

NARBO
— VIA

DOSSIER
PEDAGOGIQUE

EXPOSITION

NARBO MARTIUS

RENAISSANCE
D'UNE CAPITALE

DU 19/05/22

AU 31/12/22

Ce dossier pédagogique permet de découvrir l'exposition temporaire afin de préparer ou d'approfondir la visite.

Des activités pédagogiques à destination des cycles 2, 3, 4 et Lycée sont proposées pour chaque séquence.

NB : feuille et crayon à papier sont autorisés dans la salle d'exposition
INFOS PRATIQUES p.23

SOCLE DE COMPÉTENCES PAR CYCLES

Cycle 2 – Questionner le monde

Pratiquer des démarches scientifiques

Imaginer, réaliser

S'approprier des outils et des méthodes

Sous-rubrique : questionner l'espace et le temps

Cycle 3 & 4 – Histoire – géo

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

Raisonnement, justifier une démarche et les choix effectués

Cycle 4 – LCA

Acquérir des éléments de culture littéraire, historique et artistique

Seconde / Première

- Maîtriser et utiliser des repères chronologiques et spatiaux

- Conduire une démarche historique ou géographique et la justifier

Terminale HGGSP

- Analyser, interroger, adopter une démarche réflexive

NARBO MARTIUS - RENAISSANCE D'UNE CAPITALE

Première colonie romaine fondée en Gaule en 118 av. J.-C., *Narbo Martius* a été la capitale de la province de Gaule Narbonnaise et un port majeur de l'Empire romain. Grâce au travail des archéologues et des spécialistes de la restitution, il est possible aujourd'hui de faire renaître cette capitale et de donner à voir ses monuments dignes de Rome.

L'exposition temporaire *Narbo Martius* - renaissance d'une capitale se consacre à la restitution archéologique à travers les techniques traditionnelles (dessins, maquettes) et les techniques innovantes des technologies numériques (3D, réalité virtuelle). Si la reconstitution repose sur des preuves, la restitution quant à elle se fonde sur des hypothèses. La restitution consiste à recréer par l'image un site archéologique, disparu partiellement ou intégralement, à un moment donné de son histoire.

L'exposition temporaire a été co-produite par l'équipe scientifique de l'EPCC Narbo Via et Marc Azéma, directeur artistique de l'exposition, archéologue et réalisateur de films documentaires. Le commissariat scientifique est assuré par Jean-Claude Golvin, archéologue, architecte et spécialiste de la restitution.

L'exposition et le dossier pédagogique sont organisés en cinq séquences thématiques, chacune abordant une technique de restitution appliquée à un lieu ou à un monument de *Narbo Martius* tout en faisant référence à la pop culture à travers la BD, le cinéma et les jeux.

Des propositions d'activités dans l'exposition et des pistes pédagogiques à explorer en classe pour préparer et/ou prolonger la visite complètent le dossier pédagogique.

RESTITUER PAR LE DESSIN - le Capitole et la cité / BD_p.4

RESTITUER POUR COMPRENDRE ET RESTAURER - les statues et les fresques_p.7

RESTITUER EN IMAGE DE SYNTHÈSE - projection immersive dans les lieux emblématiques de la cité_p.10

RESTITUER EN MAQUETTE - les thermes / Jeux_p.12

RESTITUER EN IMAGE DE SYNTHÈSE ET PAR L'EXPÉRIMENTATION ARCHÉOLOGIQUE - l'amphithéâtre et la gladiature / Cinéma & jeux_p.14

Pistes pédagogiques - Préparer et prolonger la visite_p.20

(L'urbanisme romain_p.20 ; La méthode scientifique_p. 21 ; La modélisation 3D, dans quel but ?_p.23)

BIBLIOGRAPHIE_p.24

INFOS PRATIQUES - OFFRE DE VISITE_p.25



RESTITUTER PAR LE DESSIN

Dès le XVI^e siècle, les vestiges lapidaires, témoins du passé romain de Narbonne, sont systématiquement incorporés dans les fortifications de la ville. Ils sont au centre des préoccupations des érudits narbonnais qui les répertorient et les transcrivent dans leurs manuscrits.

L'un d'entre eux, Jérôme Lafont (1658-1726), est le premier à représenter par le dessin *Narbo Martius*. Dans le courant du XX^e siècle, avec l'essor de la science archéologique, de nouvelles images de restitution de la ville et de ses monuments sont produites. L'archéologue Vincent Perret, membre de la Commission Archéologique de Narbonne, restitue ainsi le temple dit du capitole en 1955, après avoir fait une étude poussée des vestiges et des plans anciens. Plus près de nous, l'archéologue Dominique Moulis réalise dans les années 1990 plusieurs dessins qui donnent à voir la ville ou certains de ses monuments.

Depuis une dizaine d'années, le travail de Jean Claude Golvin propose une restitution globale de la ville à différentes fins : images de synthèse, illustrations et bande dessinée. Chaque fouille permet de confirmer ou d'infirmer les hypothèses proposées dans les restitutions.

Même si par nature le support est figé, il peut être actualisé grâce aux nouvelles découvertes archéologiques.

Pop Culture / La BD

Les restitutions scientifiques ont pu être mises à profit pour donner un cadre plus vivant et réaliste aux récits. Le dessin archéologique est utilisé comme document scientifique source d'inspiration pour la culture populaire, notamment à travers la bande-dessinée. En plus d'être des œuvres de divertissement, les bandes-dessinées sont un formidable outil de sensibilisation pour partir à la découverte des villes de l'Antiquité et plus largement de la civilisation romaine.

Deux d'entre-elles prennent pour cadre *Narbo Martius* :

Quadratura, éditions Passé Simple, Jean-Claude Golvin (dessin), Chantal Alibert (scénario), 2018

Narbo Martius, la cité disparue, éditions Imprimerie de Bourg, Gilbert Benedicto (dessin), Pierre Vernat (textes), 2019

FOCUS SUR UN OBJET

Dessin de la ville de *Narbo Martius* au III^e siècle de notre ère

Jean-Claude Golvin, 2018

Encre de Chine et aquarelle sur papier

Prêt de l'auteur



Cette vue en perspective de Jean-Claude Golvin donne à voir la cité du III^e siècle dans son ensemble. Tous les éléments connus de la capitale de province y coexistent tels que le capitole (connu depuis le XIX^e siècle), le théâtre (bien que jamais découvert) ou encore l'amphithéâtre connu depuis 1838.

Une vidéo montrant le spécialiste de la restitution au travail permet de comprendre le processus de création :

La topographie, le contour de la ville et la trame urbaine

Connaître le paysage antique,

permet de situer les limites de la ville pour obtenir une vue d'ensemble d'où découle le tissu urbain. La cité est située au bord de l'Atax (l'Aude) à proximité de la mer et au carrefour de la Via Domitia et de la Voie d'Aquitaine. Même si les informations archéologiques sont incomplètes, la comparaison avec d'autres sites antiques romains permet de compenser les lacunes d'informations. La connaissance du programme architectural et urbain romain basé sur un plan en damier est une information qui aide à restituer l'image aérienne de la cité.

La forme des grands édifices publics et leur localisation

Une ville romaine possédait un certain nombre de monuments publics dont la forme est connue. Leur localisation pouvait différer selon les villes. S'ils n'ont pas été fouillés, on peut se contenter de leur donner une forme générale qui soit cohérente, comme pour le théâtre de *Narbo Martius*. La place du forum quant à elle se situait

toujours au croisement du cardo et du décumanus, les deux axes centraux autour desquels la cité se déploie. Quant aux nécropoles, leur emplacement traditionnel était le long des voies d'accès à la cité. Plusieurs sites de nécropoles ont été fouillés à Narbonne, la dernière grande découverte date de 2020, il s'agit de la nécropole dite de la Robine.

PROPOSITION D'ACTIVITÉ

Cycle 2 et 3 :

Retrouvez les éléments emblématiques de *Narbo Martius* sur la restitution de Jean-Claude Golvin : amphithéâtre, arc de triomphe, Atax, entrepôts, rempart, temples, terrains agricoles, théâtre, nécropoles, port fluvial, Via Domitia, Voie d'Aquitaine.

Cycle 4 et Lycée :

Comparez la restitution dessinée de Jean-Claude Golvin avec le dessin de la ville de *Narbo Martius*, extrait du manuscrit intitulé «Antiquités romaines de la ville de Narbonne, tome 1»

Abbé Jean-Baptiste Bousquet, sans date (vers 1780)

Encre de Chine sur papier

Prêt de la Médiathèque du Grand Narbonne



RESTITUER POUR COMPRENDRE ET RESTAURER

Restituer vient du latin *restituere*, qui signifie « rendre à son état d'origine ». Lorsqu'il est question d'objets archéologiques, la notion de restitution est étroitement liée à la notion de restauration. Qu'est-ce que restaurer une œuvre, un objet archéologique ? Cela désigne les interventions et traitements servant à rétablir l'objet dans son état d'origine ou un état historique donné, et à améliorer sa lisibilité et son intégrité esthétique. Et pour cela, il est parfois nécessaire de restituer des parties manquantes, c'est-à-dire de les recréer. Restituer suppose donc de comprendre ce qui manque avant d'intervenir physiquement sur l'objet. Mais ces interventions se font toujours en respectant certaines règles essentielles, afin de ne pas porter atteinte à l'intégrité de l'objet (réversibilité des interventions, etc.).

Selon la nature des objets à restaurer, la restitution des parties manquantes peut être plus ou moins simple à réaliser : pour une coupe en céramique, par exemple, la restitution d'une partie de la panse peut passer pour une évidence. Mais lorsqu'on aborde des objets plus complexes, comme des sculptures ou des peintures murales, le processus de restitution est nettement moins évident. Mais il est néanmoins possible de proposer des hypothèses de restitution :

- à partir d'une observation très fine de l'objet,
- grâce à des jeux de comparaison avec des œuvres complètes similaires,
- et en étayant ces comparaisons avec une bonne connaissance de la civilisation et des hommes qui ont créé ces objets.

FOCUS SUR UN OBJET

À gauche :

Fragment de statue de Minerve représentant le buste de la déesse
I^{er} siècle de notre ère

Marbre

Découverte à Narbonne, Cimetière de Cité

Collection Narbo Via (inv.01.1.1), dépôt de la Ville de Narbonne

À droite :

Statue de Minerve dite « Athéna Mattei », période romaine, Musée du Louvre



Buste lacunaire de femme en marbre, on peut y reconnaître un buste de la déesse Minerve (Athéna), grâce à l'égide qu'elle porte sur la poitrine. Ce vêtement protecteur est la dépouille de la Gorgone Méduse (la tête de Méduse y est figurée) et fait office de bouclier magique. Peut-on pour autant restituer le reste de la statue ? Cela reste très difficile étant donné son caractère lacunaire.

Mais la comparaison avec d'autres représentations de Minerve est riche en enseignements, que ce soit des sculptures complètes, comme par exemple l'Athéna Mattei du Louvre, qui porte le même type d'égide en bandoulière, ou des représentations sur d'autres supports comme les monnaies présentées en vitrine. C'est une copie de l'Athéna du Pirée dont l'original en bronze d'Euphranor

(peintre et sculpteur grec) a été fondue elle datait du 3^e quart IV^e s. av. J.-C. (début).

PROPOSITION D'ACTIVITÉ

Cycle 2, 3, 4 et Lycée :

Choisissez un objet lacunaire et à l'aide des panneaux restituez par le dessin les parties manquantes de l'objet.

PROLONGER LA VISITE

Faire une étude comparative avec les différentes statues antiques conservées pour proposer une restitution tout en argumentant ses choix.



RESTITUTER EN IMAGE DE SYNTHÈSE 3D

Sur un grand écran coupé en trois pans, *Narbo Martius* s'offre à la vue du visiteur en vue subjective. De lents travellings se succèdent aux lieux connus de la cité, du pont de la Via Domitia au temple du capitole en passant par l'intérieur d'une riche domus du Clos de la Lombarde. Cette proposition immersive a été réalisée par Marc Azéma, et son équipe de Passé Simple (artistes modélisateurs 3D) en collaboration avec Jean-Claude Golvin qui est intervenu en tant que conseiller scientifique.



Via Domitia, Cardo de *Narbo Martius* bordé d'échoppes et d'habitations, menant au Forum.



Jardin à péristyle de la Maison à Portique du Clos de la Lombarde, I^e-III^e siècles de notre ère.

PROPOSITION D'ACTIVITÉ

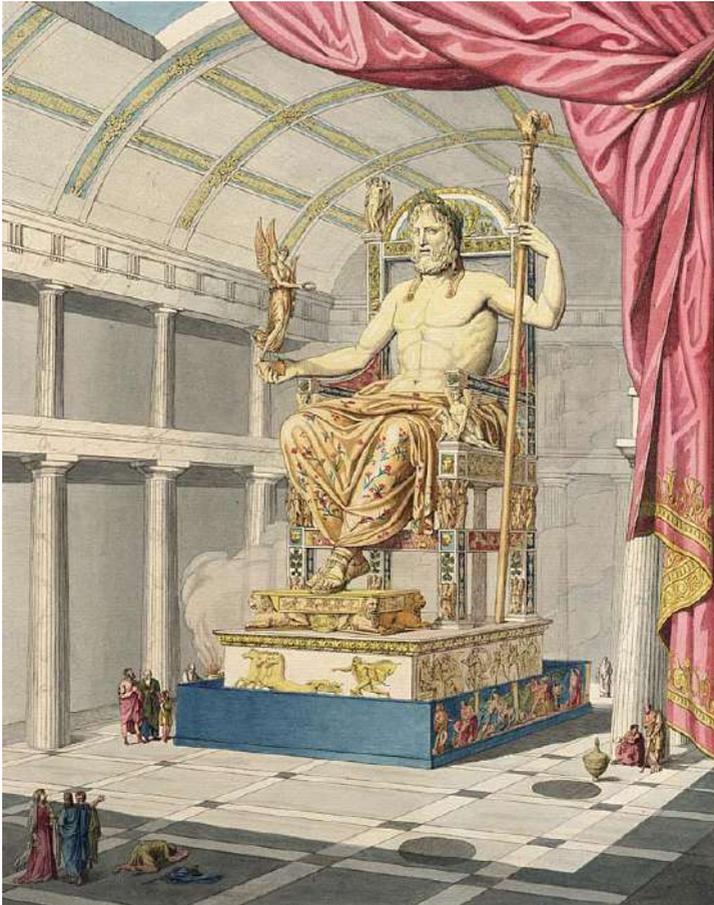
Cycle 2, 3, 4 et Lycée :

Observer la restitution proposée de la statue de Jupiter ornant le temple du capitol, en séquence 1 et dans la salle immersive.

Cycle 2 et 3 - mimer la position de la statue

PROLONGER OU PRÉPARER LA VISITE

voir proposition p.22



La statue en or et ivoire de Zeus à Olympie, en Élide (Grèce)
Antoine Chrysostome Quatremère de Quincy, 1815.



RESTITUER EN MAQUETTE

Les maquettes architecturales sont attestées dès l'Antiquité. La plus ancienne maquette connue date du I^e siècle av. J.-C. et est conservée à Ostie, il s'agit d'une maquette antique d'un temple. Les maquettes de restitution sont, quant à elles, beaucoup plus récentes. Dans cet espace, il est question de restituer des thermes par la maquette, aussi bien sur un support physique (plâtre, plastique, métal, bois) qu'électronique (virtuelle). Les thermes, élément représentatif du mode de vie romains sont mis à l'honneur pour traiter ce mode de restitution. Avec l'agrandissement des villes, les bains sont à la fois un lieu essentiel à l'hygiène corporelle et un lieu de sociabilité, de divertissement dans le cadre de l'*otium* (temps libre). Plusieurs configurations étaient possibles, les thermes pouvaient être constitués de salles froides (*frigidarium*), tièdes (*tepidarium*), chaudes (*caldarium*) munies d'un système de chauffage par le sol, le plancher sur hypocauste, et une palestra destinée à la pratique de l'activité physique. On connaît des thermes privés à *Narbo Martius*, comprenant une salle froide, une piscine et un gymnase dans le quartier d'habitation du Clos de la Lombarde. En revanche, on ignore où se trouvaient les bains publics. Il est certain qu'une cité de cette importance devait posséder un établissement de bains : dans l'esprit des Romains antiques, ce type d'établissement était conçu comme essentiel à toute cité digne de ce nom. On peut néanmoins s'en faire une idée par comparaison avec des thermes existants restitués sous forme de maquette. Ce mode de restitution remonte au XVIII^e siècle, il naît avec la redécouverte des sites pompéiens, d'Herculanum ou du Paestum et le goût pour le néoclassique. Ce mode de restitution présente l'avantage de pouvoir déployer l'édifice dans les trois dimensions en donnant à voir le détail de toutes ses faces. Cela suppose une bonne connaissance de l'édifice et cela permet de donner à comprendre des édifices et des monuments plus complexes où les questions d'échelle ont une grande importance. Cet outil pédagogique se déploie avec le développement des musées au XIX^e siècle, et vont parfois jusqu'au diorama. Une proposition de maquette/diorama par l'association Playmo du sud propose la restitution de l'amphithéâtre et des thermes du Clos de la Lombarde.

Pop Culture / Jeux

Les maquettes se retrouvent dans le domaine des loisirs et des jouets. Elles constituent des modèles réduits plus ou moins fidèles d'objets, de bâtiments ou de scènes de vie du passé, pouvant aller jusqu'à plusieurs milliers de pièces.

FOCUS SUR UN OBJET

À gauche :

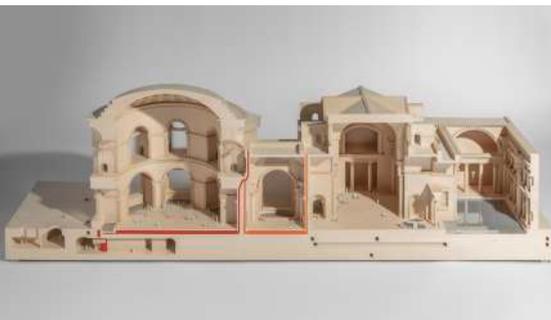
Maquette en coupe transversale des thermes de Caracalla à Rome, restitués au 1/100e, bois, matières plastiques

© Agence Foster / and Partners

A droite :

Maquette des thermes de la place des Jacobins à Limoges restitués au 1/200e, bois, carton, plastique

© Musée des Beaux-Arts de Limoges



Les grands thermes impériaux de Rome tels que ceux de Caracalla sont intéressants à plusieurs points de vue : par le côté imposant de leur architecture et la sophistication technique de leur fonctionnement. Cette maquette est ouverte avec une vue en coupe afin de montrer le système de chauffage des espaces par hypocauste. Les villes de provinces, même de haut rang comme *Narbo Martius*, possédaient rarement des établissements aussi grands. Mais on peut imaginer sans peine

que des thermes similaires à ceux d'*Augustoritum* (Limoges) se trouvaient dans la capitale narbonnaise.

Seuls les thermes privés du Clos de la Lombarde ont été mis au jour à Narbonne. Jean-Claude Golvin à partir des relevés archéologiques, propose une élévation qui a servi le travail de modélisation 3D du film immersif réalisé par Passé Simple, ou encore la maquette proposée par l'association Playmo du sud.



RESTITUER EN IMAGE DE SYNTHÈSE & PAR L'EXPERIMENTATION

Les images de synthèse dominent aujourd'hui notre environnement. Elles sont devenues un précieux outil pour la recherche. De nouvelles techniques, comme le scanner 3D ou la photogrammétrie, appuient le travail des archéologues pour élaborer des restitutions numériques. Comme nombre de cités antiques, *Narbo Martius* possédait un amphithéâtre dans lequel se déroulaient des combats de gladiateurs. Le monument est connu grâce à l'étude partielle de ses fondations. Il faut imaginer une construction digne de la capitale de la Narbonnaise. S'il est possible d'en reconstituer l'architecture en images de synthèse, qu'en est-il des jeux du Cirque ?

Grâce aux textes, aux objets et à l'iconographie, on en sait plus sur les jeux romains, les *ludi romani*, et notamment les combats de gladiateurs. Si les armes et ustensiles des gladiateurs sont rarement découverts lors de fouilles, les représentations figurées sont très nombreuses. Le territoire narbonnais compte une série importante de fragments de bas-reliefs qui donnent à voir des gladiateurs au combat.

Pour autant, de nombreuses zones d'ombre demeurent sur l'univers de la gladiature et particulièrement sur les aspects techniques du combat (façon de frapper, de parer, durée du combat). D'où le besoin d'expérimenter pour valider ou non les hypothèses émises par les historiens et archéologues. L'archéologie expérimentale donne une nouvelle vision de la gladiature, bien loin des stéréotypes véhiculés par nombre de films et de jeux-vidéo.



L'amphithéâtre de *Narbo Martius* en image de synthèse semi-texturée
© Passé Simple

L'ARCHÉOLOGIE EXPÉRIMENTALE - LES COMBATS DE GLADIATEURS

De même que la fréquentation des thermes, les jeux de l'amphithéâtre sont un des traits emblématiques de la civilisation romaine. L'immersion dans le monde de la gladiature proposée par la société ACTA et visible dans la vidéo, permet d'aborder des aspects techniques (méthodes de combat, typologie des armes et des gladiateurs) comme témoignages des savoir-faire de la société romaine.

L'expérimentation s'appuie sur plusieurs méthodes et protocoles, et 3 types de sources :

- Les sources archéologiques directes : les objets et artefacts antiques,
- Les sources archéologiques indirectes : l'iconographie et les inscriptions latines et grecques,
- Les textes de la littérature grecque et romaine.

Ces sources sont étudiées de façon expérimentale par trois méthodes :

1.L'archéologie expérimentale qui a pour objectif la restitution du fonctionnement d'un objet archéologique. Elle produit des données gestuelles reproductibles pour l'utilisation de l'objet étudié.

2.L'archéologie du geste qui a pour objectif la restitution d'un geste possible issu de l'analyse d'images archéologiques. Les résultats d'analyse offrent la plupart du temps la réfutation d'hypothèses et permettent de dire ce qui n'est pas possible de faire.

3.L'expérience de situations données qui est la plus simple à mettre en œuvre. Elle consiste à restituer une situation décrite dans la littérature, afin de comprendre les enjeux de la pratique. Elle se heurte à deux interprétations :

- celle des auteurs antiques.
- celle du restituteur aujourd'hui.

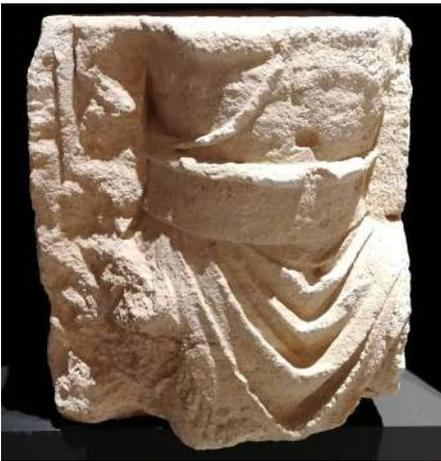
Les 3 méthodes sont utilisées ensembles et servent tour à tour de point de départ ou de confirmation des gestuelles découvertes.

FOCUS SUR UN OBJET

Bas-relief représentant un gladiateur portant un casque surmonté d'une panache et armé d'une lance, rempart de la ville de Narbonne, I^e-II^e siècle.



©Narbo Via



©Narbo Via

Bas-relief représentant un gladiateur, rempart de la ville de Narbonne, I^e-II^e siècle.

Pendant longtemps, la connaissance des différents spectacles de l'amphithéâtre et du cirque est surtout passée par les monuments qui les accueillent, mais d'autres sources d'informations nous apportent de précieux renseignements.

Si les armes et ustensiles des

narbovia.fr



©Narbo Via

Lampe à huile, céramique domestique, I^e siècle, décor de gladiateur armé d'une épée et d'un bouclier.

gladiateurs n'ont été découverts que rarement en fouille archéologique, les représentations figurées sont très nombreuses. On les retrouve sur des objets de la vie quotidienne : lampes à huile, plats et bols en céramique sigillée, graffiti, témoignent de la très grande

popularité de ces spectacles dans toute la société. C'était alors la pop culture antique! Il en existe aussi sur des monuments, sous forme de bas-reliefs. Narbonne compte ainsi une série assez importante de fragments de bas-reliefs qui donnent à voir des gladiateurs au combat. Tous ces fragments, dont 4 exemplaires présentés ici, sont tous à la même échelle. Ils proviennent sans doute d'un même monument funéraire. L'hypothèse la plus probable est

qu'il s'agit de l'édifice d'un magistrat de la ville, qui a fait représenter sur son tombeau le spectacle qu'il avait offert à la cité dans le cadre de ses fonctions. Des monuments de ce type sont connus en Italie à Bénévent ou encore sur le site archéologique de Lucus Feroniae (*Latium*).

PROPOSITION D'ACTIVITÉ

Cycle 2, 3, 4 et Lycée :

Face à la vidéo traitant de l'archéologie expérimentale, observez les différences d'équipement entre les types de gladiateurs. Sur quels objets anciens et récents retrouve-t-on des représentations des accessoires de gladiateurs ? Listez les objets.

Pop Culture / Le cinéma

L'amphithéâtre est le monument emblématique de l'Antiquité romaine, son symbole même. A ce titre, il est souvent présent dans les péplums produits à Cinecittà en Italie, et à Hollywood aux Etats-Unis, dès les premiers temps du cinéma. Le péplum représente ainsi un sous-genre cinématographique dont l'action se déroule dans l'Antiquité en général.

Les spectateurs ont en mémoire des films comme *Spartacus* de Stanley Kubrick (1960) ou *Gladiator* réalisé en 1999 par Ridley Scott.

Dans la plupart de ces films, l'amphithéâtre n'est pas un simple décor monumental mais participe activement à la dramaturgie des œuvres. Il devient le décor principal du climax des films, c'est-à-dire l'apogée de l'histoire qui est racontée. Il est alors intimement lié à l'action se déroulant dans l'arène, les jeux du cirque et en particulier les combats de gladiateurs.

Le film *Gladiator* illustre parfaitement cette intention. La scène finale voit le

héros, le gladiateur Maximus, affronter Commode, empereur ayant usurpé son trône. Le réalisateur Ridley Scott a cherché à présenter une antiquité crédible et réaliste mais il s'accorde des libertés dans la restitution des combats. Il s'inspire en particulier du célèbre tableau *Pollice Verso* de l'artiste Jean-Léon Gérôme (1872), privilégiant la vision théâtrale du peintre du XIX^e siècle à ce que l'on sait aujourd'hui en matière de décor et costumes, par le biais de l'archéologie et de l'expérimentation.

Pour préparer la mise en scène de ces combats spectaculaires, Ridley Scott s'est adjoint les services de Sylvain Despretz qui a dessiné le storyboard du film. Elève du dessinateur de bandes dessinées Jean Giraud/Moebius, cet artiste français est l'un des maîtres en la matière. Le story-board est une sorte de bande dessinée intégrant la succession des plans du film à tourner avec des indications de mouvements de caméra, cadrages et éclairages, comme vous pouvez le voir sur les œuvres exposées.

Iconographie :

Etude pour l'affiche du film *Gladiator*

Sylvain Despretz

Technique mixte (crayon, feutre, lavis) sur papier

Prêt de la société Passé Simple

Storyboard du film *Gladiator*, séquence Amphithéâtre pages 6, 11, 12, 13, 14, 19, 25

Sylvain Despretz

Technique mixte (crayon, feutre, lavis) sur papier

Prêt de la société Passé Simple

Pop Culture / Les jeux vidéo

Le jeu vidéo est devenu le média dominant de la pop culture et s'inscrit de plus en plus dans la continuité du cinéma. Trois jeux symbolisent son évolution en matière de technologie, de récits immersifs s'inspirant de l'Antiquité et d'ambition en matière de restitution.

Coliseum (1985), de Louis-Marie Roques, est typique de son époque et des contraintes techniques des ordinateurs de jeu : une production artisanale, un gameplay où l'action prime et des graphismes pixelisés. La représentation de l'Antiquité y est très sommaire. L'amphithéâtre est choisi comme décor, le joueur utilisant son joystick pour diriger un gladiateur combattant ses adversaires.

Pompéi, la colère du Volcan (2000) est plus ambitieux avec ses images 3D. C'est l'un des opus de la série inaugurée en 1996 par Versailles, Complot à la Cour du Roi Soleil. Le concept initié par Philippe Ulrich, pionnier de la French Touch du jeu vidéo, et la société Cryo est novateur : durant son enquête, le joueur se déplace dans des décors en images de synthèse précalculées et des points de vue à 360°. La Réunion des Musées Nationaux (RMN) et des experts participent à la production, gage que le jeu vidéo est devenu un média adulte et pédagogique. Ainsi, les décors de Pompéi sont restitués avec l'aide de photographies archéologiques et de la Surintendance de Pompéi.

Episode phare d'une série vedette d'Ubisoft, *Assassin's Creed origins* (2017) pousse encore plus loin ce concept immersif : le joueur se déplace en temps réel dans un monde dit « ouvert » afin d'accomplir ses missions en 49 avant J.-C. en Egypte. La restitution de l'antique Alexandrie et des sites environnants se veut la plus réaliste possible. L'équipe ubisoft a collaboré avec Jean-Claude Golvin. Ce jeu bénéficie d'une déclinaison éducative, le Discovery Tour, avec des visites libres ou guidées dans l'univers du jeu sans être interrompu par des combats ou des quêtes. Il existe aussi une déclinaison avec des casques VR (réalité virtuelle), technologie utilisée de plus en plus dans les domaines du divertissement et de la science.

Diffusion d'extraits des jeux vidéo

PISTES PÉDAGOGIQUES PRÉPARER ET PROLONGER LA VISITE

L'urbanisme romain

Les plus anciennes fouilles archéologiques à Narbonne ont débuté au XIX^e siècle. Depuis, diverses découvertes ont été réalisées dont : le temple du capitole et son portique, les arènes, le quartier résidentiel du Clos de la Lombardes avec ses domus et ses thermes privés et son atelier de confection du garum (sauce de poisson), des domus, des quartiers artisanaux, des nécropoles, la voie Domitienne, le système portuaire. Néanmoins des architectures emblématiques d'une telle cité n'ont pas encore été découvertes, c'est le cas du théâtre. Une capitale de province aussi importante possédaient sans nul doute cet édifice de loisir.

Dominique Moulis, archéologue de la ville de Narbonne jusqu'en 2022 ou encore Jean-claude Golvin, architecte-archéologue-spécialiste de la restitution antique, proposent de restituer le théâtre de Narbo Martius à différents emplacements.

Proposition :

- 1-Observer la localisation du théâtre sur chacune des propositions.
- 2-En comparant avec d'autres cités de même ampleur géo-politique (Tarragone, Carthage, Cologne, Leptis Magna) :
 - justifier les choix de l'un et l'autre,
 - proposer un emplacement et argumenter son choix

Cycle 2,3 et 4 :

Réaliser une maquette en 3D

Lycée

Grand Oral - Faire une présentation de son travail

Sources :

Narbonne romaine, Dominique Moulis, Raymond et Maryse Sabrié, 1986, album.

Quadratura-1. La pyramide de cristal, Chantal Alibert & Jean-Claude Golvin, 2018, BD.

Plan de cités antiques dans : <https://jeanclaudegolvin.com/>

Naissance d'une cité romaine, David Macaulay, l'école des loisirs, 1974-2006.

Le théâtre dans l'antiquité : <https://www.lelivrescolaire.fr/page/7056886>

La méthode scientifique - Histoire de l'art

Les découvertes archéologiques sont partielles, certains objets nous parviennent incomplets. Comment alors les identifier ?

Proposition 1 :

La civilisation romaine a livré de nombreux vestiges, si l'on s'intéresse à la sculpture fragmentaire de Minerve, déesse de la ruse et des arts, présentée dans l'exposition permanente, il est possible de retracer le processus scientifique qui conduit à l'identifier.

Proposer aux élèves de se mettre à la place du chercheur :

1-Rechercher des représentations de déesses (Vénus, Minerve, Junon...) issues des collections antiques de toute l'Europe. Relever leurs attributs.

>>> L'Empire romain diffuse dans un large territoire des objets identiques ou presque qui participent de la romanisation des territoires.

2- Analyser et décrire le fragment découvert à Narbonne

3- Par association visuelle identifier l'objet.

Cycle 2,3 et 4 :

Restituer par le dessin les parties manquantes de la statue

Lycée

Grand Oral - Faire une présentation de son travail

Sources visuelles

Collection en lignes des musées d'Europe :

Base de donnée Joconde : <https://www.culture.gouv.fr/Espace-documentation/Bases-de-donnees/Fiches-bases-de-donnees/Joconde-catalogue-collectif-des-collections-des-musees-de-France>

La méthode scientifique - Histoire de l'art

Proposition 2 :

L'étude des sources écrites est un moyen de restituer des éléments du patrimoine antique disparu. Des voyageurs antiques ont décrits dans leur récits les 7 merveilles du monde dont l'une était le Zeus d'Olympie - statue «chrysélephantine» de chrysos, or, et elephantinos, ivoire.

Cette statue monumentale a été réalisée au V^e siècle av. J.-C. par le célèbre sculpteur athénien Phidias. Détruite par un incendie au V^e siècle après J.-C., aucune copie de bronze ou de marbre ne nous est parvenue. Le texte antique de Pausanias du I^e siècle nous en livre une description. Cette source permet de restituer la statue par le dessin puis la modélisation 3D.

Proposer aux élèves de se mettre à la place du chercheur :

1-Faire une recherche et une étude comparative des représentations du Dieu Jupiter/Zeus dans la culture romaine et grecque antique (sculptures, monnaies)

2- Lire et comprendre le texte de Pausanias, le mettre en relation avec la restitution dessinée de La statue en or et ivoire de Zeus à Olympie, d'Antoine Chrysostome Quatremère de Quincy en 1815.

3- Etudier la restitution en modélisation 3D du Jupiter sculpté du temple du Capitole de *Narbo Martius* et évaluer la probabilité que ce type de représentation y ait bel et bien été employée.

Cycle 4 et Lycée:

Grand Oral - Faire une présentation de son travail

Sources visuelles et écrites :

Les sept merveilles du monde - IV-La statue chrysélephantine de Zeus à Olympie <https://eduscol.education.fr/odyseum/iv-la-statue-chryselephantine-de-zeus-olympie>

Une statue de Zeus à Olympie imprimée en 3D par Jean Talabot, Le Figaro, Publié le 11/08/2016 <https://www.lefigaro.fr/culture/2016/08/11/03004-20160811ARTFIG00043-une-statue-de-zeus-a-olympie-imprimee-en-3d.php>

Base de donnée Joconde : <https://www.culture.gouv.fr/Espace-documentation/Bases-de-donnees/Fiches-bases-de-donnees/Joconde-catalogue-collectif-des-collections-des-musees-de-France>

La modélisation 3D, dans quel but ?

Cette exposition donne à voir la restitution de la capitale disparue *Narbo Martius*, grâce à la modélisation 3D. Au de là de l'intérêt pédagogique quel autre usage peut-on trouver à l'utilisation de cette nouvelle technologie pour l'archéologie et le patrimoine.

1. Relevez les applications de la modélisation 3D utilisées et valorisées dans l'exposition.

2-Proposer aux élèves d'analyser une série d'articles afin de trouver d'autres applications :

Une statue de Zeus à Olympie imprimée en 3D

Par Jean Talabot, Le Figaro, Publié le 11/08/2016

<https://www.lefigaro.fr/culture/2016/08/11/03004-20160811ARTFIG00043-une-statue-de-zeus-a-olympie-imprimee-en-3d.php>

Il faut effacer les destructions de Daech à Palmyre, Francesco Rutelli, Le Figaro, Publié le 31/03/2016

<https://www.lefigaro.fr/culture/2016/08/11/03004-20160811ARTFIG00043-une-statue-de-zeus-a-olympie-imprimee-en-3d.php>

Des impressions 3D font renaître des objets antiques détruits par les jihadistes, par Nathalie Eggs, LE JOURNAL DES ARTS, publié le 24/02/ 2016

<https://www.lejournaldesarts.fr/medias/des-impressions-3d-font-renaitre-des-objets-antiques-detruits-par-les-jihadistes-128285>

Lycée

Grand Oral - Faire une présentation de son travail

BIBLIOGRAPHIE

BD

Chantal Alibert & Jean-Claude Golvin, *Quadratura-1. La pyramide de cristal*, Passé simple 2018.

Gilbert Bénédicto, Jean Vernat, *Narbo Martius-La cité disparue, une histoire au gré de l'eau*, Imprimerie de Bourg, 2019.

Alain Genot, Laurent Sieurac, Arelate, 100Bules, 2009.

Albert Uderzo, René Goscinny, Jean-Yves Ferri, *Astérix le gaulois*, 1959, édition de Luxe.

Jacque Martin, *Alix*, Casterman, 1948.

Album jeunesse

David Macaulay, *Naissance d'une cité romaine*, l'école des loisirs, 1974-2006.

Dominique Moulis, Raymond et Maryse Sabrié, *Narbonne romaine*, 1986,

Ouvrage et catalogues

Alexandre Léoty, *Narbo Via - Le guide*, 2021

Age of classics ! L'antiquité dans la culture pop, Musée Saint-Raymond, 2019

Sites

<https://jeanclaudegolvin.com/>

Base de donnée Joconde : <https://www.culture.gouv.fr/Espace-documentation/Bases-de-donnees/Fiches-bases-de-donnees/Joconde-catalogue-collectif-des-collections-des-musees-de-France>

Dossiers pédagogiques

Les sept merveilles du monde - IV-La statue chrysiléphantine de Zeus à Olympie

<https://eduscol.education.fr/odysseum/iv-la-statue-chryselephantine-de-zeus-olympie>

Le théâtre dans l'antiquité : <https://www.lelivrescolaire.fr/page/7056886>

Articles de presse

Une statue de Zeus à Olympie imprimée en 3D par Jean Talabot, Le Figaro, Publié le 11/08/2016

<https://www.lefigaro.fr/culture/2016/08/11/03004-20160811ARTFIG00043-une-statue-de-zeus-a-olympie-imprimee-en-3d.php>

Il faut effacer les destructions de Daech à Palmyre, Francesco Rutelli, Le Figaro, Publié le 31/03/2016

<https://www.lefigaro.fr/culture/2016/08/11/03004-20160811ARTFIG00043-une-statue-de-zeus-a-olympie-imprimee-en-3d.php>

Des impressions 3D font renaître des objets antiques détruits par les jihadistes, par Nathalie Eggs, LE JOURNAL DES ARTS, publié le 24/02/ 2016

<https://www.lejournaldesarts.fr/medias/des-impressions-3d-font-renaitre-des-objets-antiques-detruits-par-les-jihadistes-128285>

INFOS PRATIQUES

Horaires :

Du mardi au vendredi de 10h à 19h sur réservation.

Pour les scolaires, visite possible dès 9h jusqu'en septembre, à partir de 10h d'octobre à avril.

Tarifs et offre :

- **Visite en autonomie : gratuit sur réservation**

Passage flash 20 min / profiter du spectacle immersif : groupe classe complet
Parcours découverte, 1h : Les classes sont à diviser en 2 groupes de maximum 16 personnes, accompagnants inclus. Pour chaque groupe d'enfant un adulte encadrant minimum est requis.

- **Visite commentée : 2€/élève**

Parcours découverte 1h classe entière jusqu'à 25 personnes, au delà le groupe est divisé en 2.

- **Visite atelier «Restitue ta cité» : 4€/élève**

30 minutes de découverte de l'exposition suivi d'un atelier d'1h où les élèves, à l'aide de plans d'édifices romains, vont restituer des édifices en 3D.

Supports pour découvrir l'exposition :

Livret-jeu proposé gratuitement sur demande lors de l'enregistrement du groupe.

Préparer la visite :

L'enseignant qui a réservé une visite pour sa classe dans l'exposition peut venir préparer gratuitement sa visite. S'adresser à Benjamin Favat afin de réserver un billet gratuit (adresse mail dans la rubrique «Contacts» ci-dessous).

Contacts :

Benjamin Favat, chargé des réservations : reservation@narbovia.fr
04 68 90 28 98

Olivia Nebout, enseignante missionnée : olivia.nebout@narbovia.fr

Jennifer Gomez, médiatrice-chargée de projet éducation :
jennifer.gomez@narbovia.fr