



HAL
open science

La restitution de l'image des villes antiques : le problème de la représentation des parties non visibles

Jean-Claude Golvin

► **To cite this version:**

Jean-Claude Golvin. La restitution de l'image des villes antiques : le problème de la représentation des parties non visibles. Virtual Retrospect 2003, Nov 2003, Biarritz, France. pp.39-43. hal-01740265

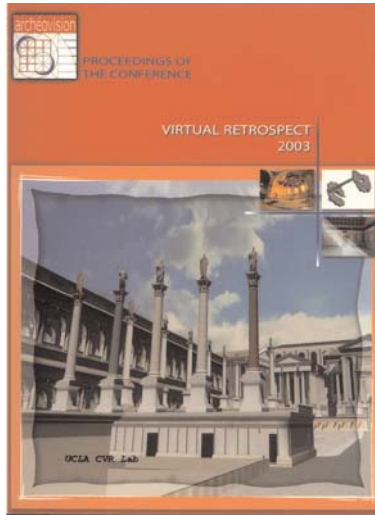
HAL Id: hal-01740265

<https://hal.science/hal-01740265v1>

Submitted on 22 Mar 2018

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.

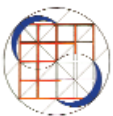
L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Vergnienx R. et Delevoie C., éd. (2004),
Actes du Colloque Virtual Retrospect 2003,
Archéovision 1, Editions Ausonius, Bordeaux

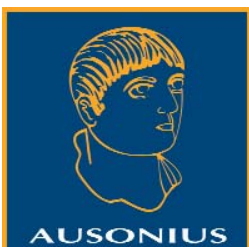
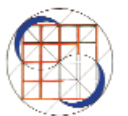
Tiré-à-part des Actes du colloque Virtual Retrospect 2003

Biarritz (France) 6 et 7 novembre 2003



J.-C. Golvin

Restitution Issue in Archaeology of Ancient Townspp. 39-43



Conditions d'utilisation :
l'utilisation du contenu de ces pages est limitée à un usage
personnel et non commercial.
Tout autre utilisation est soumise à une autorisation préalable.
Contact : virtual.retrospect@archeovision.cnrs.fr

<http://archeovision.cnrs.fr>



LA RESTITUTION DE L'IMAGE DES VILLES ANTIQUES :

Le problème de la représentation des parties non visibles

Jean-Claude Golvin

AUSONIUS (UMR 5607 du CNRS)
Université Michel de Montaigne
33607 Pessac Cedex

Abstract : After reminding some definitions for a few but essential words in the restitution of ancient towns, it is necessary to get back to creating such images.

The recreation of non-visible parts of a site depends on the analysis of the source data (known, hidden or lost documents) and on the development of hypotheses.

The image of the ancient town is a theoretic model based on five determining points : topography, main contours, urban plots, shape of the public buildings, relative position of the determinants.

Key words : recreation – reconstruction – restoration – ancient town – virtual image.

Résumé : Après avoir rappelé quelques définitions des mots essentiels du domaine de la restitution de l'image des villes antiques, il est nécessaire de revenir sur le fait même de construire de telles images.

La restitution des parties non visibles d'un site repose sur l'analyse des données de base (connues, cachées ou perdues) et sur l'élaboration d'hypothèses de restitution. L'image de la ville antique est un modèle théorique reposant sur cinq déterminants : topographie, contour général, trame urbaine, forme des édifices publics, position relative des déterminants.

Mots clés : restitution – reconstitution – restauration – ville antique – images virtuelles.

La restitution architecturale des monuments et des sites anciens est un problème auquel nous avons été souvent confronté. Malgré la variété des cas étudiés, la réflexion théorique que nous avons menée dans ce domaine, permet de faire état aujourd'hui d'une réflexion d'ensemble relative à la problématique et à la méthodologie de la restitution.

Nous concentrerons notre attention sur les problèmes que pose la restitution d'une ville antique et plus particulièrement celle des parties du site qui ne sont pas connues.

1. Rappel de quelques définitions fondamentales

Il convient de rappeler tout d'abord la définition de quelques mots essentiels.

Restitution

Le mot restituer exprime avant tout l'idée de rendre.

Il s'agit, en ce qui concerne notre sujet, de redonner l'idée de l'aspect d'un édifice ancien. La restitution est, fondamentalement, la reconstitution d'une image : celle que l'édifice ou le site étudiés devaient avoir à un moment ou à un autre de leur histoire.

Reconstitution

La reconstitution, réassemblage ou le "remembrement" de tout ou partie des éléments épars d'un monument a donc un caractère concret. Elle consiste à replacer dans un ordre pertinent les éléments connus les uns par rapport aux autres. Une reconstitution peut être simplement graphique ou devenir effective et faire partie d'une opération de restauration.

Restauration

La restauration consiste à améliorer l'état d'un édifice pour en assurer la conservation, mais aussi la compréhension. Elle est régie aujourd'hui par des règles qui visent à en limiter l'ampleur et à assurer autant que possible sa réversibilité.

La restitution vise à retrouver ce que nous appelons l'image "pertinente" d'un site.

La forme des édifices et des villes qui nous sont parvenus dans un état de destruction plus au moins avancé avait un rapport direct avec leur fonction. Un édifice et à plus forte raison un

grand programme monumental, en raison de leur coût considérable et des efforts que représentait leur réalisation, n'ont jamais été construits par hasard. Il importe au chercheur de restituer le contexte historique dans lequel l'édifice est apparu et de comprendre son aspect et son fonctionnement d'ensemble.

L'image pertinente d'un site est celle qu'il avait à l'origine, celle qu'on lui avait donné pour qu'il assume pleinement son rôle sur le plan fonctionnel et symbolique. Elle est très représentative de la société qui l'a réalisée.

Nous la qualifions de "pertinente" parce que cette image est le reflet, l'expression visuelle de l'édifice véritable, celui qui a vécu. Elle désigne quelque chose de réel qui a été éprouvé par les hommes. Elle est pertinente parce qu'elle est ainsi chargée de sens, au contraire d'une image inventée ou fictive.

Nous accordons au mot pertinent les deux aspects, tels que les ont définis D. Sperber et D. Wilson. Pertinent veut dire à la fois "à propos" et "efficace" : moins il faut de signes pour qu'un message soit compris et moins il faut d'efforts pour cela, plus il est pertinent.

On ne pourra jamais pleinement retrouver l'image d'origine d'un site, dans toute sa richesse, mais une recherche méthodique permettra de s'en rapprocher toujours davantage. En fait, nous viserons à retrouver les signes majeurs et caractéristiques de l'image d'un site ceux qui définissent avec le plus de netteté et d'évidence son aspect particulier.

On peut dire que le chercheur, tel un inspecteur de police, à l'issue d'une enquête minutieuse, tente d'obtenir un "portrait-robot" du site ; quelque chose qui puisse ressembler le plus possible à l'objet de la recherche grâce à l'exploitation des indices connus et à la vraisemblance.

Une restitution, malgré la part d'hypothèse qu'elle contient nécessairement, ne peut jamais être une invention : elle est le reflet d'une idée patiemment construite.

2. Pourquoi restituer les parties non visibles d'un site ?

On doit se poser la question de savoir pourquoi restituer une image d'ensemble d'un site ce qui oblige à représenter des parties non visibles et mal connues plutôt que de se contenter d'une image partielle plus sûre. Bien évidemment, s'en tenir aux seules indices connus ou déductibles serait rassurant, mais nous tenons à dire que ceci est surtout une solution de facilité qui ne résout pas les véritables problèmes que pose une restitution .

Jamais l'image d'un édifice dont la restitution s'arrêterait aux parties retrouvées ou reconstituées ne donnerait un reflet satisfaisant de son aspect d'origine. Une telle image ne correspondrait qu'à l'accumulation de données incomplètes elle n'offrirait qu'une vision tronquée et arbitraire du monument.

L'aspect d'un site n'est que la conséquence de toutes les agressions matérielles et humaines qu'il a subies. Rien n'est parfaitement logique dans ce long processus de destruction. Il est impossible de rétablir son histoire dans les moindres détails car les indices qui permettraient de le faire ont le plus

souvent disparu en grande partie. Ce dont on est sûr, c'est que les édifices que nous étudions n'étaient pas des ruines, mais qu'ils avaient une image complète et pertinente (bien différente de celle qu'ils nous donnent aujourd'hui) la seule image qu'il importe vraiment de retrouver. La dent d'un mammoth ne donne pas l'image de l'animal ce n'est qu'un indice qui peut simplement contribuer à reconstruire celle-ci.

Il faut entreprendre de restituer l'image complète d'un site afin de tenter d'en avoir une représentation d'ensemble crédible. Ceci est intéressant sur le plan scientifique et indispensable le plus souvent pour communiquer à un public spécialisé ou non et le plus rapidement possible l'idée que l'on est parvenu à se faire du site étudié.

3. Les données de base.

On ne dispose généralement pas de toutes les données qui permettraient d'aboutir à une restitution d'ensemble par simple déduction;

Trois situations sont possibles : les données sont, soit connues, soit cachées, soit perdues.

- *Les données connues* correspondent aux murs dégagés, à l'ensemble des blocs épars, aux indices matériels retrouvés.

- *Les données cachées* correspondent à toutes les parties du site encore enfouies et aux indices matériels restant à découvrir.

- *Les données perdues* correspondent aux murs détruits dont les éléments ont disparu à tout jamais ainsi qu'aux parties du site qui n'ont pas laissé de traces.

La réalité de cette perte, qui peut représenter une proportion importante des édifices d'origine, exclut toute possibilité de parvenir, par simple déduction, à la restitution d'une image complète de ce dernier.

Il est illusoire en effet, d'espérer que des découvertes futures suffiront à démontrer totalement le bien fondé d'une restitution. Elle permettront, tout au plus, de compléter certaines informations et de rectifier certaines hypothèses émises, mais les fouilles archéologiques ne permettront jamais de résoudre tous les problèmes de restitution posés puisqu'une proportion non négligeable du site a disparu définitivement. C'est la raison pour laquelle toute image de restitution globale sera inévitablement théorique.

Une restitution d'ensemble comprendra toujours trois parties :

- une partie connue représentant les structures retrouvées du site,
- une partie reconstituée qui aura été faite en tenant compte des éléments épars et des indices archéologiques réassemblés,
- une partie complétée (par hypothèse) qui, ajoutée aux deux premières, permettra d'aboutir à une image d'ensemble crédible du site, image que l'on peut penser être proche de son aspect d'origine à une époque considérée.

4. La partie complétée de l'image de restitution

Tenter de compléter l'image d'un site lorsque les données archéologiques manquent, consiste à réaliser une construction théorique fondée sur l'étude d'exemples parallèles adéquats, mieux conservés que l'exemple étudié, mais qui peuvent lui

être comparés sur le plan typologique et chronologique.

Une telle construction est, par définition, symbolique. En effet, elle consiste à choisir, à partir de plusieurs exemples, les solutions qui ont le plus de chance de s'appliquer au cas étudié.

La logique impose de privilégier, parmi les diverses hypothèses possibles, celle qui a le plus de chances de correspondre à la réalité. En effet, aucun argument ne permet de privilégier, parmi les diverses hypothèses possibles, une solution rare ou inédite car, dans ce dernier cas, la partie complétée de l'image deviendrait arbitraire. Le raisonnement suivi doit faire appel obligatoirement à l'induction avec tous les risques que ceci suppose. On ne peut savoir, en effet, si un résultat basé sur un raisonnement par induction est vrai ou faux, mais tout au plus penser qu'il est le plus probable possible. Certaines parties de l'image sont donc construites de manière hypothétique mais le raisonnement d'ensemble qui prévaut reste déductif (ou logique) : le raisonnement suivi est donc est de type hypothético-déductif.

Le risque le plus grand que fait courir l'induction est le fait de privilégier une solution qui, pour être la plus courante et la plus vraisemblable de toutes celles qu'il est possible d'envisager, peut ne pas correspondre au cas particulier étudié. Il se peut que l'édifice étudié ait correspondu à un cas rare ou inédit, sans que nous n'ayons aucun moyen de le savoir ni de le prouver. Telle est donc la limite de la crédibilité de la restitution. Elle peut, au mieux, offrir une idée vraisemblable du site, celle qui a le plus de chances de ressembler à son image d'origine, sans que l'on puisse affirmer que sa partie complétée est vraie : "le vrai peut quelque fois n'être vraisemblable" en ce qui la concerne.

5. Notion de modèle théorique

De nombreuses disciplines conduisent les chercheurs à établir un modèle théorique de l'objet complexe qu'ils étudient. La construction d'un tel modèle concrétise les idées et permet d'approfondir la réflexion scientifique, ceci est vrai en physique, en astronomie ou en médecine par exemple et on ne voit pas ce qui empêchait de réaliser des modèles théoriques dans le domaine de l'archéologie, bien au contraire.

Le modèle théorique reflète l'état d'avancement le plus poussé de la réflexion scientifique menée à un moment donné.

Nous allons voir qu'un bon modèle ne peut-être bouleversé de fond en comble car il ressemble, dès le départ, au sujet étudié sur des points essentiels. Il est susceptible d'être affiné et modifié en fonction des découvertes nouvelles réalisées et des progrès de la recherche.

L'usage de l'outil informatique ne se limite plus, dans le domaine de la restitution, à de simples représentations en deux ou en trois dimensions : il permet de rattacher à une maquette électronique toutes les connaissances accumulées sur l'édifice, y compris celles que l'on ne peut spatialiser.

Comment serait-il possible de mentionner en effet, le nom propre d'un empereur romain (Hadrien) ou une date précise (114 p.C.), ou encore la qualité d'un matériau(le marbre du

Pentélique), si ces informations n'étaient pas entrées en langage linéaire?

Le modèle théorique ressemble ainsi à l'image mentale complexe que le chercheur bâtit dans son cerveau. Il associe des données susceptibles d'être traduites en image à des informations que l'on doit écrire. Le modèle est donc un "hyperspace" (ou espace à plus de quatre dimensions).

L'intérêt de l'établissement d'un modèle informatique est multiple. Il permet d'actualiser sans cesse de nouvelles connaissances (enrichissement de base de données, augmentation de la solidité et de la qualité des démonstrations sur lesquelles sont fondées les représentations des parties mal connues du site).

Le modèle théorique reflète donc la structure complexe et évolutive de l'image mentale humaine. Il est une sorte d'image mentale très riche, nourrie souvent du travail de toute une équipe. Sa structure correspond au concept le plus élaboré, à l'idée la plus précise qu'il a été possible de se faire d'un site à un moment donné de la recherche.

Faire une image de restitution complète consiste donc à construire la structure ou "modèle" auquel est directement liée l'idée du site. Ceci correspond à la construction du concept le plus riche et le plus subtil possible de ce dernier.

Le nombre d'informations accumulées et la réflexion menée pour construire ce modèle font que le concept bâti de cette manière est beaucoup plus riche que celui qui est lié à un mot de langue courante.



Fig. 1 : Dougga (Thucca) au début du III^e siècle p.C. Ville dont le tracé irrégulier est dû à l'évolution permanente d'une cité d'origine pré-romaine. J.-C. Golvin.

6. Les cinq déterminants de l'image d'une ville

La restitution de l'image pertinente d'une ville ressemble, nous l'avons dit, à l'élaboration du portrait-robot d'un individu recherché.

Cependant, si dans le cas d'un être vivant les parties du corps ont une position parfaitement définie par les caractéristiques de l'espèce, rien de tel ne peut guider le positionnement des éléments constitutifs d'une ville.

Aucune ville ne ressemble exactement à une autre et l'on ne

peut deviner où se trouve le forum, le théâtre ou l'amphithéâtre, si l'on ne dispose pas des indices nécessaires. Ceci veut dire que, dans certains cas, la réalisation de l'image d'ensemble d'une ville peut être impossible à faire, car la restitution ne peut être une invention. On devra alors se contenter d'une image partielle en limitant la restitution à celle de certains quartiers ou même de quelques monuments bien connus.

Le très grand nombre d'images de restitution que nous avons réalisées nous a permis de fixer à cinq le nombre des conditions indispensables à la réalisation du portrait-robot d'une ville. Ces cinq points que nous appelons les "déterminants" fondamentaux de l'image sont les suivants :

1) La topographie et le paysage :

la recherche archéologique permet le plus souvent de connaître ou de restituer les caractéristiques du contexte géographique d'ensemble de la ville. L'intérêt de celui-ci est d'autant plus grand que la position de la ville, sa topographie, ses relations avec le territoire qui l'entoure, ont un rapport direct avec son histoire.

2) Le contour général de la ville :

On parvient généralement à cerner, d'après les recherches réalisées, les limites de la ville. Ceci permet d'apprécier la forme d'ensemble de son plan (équivalent du contour du visage humain dans le cas d'un portrait-robot) et l'on peut apprécier son étendue.

3) La trame urbaine :

Le tracé général des rues peut être irrégulier (cas de Dougga) ou régulier (cas de Carthage romaine) (fig. 1 et 2).



Fig. 2 : Carthage romaine à la fin du I^{er} siècle p.C.
Exemple de ville au tracé régulier. J.-C. Golvin.

4) La forme typique des édifices publics :

La position et le type des grandes édifices publics, qui apparaissent en évidence dans la ville, doit également être connue.

En effet, l'amphithéâtre, le théâtre ou les temples du forum constituaient des points forts de l'image de la ville aussi évidents que les yeux le nez ou la bouche d'un visage humain.

5) La position relative de tous les déterminants précédents.

Même si deux villes possédaient des monuments identiques (en nombre et en type) ceux-ci ne seraient jamais placés dans la même position relative, ni dans le même ordre par rapport aux limites urbaines ou à la trame des rues.

La position relative des éléments constitutifs d'une ville définit "la formule-clé" de celle-ci, avec autant de précision qu'un code d'identification particulier.

Les cinq "déterminants" correspondent aux signes essentiels sur lesquels est fondé le "portrait-robot" de la ville et tous les autres signes, malgré leur incontestable intérêt, ont une importance moindre (ou secondaire) (fig. 3).

Il en est ainsi du problème posé par la représentation des quartiers non fouillés d'une ville. On ne peut les représenter que de façon symbolique, en s'inspirant d'exemples mieux documentés ou des parties les mieux connues de la ville elle-même. Ceci correspond en quelque sorte à restituer le feuillage d'un arbre dont le type est parfaitement défini. Le fait de "remplir" l'image dans le but de créer l'impression d'ensemble de la ville est un "habillage" qui doit être étudié, lui aussi, de façon méthodique. Il faut choisir avec soin les exemples de base et procéder par extrapolation en étant bien conscient des limites et des risques d'un tel procédé. Cependant il est faux de dire que pour avoir une idée pertinente d'une ville il faudrait en connaître toutes les parties, maison par maison.

Aucun concept n'a jamais été construit de cette manière. L'idée qu'on se fait de Fès, Amsterdam, New York, Paris ou Venise, est l'application sur une trame urbaine générale caractéristique de "formules" architecturales symboliques construites d'après l'observation de quelques exemples considérés comme particulièrement représentatifs (maisons et portions de rues).

On ne voit pas pourquoi on exigerait de l'image, un degré de précision supérieur à celui dont on se contente au niveau du langage parlé ou écrit. Bien au contraire, nous affirmons qu'une image de restitution méthodiquement construite est nettement supérieure, par sa précision, à celle que nous utilisons dans le langage parlé courant. Elle est, en effet, beaucoup plus complète et homogène que celle-ci, parce qu'elle est construite méthodiquement et non acquise de façon pragmatique par habitude.



Fig. 3 : Djémila (Cuicul) au début du III^e siècle p.C. Ville dont la régularité du tracé est légèrement altérée par les contraintes du relief. J.-C. Golvin.

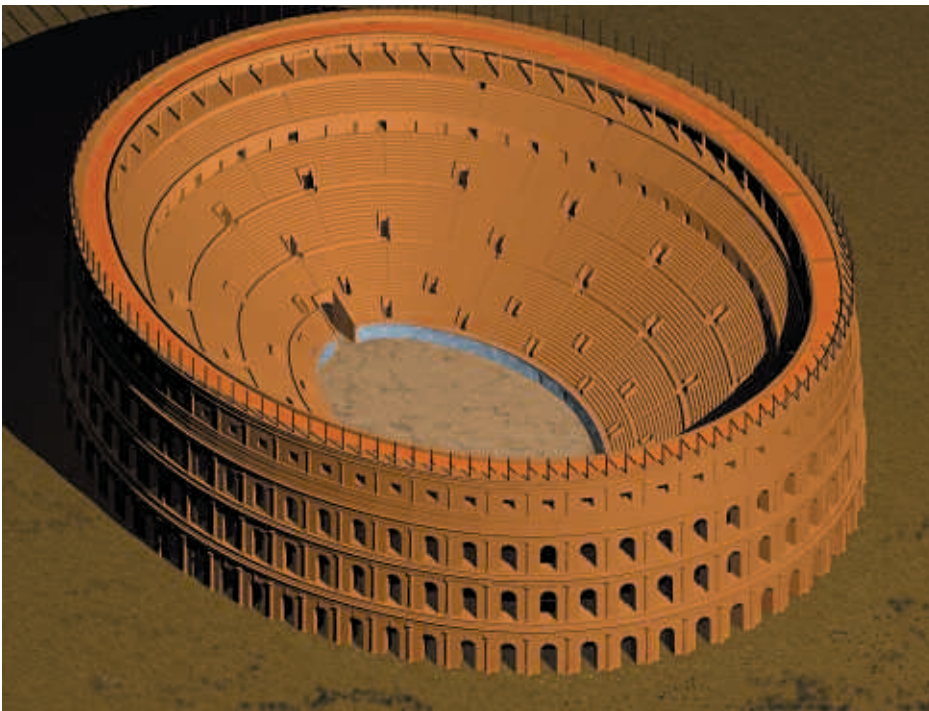


Fig. 4 : Maquette électronique de restitution du grand amphithéâtre, ©J.-F. Bernard, Archéovision.

Une expérience que nous avons souvent faite consiste à dessiner de mémoire une ville.

Nous avons pu constater la pauvreté et le caractère extrêmement lacunaire et déséquilibré de l'image d'une ville que nous pensions bien connaître de mémoire.

L'image de restitution, basée sur les signes nécessaires et suffisants les plus significatifs (les cinq déterminants) ressemble, de façon certaine, à l'image première et pertinente de la ville : tel est bien le but recherché. Cette image suffit à donner une idée générale, certes perfectible, mais crédible de la ville étudiée, bien meilleure que celle que l'on avait avant la réalisation de cette première restitution. Cette représentation doit être considérée comme une image source. Elle sert bien souvent, en effet de base à une exploitation de l'image sous d'autres formes (maquettes matérielles ou électro-niques en particulier) (fig. 4). Elle est également durable si elle est faite avec soin compte tenu de la lenteur des fouilles archéologiques.

Conclusion

Le fait de représenter les parties non visibles ou détruites d'un site apparaît donc comme une nécessité. Il permet d'aboutir à une image synthétique qui satisfait l'esprit en offrant une première représentation, certes hypothétique, mais crédible et pertinente de l'ensemble d'une ville. L'élaboration d'une telle image pose des problèmes méthodologiques particulièrement intéressants et permet de compléter et d'affiner les hypothèses interprétatives nécessaires à son établissement.

Cette image est enfin le moyen le plus efficace de communiquer l'idée que les chercheurs sont parvenus à se faire

du site étudié. Elle correspond à un modèle théorique et en grande partie symbolique qui caractérise l'idée la plus élaborée que l'on est parvenu à se faire de l'ensemble d'un site à un moment donné de la recherche. Elle permet de mettre en forme de la même manière de nombreux exemples, seul moyen de faciliter les comparaisons et le traitement de thèmes généraux synthétiques.