

Le genre visible se divise en vrai et en faux, et l'image est au modèle ce que l'objet de l'opinion est à l'objet de la connaissance.

Platon, La République VI.

La représentation de l'espace est constamment présente dans la décoration murale romaine. Son enregistrement et son interprétation par les archéologues sont aujourd'hui renouvelés par l'informatique.

L'espace dans la peinture romaine

Les peintres antiques usent de plusieurs moyens pour suggérer la profondeur :

1) *la sortie du cadre* : un encadrement peint est utilisé comme un objet réel qu'une figure également peinte peut enjambrer, chevaucher, franchir etc. Ainsi le personnage sort du monde fictif vers le monde réel du spectateur. C'est le procédé de « sortie du cadre », dont l'analogie avec la bande dessinée d'aujourd'hui a déjà été mise en évidence à propos de bas-reliefs romains¹ ;

2) *le recul du mur* : la paroi semble repoussée grâce à la représentation de plans successifs transparents. La fameuse frise de la villa des Mystères, en faisant apparaître ses personnages sur un podium fictif, devant un banal mur à réguliers, double le plan de vision. Les lignes de fuite marquées par des colonnades, présentes dans la plupart des architectures fictives, comme celles d'une chambre de la même villa (fig. 1), entraînent le regard vers une fermeture de la pièce plus lointaine qu'en réalité et créent des espaces illusoire. La présence d'éléments en vrai relief complique encore parfois la perception de l'espace. Ainsi dans la maison du Cryptoportique à Pompéi, les atlantes peints sur le mur semblent supporter la corniche de stuc saillante ; soutiens fictifs d'un vrai relief, imaginaire portant le réel, ils poussent à son comble l'étonnante gymnastique du trompe-l'oeil ;

3) *la négation du mur* : ce goût pour l'illusion peut aboutir à la négation totale du mur existant. Les colonnades se terminent sur un espace ouvert suggérant l'infini ; ou bien, sur le mur de clôture d'un jardin, une végétation peinte sur fond de ciel bleu prolonge la végétation réelle.

L'analyse des décors

Le simple dessin, la simple photographie de ces peintures illusionnistes sont évidemment frustrants. Il est en effet difficile de rendre sur un dessin la différence entre relief réel et relief fictif, puisque le trait noir dans un même rendu le motif saillant et le motif peint. La solution la moins mauvaise passe par des conventions graphiques souvent peu esthétiques. La photographie fait aussi disparaître les reliefs réels en les confondant avec leurs représentations ; seule peut dénoncer la réalité, sur plusieurs clichés, la ligne de fuite immuable du trompe-l'oeil peint, la perspective changeante du relief réel. Les vues stéréoscopiques, d'usage peu fréquent,

peuvent pallier ces incertitudes. Les recherches récentes sur les hologrammes sont intéressantes mais peu convaincantes.

Or, les différents procédés informatiques, généralisés en archéologie comme ailleurs, offrent de nouvelles possibilités à l'enregistrement et à l'étude des peintures antiques. Ne parlons pas du simple fichier pour l'archivage des documents (CD photo). Evoquons brièvement le « trafic » d'images (Photo-shop) : le fichier conçu, comme celui du traitement de texte, avec de multiples possibilités d'intervention – couper, coller, dessiner, masquer, encrer, supprimer, détourer, imprimer – peut constituer un outil de travail intéressant. Il est ainsi utilisé dans la restitution photographique des murs peints : comblement des lacunes sur un champ coloré par exemple², ou remise en place, sur son mur d'origine, d'un secteur déposé et remonté en musée. Un autre logiciel permet de redresser des vues photographiques obliques, lorsque une vue ancienne est tout ce qu'il reste d'un document disparu³. Enfin, les CD Rom documentaires (images, texte, son) sont présents maintenant dans la plupart des musées ou des expositions (celui par exemple de l'Antiquarium Comunale à Rome est axé sur la peinture).

L'image tri-dimensionnelle, quant à elle, est utilisée pour la restitution de monuments ou de demeures (de Karnak aux maisons pompéiennes, en passant par les thermes de Cluny à Paris), dans lesquelles le spectateur a l'impression de se déplacer.

On ne saurait confondre cette démarche, reconstitution d'un édifice ruiné mais existant, avec celle du traitement des images peintes, où l'on va fabriquer un objet à partir d'une image. La tentation est grande, en effet, de mettre à profit les techniques de synthèse d'images pour aller plus loin dans l'exploration des trompe-l'oeil : une architecture représentée prend alors épaisseur et consistance, redevient pavillon, colonnade, édifice que, sur l'écran, on surplombe ou contourne⁴ (fig. 2). Mieux encore, l'utilisateur, jouant de l'interactivité (action sur l'objet et action sur la vision), réalise le vieux rêve de « franchir le miroir » et, pénétrant dans ce monde fictif, peut s'accorder le plaisir de voir venir à sa rencontre un personnage surgi derrière une colonne...

Ces jeux incontestablement séduisants suscitent quelques remarques et quelques sujets de discussion :

– si la photographie d'un décor mixte (juxtaposition d'une peinture en trompe-l'oeil et d'un relief réel, comme les atlantes du Cryptoportique) constitue un appauvrissement des effets, une version entièrement tri-dimensionnelle en trahit tout autant les subtilités.

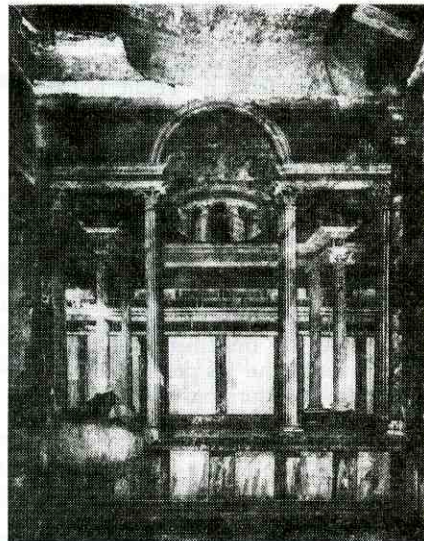


Fig. 1. - Pompéi, villa des Mystères, mur peint.

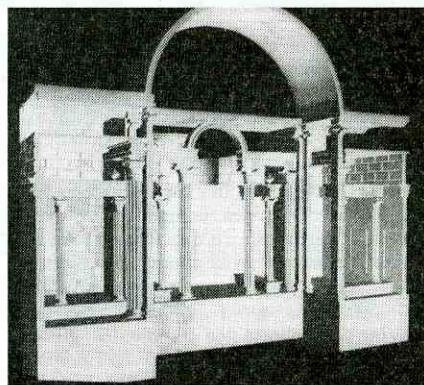


Fig. 2. - Représentation tri-dimensionnelle de l'architecture (Bruschini, p. 111).

– les risques d'erreur d'interprétation ne sont pas négligeables : dans son tracé de perspective, le peintre a obligatoirement effectué une certaine schématisation du modèle architectural, entraînant une perte d'information. La démarche inverse que nous faisons implique un choix entre plusieurs solutions, choix qui sera aidé par des informations comparatives évidentes pour le spécialiste seul, et toujours sujettes à contestations.

– on prendra en compte les différentes démarches permettant de passer d'un objet à sa représentation. a) la peinture : l'artiste projette les trois dimensions d'une architecture sur un plan (deux dimensions), en utilisant des notions variables de perspective (perspective convergente, axiale, etc.). b) le processus photographique : l'objectif effectue une projection systématique passant de l'image au plan. c) le processus informatique de la représentation tri-dimensionnelle : dans

l'ordinateur, la description de l'objet se fait en trois dimensions ; au final (écran), l'image visible est en deux dimensions (pour le praticien, la synthèse d'image est la projection de l'espace-objet sur l'espace-image). Cerveau, objectif, ordinateur opèrent-ils un calcul de perspective similaire ?

– malgré sa dénomination d'image tri-dimensionnelle, l'image informatique n'a évidemment que deux dimensions, celles de l'écran. Il s'agit donc, ni plus ni moins, d'un simulacre, comme l'était pour le peintre un trompe-l'oeil réussi. La différence de perception vient d'une mobilité des points de vue, d'une constante possibilité de choix. Image tri-dimensionnelle de la vue perspective d'un édifice représenté, c'est la mise en abyme d'une image de l'espace.

Reste à savoir si les possibilités qui nous sont données de traitement des images constitueraient pour les peintres antiques une trahison de leurs œuvres, ou le perfectionnement de ce qu'ils ont voulu exprimer.

Toute image est virtuelle par définition. La voie est ouverte aux réflexions sur l'objet et son image, la réalité et son reflet.

Claudine ALLAG
(CEPMR-CNRS-ENS UMR126-8)
avec la collaboration de
Philippe MATHERAT
(CNRS-ENS)

Résumé d'une communication présentée dans le cadre de l'Ecole thématique *Nouvelles approches en archéologie : l'analyse de l'espace*
CNRS-ENS-Paris I, Soissons, 23-25 mars 1996.

1. E. BELOT, Comment peut-on apprécier l'artisanat gallo-romain. Les collections archéologiques du château-musée : à la défense d'un art sous-estimé. *Bononia*, 1^{er} semestre 1991, n° 18, p. 4-14.

2. F. CHIURAZZI *et al.*, I programmi informativi. In : *Rediscovering Pompei*, exhibition by IBM-Italia, New York City, IBM Gallery of Science and Art, 12 July-15 September 1990, p. 116-127.

3. C. STECKNER, Boden, Wand und Decke. Archäologischer Befund und Designanalyse antiker Räume. In : *Functional and Spatial Analysis of Wall Painting*, Proceedings of the Fifth International Congress on Ancient Wall Painting, Amsterdam, 8-12 September 1992 (E. Moormann ed.) BABESCH 1993, p. 194-204.

4. S. BRUSCHINI, Von Neumann and Pliny. In : *Rediscovering Pompei*, *op. cit.* p. 104-115.