



HAL
open science

Roma re-instaurata, sur les traces de Flavio Biondo. Du mythe à la réalité virtuelle

Philippe Fleury

► **To cite this version:**

Philippe Fleury. Roma re-instaurata, sur les traces de Flavio Biondo. Du mythe à la réalité virtuelle. Colloque international : Le mythe de Rome en Europe. Modèles et contre-modèles, Nov 2008, Caen, France. pp.359-366. hal-01609500

HAL Id: hal-01609500

<https://hal.science/hal-01609500>

Submitted on 3 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.

**ROMA RE-INSTAURATA :
SUR LES TRACES DE FLAVIO BIONDO.
DU MYTHE À LA RÉALITÉ VIRTUELLE**

Au milieu du XV^e siècle, Flavio Biondo inaugure, avec son ouvrage intitulé *Roma instaurata*, « Rome restaurée », un nouveau type de recherche sur la Rome antique : la restitution topographique et architecturale de la capitale de l'Empire romain. Ce travail a eu une descendance resplendissante et illustrée, aboutissant aux envois de Rome du XIX^e siècle et aux plans et maquettes du XX^e siècle. Notre propos est ici de voir comment des travaux de restitution virtuelle menés à la fin du XX^e siècle et en ce début du XXI^e siècle peuvent *re-instaurare* Rome. Le titre de la communication, *Roma re-instaurata*, peut certes paraître présomptueux mais la fin du XX^e siècle nous semble avoir apporté des innovations dans les domaines scientifique et technique permettant d'envisager une révolution comparable à celle initiée par Flavio Biondo dans le domaine de la restitution de la Rome antique. En effet le travail d'édition des sources textuelles, en particulier des sources scientifiques et techniques, n'a jamais connu un tel degré de perfectionnement (apparat critique, établissement du texte, commentaires), l'archéologie n'a jamais atteint un tel degré de scientificité et surtout le multimédia et la réalité virtuelle, technologies nées à la fin du XX^e siècle, permettent une présentation qui n'avait jamais été possible auparavant en associant directement les sources textuelles, archéologiques et iconographiques à la restitution elle-même.

Roma instaurata

À partir du IV^e siècle après J.-C., la Rome antique meurt lentement. Elle meurt politiquement en perdant son statut de capitale : Constantinople, Milan, Ravenne la supplantent. Elle meurt religieusement quand les cultes qui la caractérisent sont officiellement interdits par l'empereur Théodose en 380 après J.-C. Elle meurt physiquement sous l'effet des destructions barbares, sous l'effet du temps et surtout sous l'effet de l'autodestruction. Naît une Rome chrétienne pour laquelle les monuments de la Rome antique sont au mieux objets de récupération : le temple de Portunus, la Curie, le Panthéon par exemple sont transformés en église¹ ; au pire objets de pillages ou de désintérêt : le centre historique perd son caractère monumental, les marbres antiques sont réutilisés

1. Au IX^e siècle, pour le premier, dès le VII^e siècle pour les deux autres.

dans d'autres structures ou transformés en chaux. Le souvenir se transforme en mythe. Paradoxalement, du XII^e au XIV^e siècle, la littérature des *Mirabilia*, guides destinés aux pèlerins chrétiens, fait revivre la Rome païenne, mais elle le fait sous forme d'histoires extraordinaires : on raconte qu'un dragon est couché sous le temple de Vesta, qu'autrefois se dressaient sur le Capitole des palais resplendissants d'or et d'argent². Sur les plans, Rome est ronde comme le monde dont elle est le centre. Les quelques monuments antiques représentés le sont schématiquement et à une place approximative.

Le XV^e siècle marque une rupture. Comme Anne Raffarin-Dupuis le montre clairement dans son introduction à l'édition de la *Roma instaurata*³, la rupture peut même être datée précisément de 1443, l'année au cours de laquelle le pape Eugène IV prend possession de Rome après un exil de presque dix ans⁴. Ce pape, qui avait créé quelque temps auparavant une association de protection du Colisée, entreprit à son retour d'importants travaux de restauration de la ville dont certains concernèrent des monuments antiques : réfection des ponts de l'île Tibérine, dégagement de la colonnade du Panthéon et rénovation de sa coupole. Son successeur, Nicolas V, ira dans le même sens : en 1462, il signera un édit interdisant les dégradations des monuments anciens et leur transformation en chaux.

C'est dans ce contexte que l'humaniste italien Flavio Biondo entreprend, à la fin de l'année 1443, la rédaction de *Roma instaurata*, « Rome restaurée », publié en 1446. Il ne s'agit pas de restaurer Rome au sens propre, encore que, nous l'avons vu, certains monuments antiques connaissent réellement des réfections à cette époque ; il s'agit de retrouver, de décrire, de représenter la topographie et l'architecture de Rome. Pour la première fois, ce travail est fait de façon scientifique, en confrontant sources archéologiques et sources textuelles. Flavio Biondo va sur le terrain, il observe, relève les inscriptions, note les résultats de fouilles fortuites ou volontaires. Il va aussi dans les bibliothèques, il lit, annote, recopie les manuscrits des auteurs de l'Antiquité⁵. Il redécouvre des textes oubliés depuis des siècles : il est le premier par exemple à citer l'œuvre de l'historien Ammien Marcellin⁶. Le travail de philologie et d'archéologie dont Flavio Biondo fut l'un des initiateurs se poursuivra dès lors et s'amplifiera. Le pape Nicolas V fait de la bibliothèque vaticane la première grande bibliothèque européenne, l'architecte Léon Battista Alberti⁷ fait des relevés des monuments antiques⁸.

2. Moatti 1989, 23.

3. Biondo 2005, XXXVIII-XLI.

4. Les Romains s'étaient soulevés contre le pape en 1434 et ils avaient restauré la république. Le pape avait dû s'enfuir à Pise puis à Florence.

5. Il semble avoir eu une activité de copiste, peut-être pour obtenir en contrepartie des ouvrages qu'il désirait posséder (Biondo 2005, XXVII). Son écriture est bien répertoriée ; on sait par exemple qu'il copia le *Brutus* de Cicéron, les *Lettres* de Pline...

6. Biondo 2005, XXVIII.

7. Il publie lui-même en 1485 un traité d'architecture dans lequel l'influence de l'architecte romain Vitruve se fait sentir.

8. Cet intérêt pour l'« Antiquité retrouvée » n'empêchera toutefois pas les autodestructions ultérieures, du pape Paul III offrant en 1540 les pierres du Forum aux bâtisseurs de la basilique Saint-Pierre, jusqu'à

La description de Rome dans *Roma instaurata* est uniquement littéraire. Il faudra attendre encore quelques années pour voir apparaître des représentations iconographiques faites dans le même esprit. La carte de Pirro Ligorio, « avec la représentation des monuments antiques que l'on peut encore voir en 1570 »⁹, est l'une des premières de ce type : malgré son imprécision architecturale et topographique, elle rompt avec la tradition des cartes rondes et fantaisistes. Il restera bien des progrès à faire : pour ne parler que de monuments bien visibles, le temple de Vespasien sur le Forum républicain et la basilique de Maxence et de Constantin par exemple ne seront identifiés comme tels par Antonio Nibby¹⁰ qu'au XIX^e siècle... C'est du reste ce XIX^e siècle qui verra l'aboutissement iconographique de l'entreprise de Flavio Biondo avec les plans archéologiques de Rodolfo Lanciani, les restitutions de Luigi Canina, les envois de Rome, ces relevés d'architecture antique accompagnés de leur restitution que les pensionnaires de l'académie de France à Rome devaient réglementairement envoyer à Paris¹¹.

Le XX^e siècle enfin sera celui des deux grandes maquettes de Rome à l'époque de Constantin : la maquette de Paul Bigot, conservée à l'université de Caen (et dont une copie est exposée aux musées royaux d'Art et d'Histoire de Bruxelles)¹² et la maquette d'Italo Gismondi exposée au musée de la Civilisation romaine¹³. Ces maquettes sont une forme d'achèvement, la somme des connaissances littéraires, archéologiques et iconographiques accumulées sur la Rome antique depuis la Renaissance.

Y avait-il donc encore quelque chose à faire après Bigot et Gismondi en matière de représentation iconographique ? Oui, pour deux types de raisons :

- les progrès faits dans la compréhension des sources textuelles et dans celle de la topographie de la Rome antique ont rendu obsolètes les deux maquettes sur un certain nombre de points.

- Les technologies du multimédia et en particulier de la réalité virtuelle permettent une nouvelle révolution dans la représentation de la Rome antique.

L'apport scientifique des dernières décennies en matière d'édition des sources et dans le domaine de l'archéologie

À un moment où les filières de Lettres classiques ne se portent pas très bien au sein de l'université française, l'ensemble de la communauté scientifique ne mesure peut-être pas à leur juste valeur les immenses progrès qui ont été accomplis dans l'édition des

Mussolini rasant les vestiges de la *Meta sudans* en 1936. Rome connaîtra aussi des destructions venant de l'extérieur au XVI^e siècle : en 1527, les troupes de Charles Quint dévastent la ville.

9. Le cartouche en haut de la carte indique : VRBIS ROMAE SITVS CVM IIS QVAE ADHUC CONSPICIVNTVR VETER. MONVMENT. RELIQVIIS PYRRHO LIGORIO NEAP. INVENT. ROMAE M. D. LXX.

10. Antonio Nibby fut chargé des fouilles du Forum en 1827.

11. Pinon & Amprimoy 1988.

12. Sur la maquette de Paul Bigot, voir Royo 2006.

13. Sur la maquette d'I. Gismondi, voir Liberati 2003 et Pavia 2008.

textes grecs et latins et dans leur mise à disposition ces dernières décennies. L'accès aux sources (qu'il s'agisse des sources anciennes proprement dites ou de la bibliographie) n'a jamais été aussi simplifié. L'informatisation des bibliothèques, la numérisation des textes anciens, la création de bases de données électroniques, aussi bien en grec qu'en latin, pour les textes littéraires comme pour l'épigraphie, en sont la cause principale, mais le réseau Internet est également un extraordinaire vecteur de toute cette information. L'interprétation des stemmas, c'est-à-dire les arbres généalogiques des manuscrits, a souvent été améliorée grâce à une confrontation plus approfondie des différentes leçons transmises, grâce aussi à l'exploitation de manuscrits jusqu'ici ignorés. La rédaction des apparats critiques s'est faite plus précise, les textes et les traductions à disposition des chercheurs sont plus nombreux et plus fiables, et surtout les textes difficiles, notamment les textes scientifiques et techniques, se voient accompagnés du commentaire qui leur était indispensable. Ne prenons qu'un seul exemple, important pour notre sujet, celui de l'histoire du texte du *De architectura* de Vitruve. Écrit dans la deuxième moitié du I^{er} siècle avant Jésus-Christ, dédié à l'empereur Auguste, c'est le seul traité antique d'architecture et d'urbanisme qui ait été conservé. Le texte n'a cessé d'être connu de l'Antiquité à la Renaissance (près d'une centaine de manuscrits sont aujourd'hui recensés, dont plus d'une trentaine sont antérieurs au XV^e siècle), mais c'est un collègue de Flavio Biondo à la Curie pontificale, Poggio Braccioloni, qui va le mettre particulièrement en lumière après avoir découvert un manuscrit du *De architectura* au monastère de Saint-Gall en 1414¹⁴. L'*editio princeps* a été réalisée en 1486 ou 1487 par Johannes Sulpicius, archéologue à l'académie du pape Innocent VIII. Puis viendra un groupe d'éditions italiennes importantes entre 1457 et 1556 avec Giocondo, Philandrier (Philander) et Barbaro. C'est la recherche allemande qui a ensuite pris le relais avec les éditions de Rode en 1800, de Schneider en 1807, de Rose en 1867 et celle de Fensterbusch en 1964 qui a servi de référence jusque très récemment. Pendant cette période, les Français s'étaient surtout illustrés par leurs traductions : celle de Jean Martin dédiée en 1547 à Henri II et accompagnée des dessins de Jean Goujon, puis celle de Claude Perrault dédiée en 1673 à Louis XIV. Mais en 1969 Jean Soubiran a inauguré avec le livre IX la première édition dans la Collection des universités de France et le flambeau a été repris en 1973 avec le livre VIII par Louis Callebat qui créa alors une sorte d'école caennaise des éditions de Vitruve. La plupart des autres livres de Vitruve dans la Collection des universités de France sont issus de cette « école »¹⁵ et la collection vient juste d'être achevée : par rapport aux éditions précédentes, elle marque un progrès considérable en offrant l'apparat critique le plus complet réalisé jusqu'à présent et en incluant dans le commentaire les résultats des études vitruviennes, particulièrement actives ces dernières années.

Dans le domaine de la topographie, de l'architecture et de l'urbanisme de la Rome antique, les avancées faites récemment sont également remarquables. Le *Lexicon*

14. Vitruve 1990, LI et LIII.

15. Les livres III et IV ont été édités par Pierre Gros.

Topographicum Urbis Romae publié sous la direction d'Eva Margareta Steinby entre 1993 et 2000¹⁶ et les travaux de Filippo Coarelli¹⁷ notamment font maintenant référence, comme fait référence dans le domaine de l'architecture l'ouvrage de Pierre Gros¹⁸. Les archéologues italiens publient abondamment : la revue *Forma Urbis* donne chaque mois l'actualité sur les fouilles effectuées à Rome (et ailleurs aussi dans le monde romain).

Il n'est pas possible de citer ici tous les progrès qui ont été faits par rapport aux grandes représentations de Paul Bigot et d'Italo Gismondi. Nous n'allons donc prendre qu'un seul exemple : celui du forum de la Paix, illustré et développé dans ce même recueil par la communication de Sophie Madeleine. Ce forum a été construit par Vespasien, tout près du Forum républicain, au lendemain de son triomphe sur la Judée. Il comprend un temple de la Paix dédié en 75 après J.-C. et abritant les trésors pris dans le temple de Jérusalem, une grande place centrale avec six immenses rangées de canaux, des portiques sur trois côtés abritant de nombreuses œuvres d'art, et, ouvrant sur le portique sud, différentes salles à vocation administrative et culturelle, notamment une bibliothèque et la salle de la *Forma Urbis*, un plan de marbre de très grande taille (18 x 13 m) qui représente le tracé au sol de la ville de Rome à l'échelle 1/240. La gravure date de l'époque de Septime Sévère (début du III^e siècle après Jésus-Christ) et le plan servait probablement de cadastre. Entre 10 et 15 % des fragments de ce plan ont été retrouvés au XVI^e siècle. L'emplacement du forum n'a été reconnu qu'au début du XIX^e siècle : auparavant on le confondait avec la basilique de Maxence et de Constantin qui était appelée temple de la Paix. Au début du XX^e siècle, Paul Bigot le situe correctement sur la maquette mais sa représentation, fondée sur les connaissances de l'époque, contient plusieurs erreurs : mauvaise orientation des canaux (due à un mauvais placement des fragments de la *Forma Urbis*), représentation de la *Forma Urbis* à ciel ouvert, etc. Quelques dizaines d'années plus tard, la représentation d'Italo Gismondi est plus exacte, mais les fouilles entreprises à partir de 1998 renouvellent en grande partie la connaissance du monument. Ne pas les prendre en compte reviendrait à garder une image largement faussée de ce monument. Les grandes maquettes de Bigot et de Gismondi ne sont plus modifiables et c'est heureux qu'elles ne le soient pas car elles représentent l'état des connaissances sur Rome à un moment donné de l'histoire. Leur mise à jour serait du reste bien éphémère car les recherches archéologiques à Rome sont loin d'être achevées : les chantiers en cours sur les forums impériaux ou place Navone (à l'emplacement du stade de Domitien) apporteront à coup sûr de nouvelles données¹⁹.

Un des intérêts de la maquette virtuelle, et nous allons essayer de démontrer dans la troisième partie que ce n'est pas le seul, est précisément de pouvoir relativement facilement intégrer ces mises à jour, tout en restant elle-même un objet éphémère.

16. Steinby 1993-2000.

17. Outre les nombreuses contributions au dictionnaire de M. Steinby cité ci-dessus, voir par exemple Coarelli 1994 et 1997.

18. Gros 1996-2001.

19. Cf. Bernard 2010.

L'apport du multimédia et de la réalité virtuelle

« Multimédia » et « réalité virtuelle » sont des concepts qui se recoupent partiellement. Quelques rappels de définitions peuvent être nécessaires tant ces mots sont parfois utilisés à tort et à travers. Le mot « multimédia » est apparu pour la première fois dans la presse américaine en 1976. Il se comprend aisément : il s'agit d'associer sur un même support les différents médias (textes, images fixes ou animées, son) et de naviguer de l'un à l'autre. L'expression « réalité virtuelle » est plus ambiguë (paradoxale même dans le rapprochement des deux mots) et prête souvent à confusion : il s'agit fondamentalement d'une représentation du réel dans laquelle on peut s'immerger et interagir. Une édition électronique dans laquelle l'utilisateur peut aisément passer du texte à l'image et / ou au son n'est pas de la réalité virtuelle car il manque le concept d'immersion. Un film en images de synthèses, si bien fait soit-il, n'est pas non plus de la réalité virtuelle car il manque le concept d'interactivité. Nous allons essayer de montrer comment l'association de ces deux technologies, le multimédia et la réalité virtuelle, permet, plus de cinq siècles après Flavio Biondo, de « ré-entreprendre » la restauration de Rome.

La maquette virtuelle de la Rome antique réalisée à Caen²⁰ est d'abord un modèle numérique construit à partir des sources textuelles, archéologiques et iconographiques disponibles. La Rome modélisée est celle du début du IV^e siècle après J.-C., à l'époque de l'empereur Constantin. Cette période, qu'ont également choisie Paul Bigot et Italo Gismondi, permet de représenter la Ville à son apogée monumental et surtout dans son dernier état antique, celui que redécouvriront les hommes de la Renaissance, celui qui sera la source d'inspiration des architectes occidentaux. C'est ensuite un modèle dont l'apparence est la plus soignée possible, avec des éclairages et des textures réalistes²¹. C'est enfin un modèle auquel sont associées les sources qui ont permis de le constituer. L'association de la représentation et de ses sources n'avait jamais été faite auparavant, tout simplement parce qu'elle n'était pas techniquement réalisable. Flavio Biondo aurait probablement été enthousiasmé par cette possibilité à la fois de représenter visuellement ce qu'il décrivait, de déambuler à l'intérieur des bâtiments et de pouvoir mettre sous les yeux du visiteur les inscriptions qu'il avait déchiffrées, les fragments d'architecture qu'il avait repérés, les textes sur lesquels il s'était appuyé pour identifier et comprendre le bâtiment.

L'objectif de l'équipe caennaise n'est pas, bien entendu, de rendre à Rome son statut de « maîtresse du monde », comme l'écrit Flavio Biondo dans sa préface. Il est simplement de contribuer à la connaissance scientifique, mais aussi « mythique », d'une ville dont l'architecture et l'urbanisme, à la fois cadres et expressions de la civilisation,

20. Cette maquette est accessible, avec celle de Paul Bigot, sur le site <http://www.unicaen.fr/rome>. Elle est également présentée sur place, à l'université de Caen, dans un Centre de réalité virtuelle.

21. Les textures sont la représentation des matériaux qui « habillent » le modèle : pierres, bois, mosaïques, enduits, etc. Pour la question de l'éclairage, voir la communication de Sophie Madeleine dans ce recueil, « L'évolution des sources et des médias pour la représentation de la Rome du IV^e siècle après J.-C. L'exemple du forum de la Paix », p. 367-376.

ont marqué l'Occident de façon indélébile. La maquette virtuelle, tout en prolongeant le mythe, offre un double intérêt. D'un point de vue scientifique, nous l'avons déjà dit plus haut, elle offre la possibilité d'une mise à jour permanente. Depuis le début du travail, en 1994, presque tous les monuments réalisés à Caen ont connu des modifications suite à la prise en compte d'éléments nouveaux ou à la réinterprétation d'éléments anciens. En dehors de la mise à jour nécessaire, la maquette virtuelle est aussi terrain d'expérience, de confrontation des hypothèses, de tests des systèmes mécaniques associés à l'architecture : vélums des édifices de spectacle, rideau de scène, systèmes de levage, élévation d'eau, etc. L'accès direct à la documentation à partir du modèle permet d'utiliser celui-ci comme une publication scientifique : le renvoi aux sources et aux différentes hypothèses joue alors le rôle des notes ou de l'apparat critique. D'un point de vue pédagogique, la maquette virtuelle est un véritable outil de représentation accessible à des publics pluriels. Tandis que le spécialiste y voit une hypothèse de restitution, le non-spécialiste trouve tout simplement la visualisation d'une réalité qu'il peine à imaginer par la description textuelle, le plan ou même le dessin en deux dimensions.

Au XX^e siècle, le siècle de la maquette numérique, Rome est toujours un mythe. De même que le travail de Flavio Biondo et de ses successeurs n'a pas détruit le mythe, qui s'était petit à petit installé avant lui²², de même la restitution virtuelle contribue à la fascination du public pour la Rome antique. Preuve en est l'affluence aux présentations de la maquette virtuelle (Journées du patrimoine, Fête de la Science, Nocturnes²³) ou la médiatisation de « Rome Reborn » sur Google, projet américain avec lequel nous avons signé une convention en 2008²⁴. La restitution virtuelle permet à la fois de démystifier les prouesses architecturales et de faire admirer sur des bases réelles les compétences des ingénieurs romains. En revanche, les objectifs de la représentation ont changé : d'idéologiques ou politiques, ils sont devenus scientifiques. Il ne s'agit

-
22. Voir, dans le même recueil, la communication de Louis Callebaut, « Rome: genèse d'un mythe », p. 17-26.
23. Depuis janvier 2007, l'équipe de recherche technologique éducation « Sources anciennes, multimédias et publics pluriels » (ERSAM) expose au public son modèle virtuel de la Rome antique, le premier mercredi de chaque mois à 18h30. Chaque conférence (45 minutes, plus 15 minutes de débat) se compose de deux parties : une introduction au thème choisi et une visite interactive (en stéréoscopie) de la partie correspondante de la maquette virtuelle de la Rome antique. Conformément au programme de l'ERSAM, les publics visés sont divers : spécialistes et non-spécialistes sont les bienvenus (cf. www.unicaen.fr/rome).
24. La convention a été signée en 2008 avec l'Institute for Advanced Technology in the Humanities (IATH) de l'université de Virginie (cf. www.romereborn.virginia.edu/rome_2.0.php). Le but de l'accord de partenariat est en effet de compléter le contenu des deux modèles virtuels par un accord mutuel d'échange de données : le « Plan de Rome » est autorisé à utiliser le modèle de la ville de Rome, créé par l'IATH, en tant que support pour la restitution virtuelle de bâtiments de Rome ; l'IATH est autorisé à intégrer les restitutions virtuelles créées par le « Plan de Rome », dans son modèle de la ville de Rome. La collaboration avec l'IATH, qui est ancienne (la première rencontre à Caen date de 2000), s'étend aussi au projet SAVE (*Serving and Archiving Virtual Environments*) : il s'agit de publier sur un serveur web les restitutions virtuelles archéologiques en y associant leurs métadonnées. Cette publication, recensée par des pairs et supervisée par un comité scientifique international, aura la valeur scientifique d'une revue traditionnelle.

plus de célébrer la capitale de la Chrétienté, il s'agit tout simplement de comprendre comment l'architecture et l'urbanisme romains ont influencé de façon incontestable l'architecture et l'urbanisme occidentaux, de comprendre comment Rome est, de façon tout aussi incontestable, un mythe des origines de notre civilisation.

Philippe FLEURY

Équipe de recherche technologique éducation
 « Sources anciennes, multimédias et publics pluriels »
 (ERTé 2003 ERSAM – www.unicaen.fr/ersam)

Références bibliographiques

Textes

- FLAVIO BIONDO (2005), *Roma instaurata*, Livre I, éd., trad., présentation et notes par A. Rafarin-Dupuis, Paris, Les Belles Lettres.
- VITRUVÉ (1990), *De architectura*, Livre I, éd., trad. et comment. par P. Fleury, Paris, Les Belles Lettres (CUF).

Études

- BERNARD J.-F. (2010), « Recherches sur l'évolution de la Piazza Navona », in *Virtual Retrospect 2009* (Actes du colloque international de Pessac, 18-20 novembre 2009), R. Vergnieux, C. Delevoie (éd.), Pessac, Ausonius.
- COARELLI F. (1994), *Guide archéologique de Rome*, trad. fr. R. Hanoune, Paris, Hachette.
- COARELLI F. (1997), *Il Campo Marzio: dalle origini alla fine della repubblica*, Rome, Quasar.
- GIARDINA A., VAUCHEZ A. (2000), *Rôme. L'idée et le mythe. Du Moyen Âge à nos jours*, Paris – Rome, Fayard – Laterza.
- GROS P. (1996-2001), *L'architecture romaine*, Paris, Picard, 2 vol.
- LIBERATI A.M. (2003), « La rappresentazione di Roma antica nel plastico di Gismondi del Museo della civiltà romana a Roma », *Les Cahiers de la MRSH de Caen*, 33, Rome An 2000 – Ville, maquette et modèle virtuel, p. 243-252.
- MOATTI C. (1989), *À la recherche de la Rome antique*, Paris, Gallimard (Découvertes).
- PAVIA C. (2008), « La ricostruzione dell'antica Roma. Breve storia del platticismo romano », *Forma Urbis*, XIII, 5, p. 30-39.
- PINON P., AMPRIMOY F.-X. (1988), *Les envois de Rome (1778-1968). Architecture et archéologie*, Rome, École française de Rome (Collection de l'EFR; 110).
- ROYO M. (2006), *Rome et l'architecte: conception et esthétique du plan-relief de Paul Bigot*, Caen, Presses universitaires de Caen.
- STEINBY E.M. (dir.) (1993-2000), *Lexicon Topographicum Urbis Romae*, t. I à VI, Rome, Quasar.