur la *Forma Urbis Romae*, les graveurs utilisent



Figure 6 : Les arcs sur la *Forma Urbis Romae*

fréquemment des rectangles figurant les piliers et deux arcs de cercle opposés figurant l'arche (cf. figure 06). Or, nous voyons une figure similaire sur le fragment représentant l'extrémité ouest du portique de Pompée (figure 07).

Si on considère sur ce fragment que les arcs de cercle opposés figurent la baie, qui présente donc une seule arche, alors on peut penser que les deux rectangles latéraux représentent les piliers de soutien de l'arc. Mais le monument a des proportions étonnantes : 62,10 m de long pour 10,57 m de large (rapport 5,87) (cf. figure 08). À titre de comparaison, l'arc d'Orange mesure 19,57 m de long pour 8,40 m de large (rapport 2,32) et l'arc de Titus 14,04 m de long pour 6,20 m de large (rapport 2,26). Nous supposons donc que le graveur a omis un trait (nous le représentons en pointillés sur la figure 09 entre C et A), et que le trait extérieur de C représente non l'extrémité du pilier mais celle d'une plate-forme, en prolongement des deux bois symétriques du portique. Pour restituer la dimension du pilier (A sur la figure 09) nous avons adopté un rapport moyen de 2,30 pour la longueur et la largeur de l'arc, ce qui donne 24,30 m de long pour 10,57 m de large (cf. figure 10).

Par ces deux exemples (fig. 08 et fig. 09), nous rendons compte de la difficulté de l'entreprise : restituer la Rome antique au IV^e siècle p. C. demande une analyse fine des sources anciennes, un regard critique sur leur interprétation et surtout une modestie dans l'affichage des résultats; nous proposons

Castello dell'acqua Marcia ou trofei di Mario car les deux panoplies qui ornaient les niches extérieures rappelaient les triomphes de Marius. Il fut même pendant un temps appelé *ad Cimbrum*. On a appelé ce monument le Cimbre de Marius car une des panoplies pouvait ressembler à celle d'un Cimbre, que Marius avait défait en sauvant ainsi sa patrie. Cf. MARIANI B., *Urb. Rom. Topog.*, Venise, 1588, fol. 910 et RODOCANACHI E., *Les monuments de Rome après la chute de l'Empire, le Colisée, le Panthéon, le Mausolée d'Auguste, la Basilique de Constantin, Théâtres, Arènes*, Paris, Hachette, 1914, p. 64; PICARD G. C., *Les trophées romains, contribution à l'histoire de la religion et de l'art triomphal de Rome*, Paris, De Boccard, 1957, p. 161 et RICHARD J. C., « La victoire de Marius », *Mélanges de l'École française de Rome, Antiquité*, 77, 1965, p. 70.

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

des hypothèses, les plus scientifiquement valides au vu des sources disponibles, mais elles restent des hypothèses. D'ailleurs, chaque bâtiment est susceptible

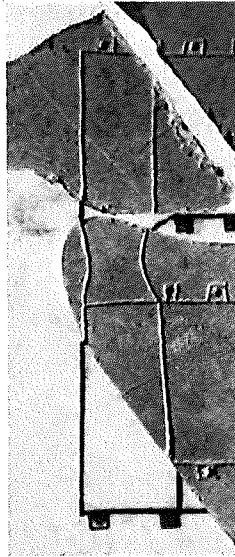


Figure 7 : L'arc de Tibère sur la *Forma Urbis Romae*.

d'être modélisé plusieurs fois si le dossier des sources évolue, ce qui permet d'envisager le projet en parallèle de l'évolution des connaissances de la communauté scientifique dans le domaine des sources anciennes.

L'interprétation des sources anciennes pour la restitution virtuelle d'une entité disparue ou inaccessible se réalise pleinement dans la visualisation du modèle 3D qui est son aboutissement. L'analyse des sources est essentiellement menée par des spécialistes de lettres classiques tant les sources textuelles, latines et grecques, sont fondamentales pour ce type de travail,

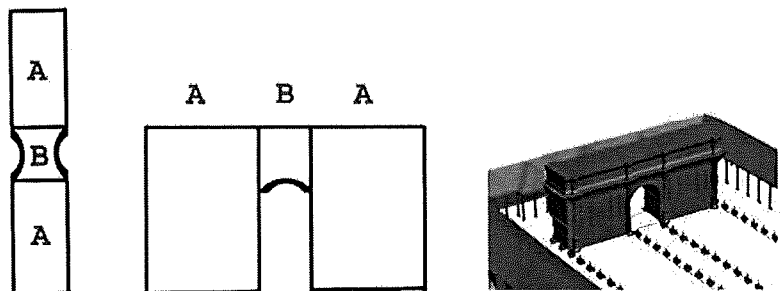


Figure 8 : Première interprétation de la gravure de la *Forma Urbis Romae*.

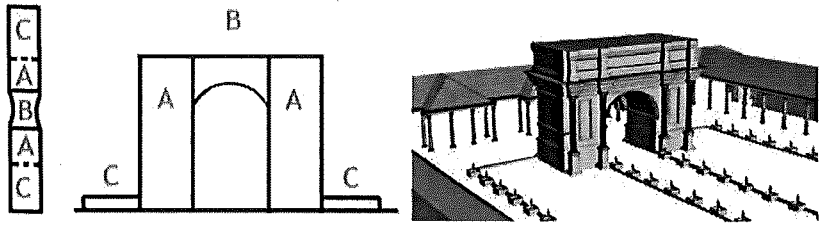


Figure 9 : Interprétation possible de l'arc sur la *Forma Urbis Romae* (B = la baie : A = les piliers ; C = les bois ou une plate-forme légèrement surélevée par rapport au sol des bois de platanes).



Figure 10: Restitution virtuelle de l'arc de Tibère selon la deuxième interprétation de la *Forma Urbis Romae*.

mais les contacts sont naturellement nombreux et fréquents avec les historiens de l'Antiquité, les historiens de l'art, les archéologues ou les architectes. Pour bien marquer l'ancrage de nos restitutions dans la recherche universitaire, la documentation rassemblée est rendue accessible sur nos modèles interactifs par un simple système de « clics de souris ». Le visiteur du théâtre par exemple, peut « cliquer » sur les gradins, la scène du théâtre..., pour connaître la méthode de travail, les sources utilisées, les choix qui ont été privilégiés etc. Les deux grandes étapes du travail de restitution (l'analyse des sources et l'infographie) sont ainsi diffusées ensemble, montrant à

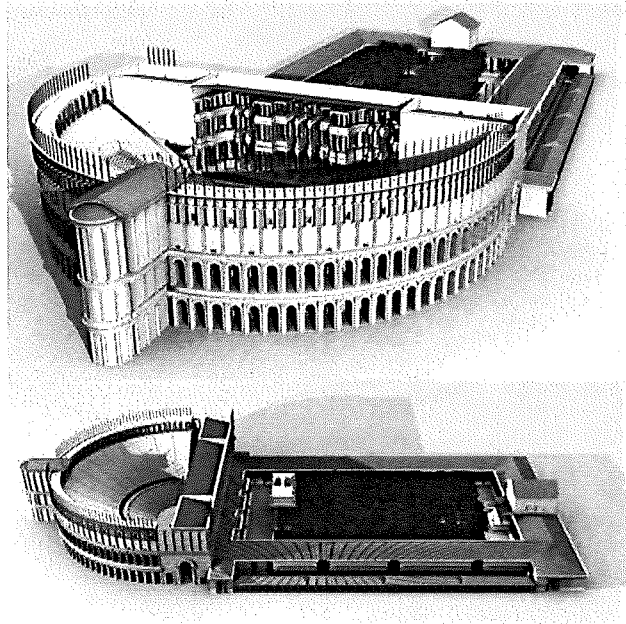


Figure 11 : Restitution virtuelle de complexe de Pompée

quel point elles sont indissociables et complémentaires. L'image nécessite une étude préliminaire approfondie pour trouver crédit au sein d'un milieu scientifique et les chercheurs ont besoin de l'image pour tester et valider leurs hypothèses, pour rendre accessibles à un large public des résultats inédits, difficiles à appréhender sans visualisation. Dans notre esprit, les restitutions virtuelles ne sont pas faites pour illustrer du texte, mais pour diffuser visuellement des synthèses scientifiques et démontrer la validité de certaines hypothèses.

Interprétation(s)

Pascal DAVID : ancien élève de l'École Normale Supérieure de Saint-Cloud, agrégé de philosophie, docteur ès lettres, professeur de philosophie à l'Université Européenne de Bretagne (UBO/ Brest) depuis 1996. Traducteur et interprète dans le domaine de la philosophie allemande, notamment Schelling, Nietzsche, Heidegger et Gadamer. Directeur de l'équipe de recherche « Éthique, professionnalisme, santé » (EPS/ JE 2535), qui travaille à l'intersection du champ médical et des champs de recherche dans le domaine des sciences humaines et sociales. Il anime également chaque année un séminaire d'automne au Mexique.



Réseau des Universités
OUEST ATLANTIQUE

www.pur-editions.fr

L'interprétation semble aller nécessairement de pair avec une façon de s'interposer, quand elle ne passe pas pour arbitraire. Ne consiste-t-elle pas plutôt en un certain effacement devant ce à quoi elle tente de faire droit ? Comment comprendre la promotion au XX^e siècle de la question herméneutique, dans notre rapport aux textes, mais aussi à tout document, voire à autrui et au monde ? Autant de questions, parmi d'autres, à l'élucidation desquelles entend contribuer ce colloque, tant au niveau des présupposés de l'interprétation que de ses effets.

On s'attachera à dégager la rigueur propre à l'interprétation, qui ne le cède en rien à celle de l'explication dans les sciences dites « exactes », et s'avère indispensable dans la mise en évidence de la dimension symbolique et imaginaire constitutive de la réalité.

La question de l'interprétation, voire de la pluralité des interprétations, complémentaires ou conflictuelles, invite à s'interroger sur la spécificité des démarches propres aux sciences humaines et sociales. Parfois discréditée, l'interprétation demanderait-elle à être réhabilitée ?

Page de couverture, illustration

Tableau : *La leçon de lecture*,
de Pieter Fransz de Grebber.

Reproduction avec l'aimable autorisation
du Musée des Beaux-Arts de Quimper

Avec le soutien de l'université
de Bretagne occidentale

UBO[®]
UNIVERSITÉ DE BRETAGNE
OCCIDENTALE