

"L'objet du mois"

Dans bien des musées, "l'objet du mois" est une manière pratique et simple de créer une animation: pour un temps, un objet qui passerait peut-être inaperçu dans sa vitrine, révèle son usage, son style, sa fabrication, maints détails sur son origine, le contexte historique, comment il est entré dans la collection. Les sites archéologiques pratiquent de même, avec une petite différence: l'objet que les fouilles ont révélé n'est peut-être pas aussi prestigieux, mais il est évoqué dans le contexte de sa découverte, et il ne se retrouvera peut-être pas dans un musée avant longtemps. C'est donc l'instant unique d'une révélation. Voici dans les deux cas une animation propre à susciter des vocations d'historien, d'archéologue, de conservateur, de collectionneur...

Ainsi en est-il - en France, car cela existe bien sûr aussi dans d'autres pays - à [Bibracte](#), au [musée d'archéologie nationale](#) de St-Germain-en-Laye, au [musée Unterlinden](#) de Colmar, au [Centre Archéologique de Ribemont sur Ancre](#) (Somme), au [musée Georges Borias](#) d'uzès, et depuis ce mois-ci sur le site de [Saint-Blaise](#) (à Saint-Mitre-les-Remparts, dans les Bouches-du Rhône), etc. etc.

Et quand bien même on ne serait ni archéologue, ni conservateur, quand bien même vous n'auriez pas cet objet chez vous, qui vous empêche de poser votre "objet du mois" sur votre blog, votre site internet ou Facebook ?

Tel est bien le sens de notre rubrique [C'est quoi ce truc ? !](#)

Pas convaincu ? Voici ce que propose ce mois-ci le Musée départemental des Antiquités de Rouen (photo Yohann Deslandes, dépt. de Seine-Maritime):



L'inscription complète est: **"Pot à con de Rouen"**.

Même si cet objet ne date pas de l'Antiquité, mais du XVI^e siècle, ne me dites pas que vous n'êtes pas intrigué ! Cliquez sur l'image pour tout savoir.

A vous de jouer !

René Kauffmann

La restitution 3D en archéologie

Si la restitution 3D et la réalité virtuelle sont depuis plusieurs années les vedettes des jeux vidéos et du cinéma d'anticipation, tout film documentaire archéologique s'efforce désormais, lorsqu'il présente un site antique, de montrer au grand public à quoi ces vestiges ressemblaient au temps de leur splendeur. Explorer ainsi une cité antique, en se mettant dans la peau du visiteur qui en parcourait les rues, entrant dans les temples grecs ou les thermes romains... Qui resterait insensible à ce prodige ?

Mais cela va bien plus loin: ce n'est pas seulement un lieu qui est ainsi figé dans sa perfection, mais un lieu tel qu'il était à une certaine époque, et selon une certaine vision scientifique. Un simple exemple, le forum de Rome, qui n'a cessé d'évoluer, remanié en permanence pendant des siècles, chaque époque y apportant sa touche personnelle, y ajoutant ce qu'elle voyait comme la marque de sa grandeur. Qui peut se vanter, en visitant un tel site, de pouvoir l'imaginer tel qu'il était au temps de l'invasion gauloise (390 av. J-C), d'Auguste en 29 av. J.C. ou de Septime Sévère en l'an 203 ?

Comme la maquette d'un architecte avant la construction, la restitution 3D est le moyen, pour les archéologues, de montrer sous une forme synthétique une vision d'un monument, de la confronter aux descriptions des anciens auteurs, de l'iconographie (vases, fresques, monnaies, etc.), des trouvailles archéologiques... et aussi aux avis d'autres spécialistes qui ne sont pas toujours concordants, afin d'aboutir à une reproduction fidèle et précise. Si le choix entre deux hypothèses s'avère difficile, qu'importe: il est tout à fait possible de faire figurer un monument en "option A" ou "option B", et d'adjoindre à l'image le texte des sources pour chacune.

Support de recherche tout autant que support de nos rêves, ne manquez pas de consulter les très nombreuses représentations 3D présentes sur internet - tapez "3D restitution" ou "reconstitution" et le nom de votre monument favori, il en apparaît chaque jour - en commençant par les extraordinaires ["restitutions virtuelles de la Rome Antique"](#) conçues à l'université de Caen.

Les 5 étapes d'une restitution 3D

1 - La collecte et l'analyse des sources (une longue et patiente recherche qui doit aboutir au plan en 3D de l'objet, en précisant de quels matériaux il se compose).

2 - La modélisation



3 - Le placement des éclairages



4 - Le placage des textures



5 - La visite interactive...

**Ne manquez pas ce spectacle éblouissant**

Nous avons assisté récemment à une démonstration du travail effectué par l'équipe du Centre Interdisciplinaire de Réalité Virtuelle (CIREVE), animée par Philippe Fleury et Sophie Madeleine. [Les images](#) présentes sur internet peinent à rendre la magie de la visite virtuelle, qui permet de parcourir à son gré, en temps réel, le cœur de la Rome antique.

Si cela vous est possible, ne manquez pas de participer en groupe à cette aventure inouïe. Sinon, le progrès est en marche, et des visites "clé en main" pourront être fournies. Et ce n'est pas fini: lorsque vous visiterez Rome, une application en "réalité augmentée" affichera sur votre tablette numérique, pendant que vous parcourez le site, ce qui aurait été autrefois devant vos yeux.

(images reproduites avec l'autorisation du CIREVE)

L'exposition itinérante du Musée des Technologies des Grecs de l'Antiquité:

Viendra-t-elle en France ?

Le projet reste envisagé même si le cheminement de cette exposition à travers la France n'est pas défini à ce jour, nos correspondants de plusieurs villes y réfléchissent...



Et toujours...

Abonnez-vous sur notre site au calendrier permanent des expositions, conférences et événements.

Pour en savoir plus, Cliquez ici.

Et suivez nous sur les réseaux sociaux:



À bientôt sur nos pages!

Toutes vos remarques et suggestions sont bienvenues!



Contactez-nous !