



HAL
open science

Déontologie de la restitution idéale d'un décor

Alix Barbet

► **To cite this version:**

Alix Barbet. Déontologie de la restitution idéale d'un décor. Robert Vergnieux, Caroline Delevoie. Virtual Retrospect 2007 : actes du colloque Pessac (France), 14-15-16 novembre 2007, Ausonius Editions, pp.269-278, 2008, 978-2-35613-007-5. halshs-01707339

HAL Id: halshs-01707339

<https://shs.hal.science/halshs-01707339>

Submitted on 13 Feb 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.



Virtual Retrospect 2007

Collection Archéovision
Volume 3

AUSONIUS ÉDITIONS

avec le concours du
Conseil Régional d'Aquitaine

— Bordeaux 2008 —

Virtual Retrospect 2007

**Actes du colloque Pessac (France)
14 - 15 - 16 novembre 2007**



VIRTUAL RETROSPECT

2007

Ausonius - UMR 5607
Maison de l'Archéologie
Université de Bordeaux
F - 33607 Pessac cedex
<http://www-ausonius.u-bordeaux3.fr/EditionsAusonius>



Éditeurs scientifiques : Robert Vergniew - Caroline Delevoie
Directeur des publications : Jérôme France
Directeur de la collection Archéovision : Robert Vergniew
Secrétaire des publications : Nathalie Tran
Graphisme de couverture : Geneviève Verninas

Imprimerie : Gráficas Calima, S.A.
Avda Candina, s/n
E - 39011 Santander (Espagne)

© AUSONIUS 2008
ISSN : 1771-5911
ISBN : 978-2-35613-007-5

Déontologie de la restitution idéale d'un décor

Alix Barbet, ENS Paris
alix.barbet@ens.fr

Résumé : Distinguer la reconstitution effective de la restitution idéale permet d'établir des principes de base et contribue à l'élaboration d'une déontologie nécessaire dans ce nouveau secteur de la recherche confrontée à une demande accrue de "réalité virtuelle". Si la reconstitution s'appuie sur des données réelles, la restitution joue sur la vraisemblance plutôt que sur le vrai. Toutefois, des principes clairs sur la rigueur de la démarche doivent être énoncés et appréciés dans un dialogue réel et constant entre archéologues et informaticiens, sous peine de décrédibiliser les tentatives d'habiller une architecture avec son décor disparu. Dans des cas extrêmes d'absence de tout témoin du décor d'origine, on s'interrogera sur le bien-fondé de telles tentatives de restituer une réalité qui ne serait qu'un leurre.

Mots-clés : Reconstitution, restitution, déontologie, décor peint réel, décor peint vraisemblable.

Abstract : Distinguishing basic principles of real construction vs. ideal recreation (restitution) helps to establish principles and contributes to the making of a deontology needed in this new area of research employing virtual reality. Reconstructions are based on real facts, whereas recreations are based more on likelihood than truth. These can nonetheless be rigorous when clear principles developed during a real and constant dialogue between archaeologists and computer engineers are clearly stated. Otherwise, these recreations will not be considered credible. In extreme cases, when no information is available to know the original decor one wonders if these recreations are sufficiently well-founded to reconstruct a reality, or whether the drawing is little more than a delusion.

Keywords : Reconstitution, Restitution, code of ethics, real painting decor, likely painting decor.

INTRODUCTION

Tout d'abord il convient de préciser la terminologie et de distinguer soigneusement la reconstitution de la restitution. La reconstitution est un remontage effectif d'éléments réels d'un décor que l'on cherche à reconstituer le plus complètement possible. Le travail effectué depuis des années sur les peintures murales antiques s'est affiné au cours du temps et des principes clairs sont désormais acceptés par la plupart des acteurs de la recherche.

RESTITUTION

Pour être crédible, une reconstitution fait apparaître les vrais fragments sans restitution des manques à l'intérieur et sans faux collages. Les lignes directrices restituées sont clairement indiquées et chacun peut faire la part de l'existant du restitué.

Surtout le vrai est plus coloré et visible que le vraisemblable. Ainsi, une peinture de Périgueux de l'édifice de la rue des Bouquets (*domus* de Vésone) a été restituée avec des plaques témoins qui donnent les articulations mais qui n'occulent pas la part d'hypothèse (fig. 1). Si l'on regarde de près, le vase placé en zone supérieure, en raison d'une bordure rouge qui le limite, pourrait ne pas être celle qui clôt la zone moyenne et se placer donc ailleurs. En revanche, la dimension de la plinthe est donnée par la plaque n° 1 et celle des panneaux par la restitution en symétrie du losange avec cercle inclus (n° 8, 37), à moins de supposer un losange tronqué, ce qui ne serait pas usuel. La largeur de ces panneaux est minimale car il manque la bordure sur la plaque n° 8. Les inter panneaux ont une largeur donnée par les plaques 3 et 4. De même, si l'on peut restituer la hauteur des compartiments de zone supérieure grâce au cercle de la plaque n° 24, on ne connaît pas sa longueur et s'il faut le placer en exacte symétrie avec le panneau de zone moyenne.

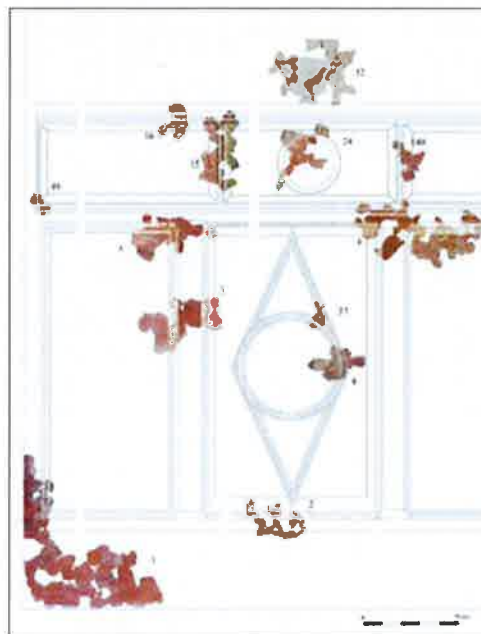


Fig. 1. Périgueux, édifice de la rue des Bouquets, décor aux marbres fictifs et aux bordures ajourées, exemple de restitution effective (infogr. J.-F. Lefèvre).

C'est la même démarche que pour la restauration, où, si l'on complète les parties manquantes on le fait de façon à ce que les couleurs employées soient un ton en dessous des plaques existantes. On utilisera par exemple le "tratteggio", petits traits de couleur pure qui, à quelque distance, se fondent et donnent une surface colorée homogène, mais qui de près se distingue parfaitement. Ainsi, la différence est claire entre l'existant et le restitué¹.

On observera que les restitutions de la maison du Centenaire à Pompéi par l'équipe de Bologne, dirigée par A. Coralini et D. Scagliarini Corlàita, suivent les mêmes principes avec une technique différente². Dans le grand atrium, toute la documentation ancienne a été utilisée et la restitution est donnée en niveau de gris pour les parties perdues, en passant par les trois étapes essentielles qui sont fournies : documents au moment de la découverte, restitution en niveaux de gris pour les parties inconnues, restitution totale et idéale.

RESTITUTION

La restitution, en revanche, si elle s'appuie sur quelques éléments, ne les situe pas dans une reconstruction effective. Elle est purement idéale, virtuelle au sens premier du terme, et il est alors impossible pour l'observateur de mesurer la part originale, lorsqu'elle existe, fut-elle à l'état d'infimes éléments, de la part hypothétique, et de juger de la vraisemblance de la proposition, sans documents originaux présentés en même temps.

Pour la restitution de la fontaine de Zeugma en ruine, nous avons procédé par étapes. Cette fontaine, retrouvée à moitié en place et à moitié écroulée, a été restituée pour le film : "Les derniers jours de Zeugma". Elle est fautive lorsqu'on la compare à la véritable fontaine que nous avons pu reconstituer à partir des vraies plaques.

En première étape nous n'avions à notre disposition que les blocs qui permettaient déjà de comprendre l'architecture générale à deux étages (fig. 2)³. Puis nous avons eu accès aux fragments des zones supérieures pour habiller les niches (fig. 3). Les fragments étaient bien reconnaissables avec leurs empreintes de briques au revers et leur profil plat ou courbe. Ainsi, les deux niches latérales du dernier étage étaient tapissées d'imitations de marbres verts qui n'existaient pas sur les blocs retrouvés (fig. 4).

En revanche, la fontaine restituée dans le film ne comporte qu'un rez-de-chaussée et a été imaginée sans tenir compte de tous les éléments, car il n'y a pas eu un dialogue assez approfondi entre les auteurs du film et les archéologues qui ont été considérés seulement comme des fournisseurs d'informations, et non pas comme de vrais partenaires.



Fig. 2. Zeugma, maison de Poséidon, fontaine P9, reconstitution avec les plaques tombées (cl. A. Barbet, infogr. M. Coste).



Fig. 3. Zeugma, maison de Poséidon, fontaine P9, fragments des niches de la zone supérieure (cl. A. Barbet).

Cette expérience démontre l'absolue nécessité que des archéologues, ou des architectes, ou encore des historiens de l'art compétents, valident des restitutions de ce type.

Lors de cette expérience nous avons manqué de recul. Pour cela il faut du temps, or le temps des historiens n'est pas le temps des médias, comme je l'ai répété lors des discussions pendant le colloque. En outre, les choix effectués ne sont pas purement scientifiques, car il faut "faire joli" comme il a été dit par un intervenant, et comme cela est souvent sous-entendu lorsque nous sommes sollicités pour fournir le cadre d'un éventuel documentaire.

Divers exemples de reconstitutions montrent les étapes de notre travail qui peut aboutir à une restitution et les principes qui ont petit à petit émergé. Le premier d'entre eux est de faire figurer les deux étapes, celle de la reconstitution à côté de la restitution idéale.

Le cas de piliers peints de Périgueux, de l'édifice de la rue des Bouquets le démontre amplement (fig. 5). Que ce soit

1. Barbet 2008, fig. 412, 413, à Narbonne, fig. 419 à Lisieux.

2. Coralini & Scagliarini Corlàita 2007, fig. 9, grand atrium 2 et la communication de R. Helg dans les Actes de ce même colloque p. 000.

3. Barbet et al. 2005, pl. XIII à XVIII.



Fig. 4. Zeugma, maison de Poséidon, fontaine P9, restitution idéale à partir des plaques et des fragments (cl. A. Barbet, infogr. M. Coste).

un dessin ou un montage photographique, chaque plaque numérisée permet de contrôler l'exactitude de la restitution finale proposée et notamment la largeur, tandis que la hauteur inconnue du pilier se déduit de l'interruption des traits.

De plus en plus, pour les besoins d'habillage d'ensembles architecturaux, il est fait appel à des spécialistes du décor pour imaginer des schémas destinés à des maquettes ou à des restitutions en 3D, alors que les éléments matériels sont quasi inexistantes. Cette expérience de conseil me conduit à proposer quelques règles, car ce sont toujours les mêmes écueils que nous rencontrons et les mêmes erreurs dans la démarche qui conduisent à décrédibiliser le résultat final recherché.

1^{er} principe

Il faut une extrême rigueur dans la collecte de la documentation existante et un dialogue constant entre informaticiens et archéologues.

2^e principe

Ne jamais choisir un décor extraordinaire, connu par un ou deux exemples fameux, mais, au contraire, un schéma banal, très commun.

À Allonnes, Sébastien Cormier, le jeune chercheur en thèse qui nous a confié sa restitution, et que je remercie, avait choisi, dans son premier essai (fig. 6), d'habiller le décor par des peltes en croix, connues sur une seule peinture fameuse de Echzell en Germanie, site militaire qui ne convient pas du tout, d'autant que l'original est de surcroît beaucoup plus grand et placé en zone moyenne⁴.

Pour procéder à un autre choix, il est donc nécessaire de disposer d'une base de données riche, bien renseignée et accessible, et l'imitation des marbres en *opus sectile*, très fréquente en peinture murale, est un des domaines très demandé. Le projet "opus et décors antiques", initié avec Joëlle Carayon, dont la partie sur la Gaule sera accessible prochainement, devrait répondre à ce besoin. Cette base mettra à la disposition des chercheurs un grand choix de peintures, de toutes les provinces romaines, qu'il faudra relier par la suite à une base sur les mosaïques et les stucs pour un panorama complet des diverses approches sur le décor et faciliter l'accès à des modèles éventuels adéquats.

4. Baatz 1968. Pour la restitution d'ensemble : pl. 3.

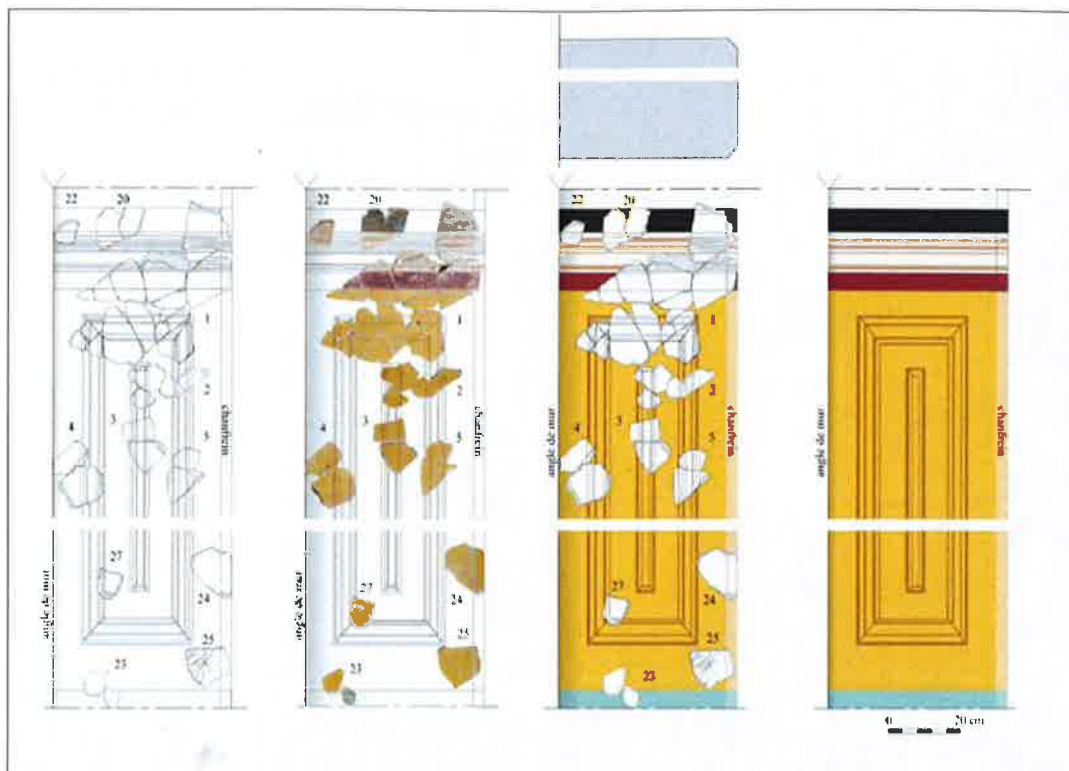


Fig. 5. Périgueux, édifice de la rue des Bouquets, décor aux piliers aux panneaux moulurés (infogr. J.-F. Lefèvre).

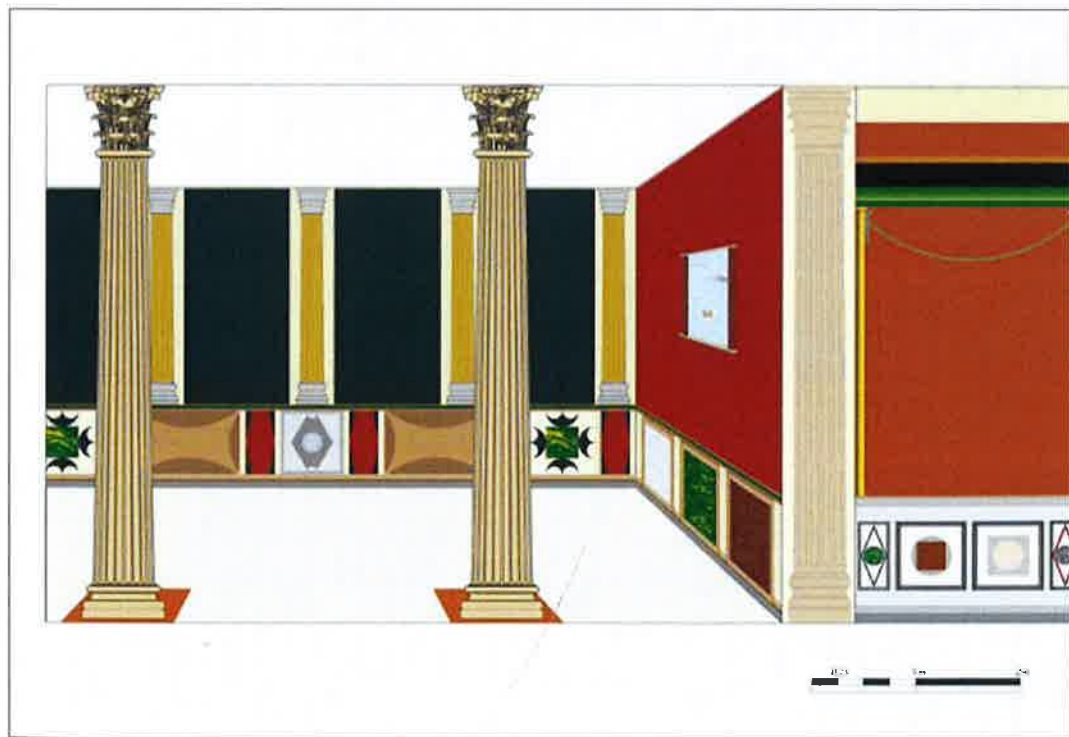


Fig. 6. Allonnes, restitution d'une exèdre du temple de Mars Mullo, premier essai (S. Cormier).

3^e principe

Choisir des schémas locaux et de même époque. Par exemple il ne faut pas utiliser les superbes imitations d'albâtre du II^e style pompéien du milieu du I^{er} siècle a.C. pour restituer une salle thermale du Bas-Empire du nord de la Gaule, car le côté exotique de l'albâtre, employé à une époque précoce est totalement absent de la peinture à époque tardive dans les provinces occidentales. Or ce genre d'erreur arrive plus souvent qu'on ne le pense.

Si l'on prend les imitations de marbres du I^{er} siècle a.C. à Glanum et à Stabies (fig. 7 et 8), elles sont vraiment très différentes des imitations de marbres des II^e et III^e siècles p.C. de Lisieux (fig. 9), de Chartres (fig. 10) ou de Genainville (fig. 11). Les formes, les matières copiées et les agencements sont nouveaux⁵.

Pour proposer un habillage à Allonnes on aura noté que le disque de porphyre rouge peint, inscrit dans un carré, est assez commun sur les décors de la même époque et de la même zone géographique, c'est-à-dire la Lyonnaise (fig. 14), et peut être reproduit, tandis que les peltes d'Arnouville (fig. 13) ou le fleuron du temple de Genainville (fig. 12) sont des motifs rares par leur forme et leur complexité et qu'il vaut mieux éviter de copier.

4^e principe

Il est indispensable de veiller aux proportions lors de la transposition d'un schéma, ce qui implique de disposer à la fois de l'échelle du modèle et d'une estimation raisonnable de l'élévation de l'édifice que l'on veut habiller.

Par exemple, les imitations de marbres d'un couloir de maisons sur une zone inférieure et moyenne, de 1,50 m de hauteur au maximum, n'a rien de comparable avec un temple dont le sommet culmine à 8 m. Nous l'avons vu avec les restitutions de la basilique constantinienne de Rome dont le nombre de caissons variait selon les restitutions des intervenants et donc d'une échelle différente attribuée à chacun d'eux (cf. article de Ph. Fleury dans ce volume, p. 55-60).

Suite à nos discussions amicales avec Sébastien Cormier, la restitution du décor d'une exèdre de la galerie du temple à Allonnes a été modifiée et le deuxième essai amélioré⁶. Le décor est mieux proportionné et utilise des schémas d'imitations de marbres plus communs : des cercles dans un carré sur pointe ou l'inverse, placés dans des compartiments en symétrie avec les partitions proposées pour la zone moyenne à panneaux et colonnes (fig. 15). Toutefois, il subsiste des problèmes d'incohérence à résoudre.

Si nous prenons un autre exemple, celui de la restitution du *triclinium* de la villa de Plassac, le premier essai, commandé à une entreprise extérieure à Ausonius, est inadéquat sur

plusieurs points. L'impression d'ensemble est celle d'une marqueterie évoquant le XVIII^e siècle, très étrange (fig. 16).

À l'aide des plaquettes de marbres existant à Plassac et des modèles à disposition choisis selon les principes édictés ci-dessus, de même époque, mais pas de la même région, un deuxième essai intègre des schémas connus en Gaule (fig. 17a). Pour la lunette de la voûte, on s'est inspiré du *velum* fictif d'une peinture de Narbonne du début du III^e siècle p.C. (fig. 17b). Pour les lambris, d'un décor thermal complexe de Charleville-Mézières (fig. 17c), tandis que la frise qui la surmonte est librement composée à partir d'un décor des thermes de Lisieux (fig. 9).

Le statut des lieux que l'on veut restituer importe et celui d'un édifice public monumental est différent de celui d'un espace privé comme un *cubiculum*. De plus un espace ouvert ou fermé n'est pas le même. Dans le cas présent on a fait appel à des exemples qui proviennent d'édifices de thermes publics de grandes proportions, dépassant les cinq mètres de hauteur, tant à Charleville-Mézières qu'à Lisieux⁷. À Plassac le *triclinium* de la villa, bien que privé, était tout aussi monumental.

CONCLUSION

En conclusion, on s'interrogera sur la démarche même de la restitution. Est-il bien raisonnable de proposer des restitutions virtuelles qui ne reposent sur aucun indice archéologique, ou sur des témoins tellement ténus que la restitution proposée devient dangereuse car elle fixe sur la rétine du spectateur une réalité qui n'est peut-être qu'un leurre ? Entre le vrai et le vraisemblable, pierre d'achoppement de notre métier, comment choisir ?

Faut-il alors ajouter un cinquième principe : s'interdire d'habiller un volume dont on ignore tout du décor disparu ? Nous autres, archéologues, sommes désormais souvent sollicités par les médias ; on nous demande des restitutions en 3D pour animer des émissions où nous sommes invités. Les moyens financiers déployés sont sans commune mesure avec ceux de nos laboratoires et il y a là un vrai problème. Un partenariat est cependant possible à condition qu'un cahier des charges strict soit élaboré et respecté, ce qui a été le cas pour l'expérience très neuve de mise en lumière des peintures de Charleville-Mézières. Les vrais fragments restaurés sur des panneaux neutres sont décelables et la restitution des motifs permet de rendre compte de l'original (fig. 17c). La lumière projetée apporte une nouvelle dimension à échelle réelle, sans occulter les lambeaux de peinture existants. C'est là une voie nouvelle intéressante pour la présentation de beaucoup de décors qui nous sont parvenus mutilés, moins artificielle que des restitutions idéales qui ne reposent pas sur des éléments tangibles.

5. Barbet 2008, chap. III, à comparer aux chap. VI et VII.

6. S. Cormier pour sa thèse sur "Les décors d'applique dans l'ouest de la Gaule romaine".

7. Barbet 2008, 268-271, 282-284.



Fig. 7. Glanum, maison de Sulla, zone supérieure à appareil à boutisses et carreaux imitant l'albâtre (cl. A. Barbet).

Fig. 8. Stabies, villa d'Ariane, cubiculum d'entrée, zone supérieure à appareil à boutisses et carreaux imitant l'albâtre (cl. A. Barbet).



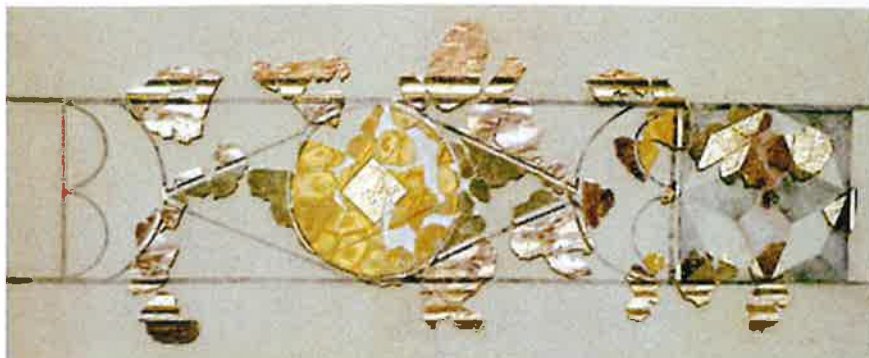


Fig. 9. Lisieux, centre hospitalier, bande de transition entre zone inférieure et moyenne à imitations d'opus sectile (cl. A. Barbet).

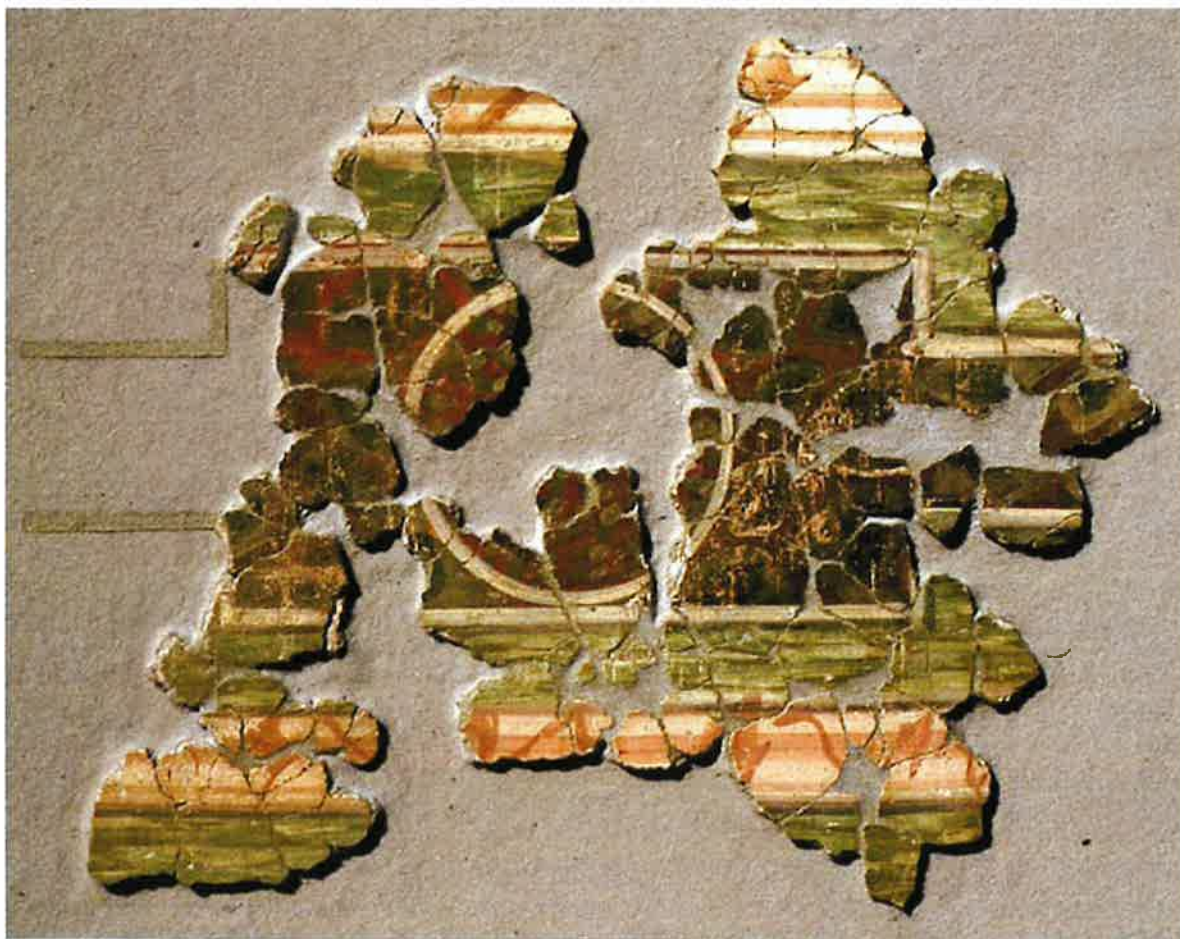


Fig. 10. Chartres, place des Epars, bande de transition entre zone inférieure et moyenne à imitations d'opus sectile (cl. A. Barbet).



Fig. 11. Genainville, galerie du temple, zone inférieure à imitations d'opus sectile (cl. A. Barbet).



Fig. 12. Genainville, galerie du temple, zone inférieure à imitations d'opus sectile (cl. A. Barbet).



Fig. 13. Arnouville, bande de transition à imitations d'opus sectile entre zone inférieure à imitation de marbre et moyenne à panneaux et base de candélabre (cl. J.-F. Flécher).



Fig. 14. Escolives, zone inférieure à imitations d'opus sectile (cl. A. Barbet).



Fig. 15 : Allonnes, restitution d'une exèdre du temple de Mars Mullo, deuxième essai (infogr. S. Cormier)

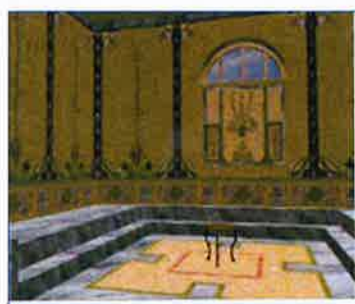


Fig. 16. Plassac, restitution du triclinium, premier essai (infogr. agence Axyz).



Fig. 17a. Plassac, restitution du triclinium, deuxième essai (infogr. P. Mora, plateforme technologique 3D Ausonius).



Fig. 17b. Narbonne, maison à Portique du Clos de la Lombarde, lunette de la pièce K (cl. A. Barbet).



Fig. 17c. Musée de Charleville-Mézières, panneaux restaurés d'imitations d'opus sectile mis en lumière restituant les surfaces disparues (cl. A. Barbet, étude S. Groetembril et société Skerzo).

Bibliographie

- Baatz, D. (1968) : "Römische Wandmalereien aus dem Limeskastell Echzell, Kr. Büdingen (Hessen)", *Germania*, 46, 40-51.
- Barbet, A. (2008) : *La peinture murale en Gaule romaine*, Paris.
- Barbet, A., F. Monier, F. et alii (2005) : *Zeugma II. Peintures murales romaines*, *Varia Anatolica* XVII, IFEA Georges Dumézil, Istanbul.
- Corallini, A. et D. Scagliarini Corlàita (2007) : *Ut natura Ars, Virtual Reality e archeologia, Atti della Giornata di Studi (Bologne 22 avril 2002)*, University Press, Bologne, Imola.