



HAL
open science

Michel de Montaigne numérique

Robert Vergnieux

► **To cite this version:**

Robert Vergnieux. Michel de Montaigne numérique. Référence, 2011, Montaigne aux champs, pp.246-253. hal-01928033

HAL Id: hal-01928033

<https://hal.science/hal-01928033>

Submitted on 29 Nov 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.

Michel de Montaigne numérique

par Robert Vergnieux

Suite à un programme de recherche dirigé par Anne- Marie Cocula, nous avons été amenés à faire le point sur les constructions du site du château de Michel de Montaigne. L'équipe d'Archéovision (Plate-forme Tech-nologique 3D de l'Institut Ausonius) s'est rendue à plu-sieurs reprises sur les lieux fréquentés jadis par l'auteur des *Essais*. Ces passages sur le site devaient tester les pos-sibilités méthodologiques 3D apparaissant dans le pay-sage technologique de l'époque. En quoi une approche numérique 3D pouvait-elle apporter des informations nou-velles sur la compréhension d'un site historique lié à un auteur? Comment une meilleure connaissance de la demeure de cet humaniste dont les textes sont toujours d'actualité peut-elle épauler l'interprétation de ses écrits?

Après avoir mené une réflexion collégiale, deux axes majeurs semblaient pouvoir tirer profit d'une approche tridimensionnelle: tenter de retrouver la structure du château à l'époque de Michel de Montaigne et restituer l'environnement complexe de l'auteur lorsqu'il écrivait ou dictait (dictait) les *Essais*.

Dès nos premiers pas sur place, un document précieux a été mis à notre disposition: un corpus des mentions du château dans les sources écrites et iconographiques. Ce recueil, réalisé par Béatrice Lacour Grandmaison, nous a servi de guide tout au long du projet. Parallèlement à une approche plus archéologique que littéraire du site, nous devons également renforcer nos usages des outils 3D afin de mieux approcher les aspects physiques du site.

Une première *Scène 3D* de la Tour vit alors le jour. Ce modèle initial a nécessité l'élaboration d'une nomen-clature 3D par un découpage de l'ensemble du site en unités architecturales. Progressivement nous avons alors réalisé plusieurs *Scènes 3D* pour couvrir l'étendue du site. L'une était consacrée au corps de bâtiment, le

«Château», l'autre à la « Tour ». Au fur et à mesure de l'avancée des modélisations et des questions qu'elle sou-levait, des missions sur place ont permis de trancher et de poursuivre le travail. Dans un souci de disposer d'in-formation suffisamment précises, nous avons également fait réaliser des relevés tachéométriques de certaines parties des constructions encore en place. Une prospec-tion progressive et systématique du site fut également menée. L'ensemble de ces informations a contribué à l'élaboration de la synthèse 3D actuelle. Les *Scènes 3D* sont destinées à évoluer encore en fonction de nouvelles recherches qui compléteront le dossier. L'ensemble des fichiers numériques est déposé dans le conservatoire des données 3D du patrimoine du TGE-Adonis.

Le château

L'aventure du château de Michel de Montaigne est bien connue des passionnés. Après avoir été l'objet de plu-sieurs rénovations, il fut victime d'un incendie ravageur en 1885. Sur ses ruines fut rapidement érigée une nou-velle bâtisse, actuellement visible sur le site. Le premier objectif de l'équipe a été de retrouver l'état du château avant l'incendie, puis avant sa restauration. Par une exploration minutieuse, nous avons constaté que cer-taines

parties épargnées par l'incendie avaient été rem-ployées *in situ*. Ainsi, un escalier a survécu à l'incendie; à d'autres endroits par contre le château a été reconstruit sur les décombres nivelés de l'édifice antérieur. Ce procédé a fossilisé au niveau du sol des témoignages émouvants. En effet, à travers les quelques bouches d'aération placées du côté de la terrasse, on aperçoit la couche d'incendie piégée sous le sol actuel de l'habitat. Quelle ne fut pas mon émotion lorsque, en explorant les caves du château, en remontant les quelques marches d'un escalier condamné, je découvris des poutres et boiseries calcinées encore en position d'effondrement dans la partie haute de l'escalier ! Ce passage ne mène plus à rien puisque sa partie supérieure a été nivelée et occultée par le sol actuel des pièces du rez-de-chaussée.

L'exploration du sous-sol constitue une amorce solide pour tenter de retrouver la structure du château avant la rénovation et l'incendie. Une étude plus poussée doit être menée encore sur les positions des tours et escaliers initiaux afin d'en induire les parties hautes.

À ce sujet nous disposons également de documents très précieux représentant graphiquement l'édifice à diverses époques ainsi qu'une photographie exceptionnelle prise quelques jours après l'incendie. En croisant ces informations, il a été possible de progresser avec une garantie de validation optimum des divers composants. À partir de cette photographie, un travail méticuleux de calculs géométriques fondés sur les règles de la perspective et de l'optique a assuré les dimensions de plusieurs éléments d'architecture du château aujourd'hui disparus. Les visites renouvelées sur le site nous ont également permis de découvrir des vestiges remployés pouvant provenir du château tel qu'il était avant 1850. L'étude des représentations iconographiques est également d'un apport fondamental. Notre équipe est rodée à cet usage qui repose sur des principes simples. Les données iconographiques ont été réalisées par des

artistes, peintres, dessinateurs ou graveurs des XVIIIème et XIXème siècles qui ont eu une connaissance du site, soit parce qu'ils l'ont vu, soit parce qu'ils en ont vu une représentation, soit par une description lue ou entendue. Selon les cas le témoignage visuel sera plus ou moins fidèle et plus ou moins détaillé. Cependant, en recoupant ces informations avec celles du terrain, par exemple lorsque nous retrouvons sur une représentation des détails de moulage de fenêtre connus par des blocs retrouvés sur place, alors nous considérons qu'il y a une relation forte entre la représentation et l'original. De même, les sources iconographiques ont en commun une même contrainte, celle de traduire dans le plan à deux dimensions une donnée tridimensionnelle. Il s'agit de la façon de transposer le réel en 3 dimensions dans le plan du tableau. Chaque culture, chaque période a sa façon de faire. C'est une des composantes du style, auxquelles chaque artiste ajoute sa touche personnelle. Ce n'est pas en scrutant l'œuvre sur ses différences par rapport à une vue perspective dans un cadrage identique, mais en s'attachant à comprendre comment l'artiste a construit sa représentation que nous obtenons des informations ponctuelles souvent très précises.

Le modèle numérique 3D permet de faire converger tous ces grains d'information et de les confronter à la réalité physique du terrain. Progressivement la *Scène 3D* se précise, s'affine. Des secteurs pourront devenir très détaillés alors qu'à d'autres endroits il sera difficile d'aller au-delà d'un volume grossier. À la différence d'une photographie, les scènes 3D permettent ce mélange des genres. Il est possible à un endroit de décrire jusqu'au détail le plus fin, si nécessaire, alors qu'à un autre endroit, dans la même scène 3D, des volumes peu détaillés peuvent coexister.

La tour

Parallèlement aux travaux entrepris sur le château, la tour, épargnée par l'incendie de 1885, pose un autre problème. Des aménagements ont sans doute été faits au fil des siècles sans qu'il soit aisé de les identifier. Nous nous sommes donc attachés à retrouver, espace après espace, les états initiaux. L'effort principal a porté sur les poutres qui sont le point de contact symbolique majeur entre l'œuvre intellectuelle de Montaigne et son château. En mettant le visiteur en contact direct avec Montaigne, elles sont une fenêtre sur l'histoire.

Dans un premier temps, il a été nécessaire de nous assurer des enveloppes 3D du secteur. Pour cela un premier relevé topographique a été mené sur site. Par la suite, nous avons fait effectuer un relevé tachéométrique (filaire 3D) afin de maîtriser avec une plus grande précision l'ensemble structurel de la tour et le positionnement des poutres entre elles et dans la pièce. Ensuite, un travail complémentaire a été mené sur les inscriptions mêmes des poutres, dont certaines ont été remplacées par Montaigne lui-même. Ce mécanisme, bien connu des archéologues et historiens, fait que plusieurs inscriptions devenues partielles se superposent par endroits. Travaillant à la croisée des disciplines (épigraphie, philologie, littérature, histoire du livre, de la typographie et du décor de bibliothèque), Alain Legros a récemment porté à 66 le nombre des inscriptions du plafond actuellement connues, dont 12 appartenant à la couche inférieure de ces solives « palimpsestes ». Sa collaboration aux missions d'Ausonius et du CRPAA (Centre de Recherche en Physique Appliquée à l'Archéologie, Bordeaux), en particulier lors d'une campagne photographique en UV, a permis de confirmer les résultats de son investigation, y compris pour la localisation de 7 solives « palimpsestes » (et même 8 désormais) dont le texte inférieur n'a pas encore été lu, mais où apparaît bien le phénomène de fluorescence dû à l'application d'un badigeon intermédiaire entre les deux couches d'inscriptions peintes. Dans son travail photographique, Pascal Mora s'est, quant à lui, attaché aux textures des poutres qui seront par la suite utilisées dans les scènes 3D pour simuler les successions chronologiques des inscriptions. Dans cette perspective, il a par ailleurs effectué avec A. Legros une saisie numérique de ces textes en suivant le tracé des lettres romaines et grecques non repeintes par le restaurateur et très semblables aux caractères typographiques du temps de Montaigne.

Toujours au sujet des aspects visuels, une recherche a été menée en collaboration avec le CRPAA sur la pièce adjacente à la bibliothèque: le « cabinet » de Montaigne. Très dégradées, les peintures des parois sont difficiles à identifier dans leur ensemble. Des visiteurs éclairés des siècles passés ont cependant décrit plusieurs scènes qu'attestent quelques vestiges encore en place. Des prélèvements ont été faits au titre de la caractérisation des matériaux. Une campagne de couverture photographique dans les différents domaines de l'invisible est souhaitable, pour explorer les lieux et tenter d'améliorer notre connaissance du décor apposé sur les différents murs

L'auteur des *Essais*

Enfin, nous nous sommes intéressés à Michel de Montaigne « en personne ». Récemment nous avons entrepris de tester les possibilités 3D pour une approche non plus du grand homme, mais de son physique. Une réflexion sur ce projet suscitée par Philippe Desan (*Portraits à l'essai. Iconographie de Montaigne*, Paris, H. Champion, 2010) auquel a été associée la famille propriétaire des lieux nous a convaincus que cette piste pouvait être explorée. L'œuvre de Michel de Montaigne est tellement proche de sa vie qu'il ne semble pas inopportun de vouloir, en parallèle à l'étude archéologique de sa demeure, représenter l'homme qui y résidait.

Pour y parvenir, il nous a semblé que le « gisant de Montaigne » conservé au musée d'Aquitaine constituait un bon point de départ. Telle a été notre hypothèse. En effet, la ressemblance entre l'homme et cette sculpture doit être pertinente puisqu'elle a été acceptée par des personnes proches de Montaigne et qui ont connu les deux : l'original et son double de pierre. Dans le cas de Michel de Montaigne, nous disposons donc d'une sculpture de son corps exécutée quelque temps seulement après sa mort. Les commanditaires qui connaissaient l'homme ont œuvré pour que la réalisation soit au plus près de l'original. C'est pourquoi, en collaboration avec le Musée d'Aquitaine, nous avons réalisé une acquisition scanner laser 3D de la tête du « gisant ».

À partir de la scène 3D de la tête de Michel de Montaigne, nous avons créé une base 3D en enlevant les détails des vêtements du gisant. Philippe Desan a attiré notre attention sur les deux seuls portraits réalisés du vivant de Michel de Montaigne. En les comparant au modèle 3D dont nous disposons, nous avons constaté immédiatement que la forme du nez est différente entre la version dessinée et la version sculptée. Un simple examen confirme que le nez a été refait, sans doute après dégradation lors d'un déplacement. Au nez du portrait peint, tombant et élargi à la base, a été substitué, sur le tombeau, un nez plus fin et légèrement retroussé. Un travail de chirurgie esthétique a été mené pour essayer de restituer un nez plus conforme aux documents que nous possédons. L'adéquation entre ses portraits et sa « physionomie » réelle n'avait-elle pas déjà alimenté sa réflexion ?

J'ai des portraits de ma forme de vingt et cinq, et de trente-cinq ans: je les compare avec celui d'astéure [de maintenant]. Combien de fois ce n'est plus moi ! Combien est mon image présente plus éloignée de celles-là que de celle de mon trépas (III, 13)

Un second travail 3D complexe a été réalisé sur le buste virtuel. La tête du gisant en effet repose sur un coussin de pierre, et nous avons dû recréer en numérique 3D l'arrière de la tête et de la nuque afin de disposer d'une version 3D complète de la tête. Comme pour le dessin, même si elles sont moindres, la sculpture entraîne dans ses réalisations des distorsions avec la réalité. Par exemple comment rendre dans la pierre les cheveux, les barbes, les yeux, etc.? Un travail d'infographie a donc été entrepris pour refabriquer « de la chevelure » à la mode du sculpteur. Ce travail a eu pour conséquence d'attirer notre attention sur un point particulier de l'œuvre en pierre. Le nombre des crans de la chevelure du côté gauche de la tête n'est pas le même que celui du côté droit. Ce détail n'avait jamais été observé jusqu'à maintenant. Nous avons choisi de compléter l'arrière du crâne à l'aide d'une mèche en biseau qui permet le raccord de la coupe de cheveux du côté droit avec celle du côté gauche !

La réalisation des différentes *Scènes 3D* autour de

Michel de Montaigne aide les chercheurs et les historiens à s'approprier l'environnement tangible de l'auteur. Cette approche est tout à fait pertinente ici, tant l'œuvre colle à l'homme et à sa demeure. Mais une question restera sans réponse : que pourrait bien écrire Michel de Montaigne à propos de cette toilette posthume 3D de sa chevelure ?