



Béatrice Bouvier, Anne-Marie Châtelet, Sabine du Crest, François Fossier, Anne Georgeon-Liskenne, Itzhak Goldberg, Jean-Claude Golvin, Hélène Jannièrre, Jean-Michel Leniaud, Anne Péan et Pierre Rouillard

Actes du V^e congrès national d'archéologie et d'histoire de l'art
Bordeaux, 21-24 octobre 1999

Publications de l'Institut national d'histoire de l'art

L'amphithéâtre et ses images. Quelques règles fondamentales du langage visuel

Jean-Claude Golvin

DOI : 10.4000/books.inha.2366

Éditeur : Publications de l'Institut national d'histoire de l'art

Lieu d'édition : Bordeaux

Année d'édition : 1999

Date de mise en ligne : 5 décembre 2017

Collection : Actes de colloques

ISBN électronique : 9782917902585



<http://books.openedition.org>

Édition imprimée

Date de publication : 24 octobre 1999

Référence électronique

GOLVIN, Jean-Claude. *L'amphithéâtre et ses images. Quelques règles fondamentales du langage visuel* In : *Actes du V^e congrès national d'archéologie et d'histoire de l'art : Bordeaux, 21-24 octobre 1999* [en ligne].

Bordeaux : Publications de l'Institut national d'histoire de l'art, 1999 (généré le 29 mai 2020).

Disponible sur Internet : <<http://books.openedition.org/inha/2366>>. ISBN : 9782917902585. DOI :

<https://doi.org/10.4000/books.inha.2366>.

Ce document a été généré automatiquement le 29 mai 2020.

L'amphithéâtre et ses images. Quelques règles fondamentales du langage visuel

Jean-Claude Golvin

- 1 Les images antiques sont une des sources documentaires importantes dont nous disposons pour étudier les caractéristiques architecturales des édifices anciens. Elles nous renseignent sur leur aspect et leur fonctionnement. Cependant, en plus de leur intérêt propre, en tant que documents archéologiques, elles méritent d'être analysées de la même manière que le seraient des textes (sur le plan de la syntaxe, de la sémantique et de la pragmatique). Elles sont, en effet, particulièrement utiles à la découverte et à l'étude des règles de fonctionnement du langage visuel. Notre but, en commençant cette étude, n'est pas de nous éloigner de l'archéologie. Il est au contraire de permettre une meilleure exploitation des sources iconographiques dont nous disposons.
- 2 Il est en effet important de décrypter les règles du langage visuel pour parvenir à interpréter les images anciennes de manière approfondie afin d'en tirer, malgré leurs déformations, le contenu « cognitif ». Il nous importe de savoir pourquoi et comment ces images sont susceptibles de nous donner des informations pertinentes pour nous aider à restituer les monuments que nous étudions.
Il est important également, par ailleurs, de mieux connaître les règles de fonctionnement du langage visuel, en général, si nous voulons améliorer l'efficacité des images que nous serons amenés à produire pour exprimer nos idées et nos résultats.
- 3 Nous nous intéresserons ici aux documents qui ont évoqué de manière explicite l'architecture de l'amphithéâtre (sur des monnaies ou des bas-reliefs) et non à ceux qui concernent son « décor » (fragments d'architecture ou peintures murales retrouvées sur le mur du podium de certains monuments)¹. La question qui retiendra notre attention est celle des différences ou « écarts » que l'on peut établir entre les caractéristiques réelles d'un édifice et celles de ses représentations antiques.

- 4 Certes, le nombre des images concernées est relativement petit, mais il suffit à énoncer quelques-unes des règles fondamentales du langage visuel. Celles-ci seront donc valables pour tous les autres types d'édifices (le cirque ou les temples par exemple). Nous souhaitons cependant réserver l'étude des images du cirque romain ou des temples à d'autres articles car l'interprétation de l'iconographie de ces monuments permettra de révéler de nouvelles règles et d'une manière plus efficace que nous ne pouvons le faire à partir de la seule documentation de l'amphithéâtre.

La rareté des représentations architecturales

- 5 Les images de l'amphithéâtre sont rares, en effet, si l'on exclut celles qui font allusion au spectacle proprement dit. En effet, alors que les mosaïques, les bas-reliefs et les objets divers (lampes, vases, verres, gobelets) ont évoqué en très grand nombre les *munera* et les *venationes* dans toutes les provinces de l'Empire, les images qui concernent l'architecture de l'amphithéâtre en tant que monument se limitent à quelques exemples. Ce fait n'est pas étonnant car, d'une manière générale et quelle que soit la période de l'histoire considérée, l'évocation du spectacle a toujours été beaucoup fréquente que celle de l'architecture de l'édifice².
- 6 Une représentation exclusive de l'architecture n'a été faite (à toute époque) que dans la mesure où des raisons précises le justifiaient (inauguration, commémoration, évocation d'une phase d'embellissement de l'édifice). D'une façon générale, l'architecture n'a pas été représentée en tant que telle. Dans le meilleur des cas, elle n'est mentionnée que de façon partielle et allusive comme on peut le voir, par exemple, sur certains diptyques consulaires³. L'attention de l'observateur n'est pas attirée sur elle de façon prioritaire. Celle-ci ne joue qu'un rôle d'accompagnement visant à évoquer le contexte monumental du spectacle. Ainsi, les deux amphithéâtres de Dacie figurés sur la colonne Trajane n'apparaissent que parmi les autres monuments des villes correspondantes⁴. Le récit évoqué par ce long bas-relief a une importance prépondérante alors que les édifices jouent un rôle complémentaire secondaire. C'est bien lui qui fixe le *topos* (ou axe du discours) de l'exposé iconique⁵ et rien n'attire ostensiblement l'attention sur l'aspect des amphithéâtres figurés sur la colonne. Tout observateur découvrira le récit des campagnes militaires de Trajan en Dacie et seuls ceux qui auraient un intérêt particulier pour les amphithéâtres remarqueront la mention de ces derniers. Sortir de l'axe de lecture voulu et privilégié par les créateurs de cet exposé iconique implique une attitude particulière, une attente : certains pourraient tout aussi bien s'intéresser aux bateaux, uniformes, ponts, enceintes, chevaux, phares, figurés sur la colonne. Tous ces regards « spécialisés » ne sont pas particulièrement voulus, mais conséquents.

Les représentations « techniques »

- 7 Nous qualifierons de représentation à caractère « technique » le plan du Colisée de Rome et celui de certains de ses édifices annexes tels qu'ils sont représentés sur la *Forma Urbis Romae*⁶. Cette image est d'un type particulier puisqu'elle correspond à un véritable plan de la ville. L'attention de l'observateur n'est pas plus attirée sur l'amphithéâtre que sur d'autres édifices. L'échelle relative de tous les monuments de la ville est respectée. La transformation opérée entre le référent (l'objet évoqué) et son image est homothétique. Nous avons affaire à un véritable relevé topographique dont le

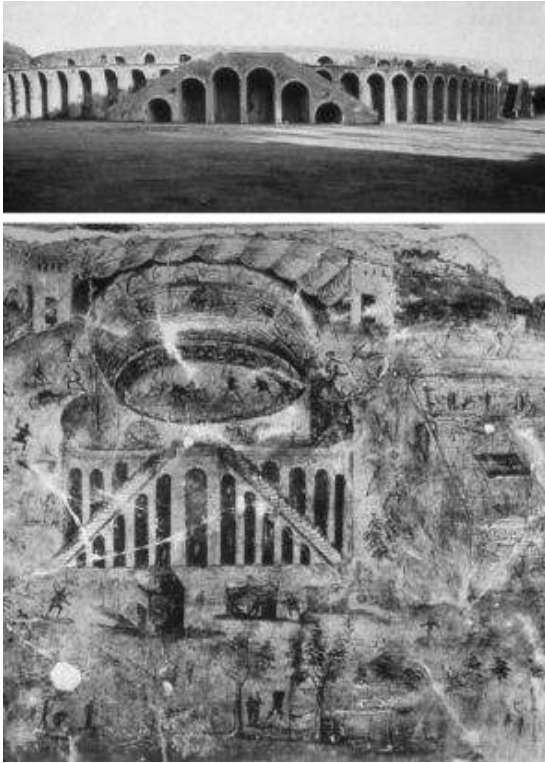
but était de donner avec précision la localisation et les dimensions des monuments de la ville. Cette image n'a donc pas été déformée volontairement, mais au contraire conçue pour être aussi fidèle que possible à la réalité décrite quant à la forme de la ville considérée en plan. Il ne s'agit pas d'une image « naturelle » en ce sens qu'elle ne ressemble pas à une vue de la ville telle qu'un observateur aurait pu la découvrir. C'est une composition qui respecte non seulement certains critères, tels que la position relative des monuments (critères topologiques) mais aussi les angles des figures et les dimensions relatives des éléments. Cette image donne donc une vision d'ensemble cohérente et non déformée de l'*Urbs* (vue en plan) et cette vision est avant tout « technique ». C'est un document de référence précis, en tant que relevé planimétrique fiable des structures urbaines, mais sa présence dans le contexte du temple de la Paix où elle était placée indique qu'elle avait aussi un caractère symbolique. Elle évoquait en quelque sorte Rome comme un tout, comme une entité présente dans ce temple.

- 8 Il s'agissait d'une *ichnographia* (un plan fidèle en projection géométrale) et non d'une *scaenographia*⁷.
- 9 L'existence de la Forma Urbis et sa remarquable précision permettent de conclure qu'une représentation fidèle ou « réaliste » des édifices était techniquement possible à l'époque romaine, mais que ce type d'image (*ichnographia*) faisait partie des documents « techniques » (dessins d'architectes, d'ingénieurs ou de topographes de l'époque). En ce sens, la Forma Urbis apparaît comme un document singulier dont les nécessaires contraintes techniques ne se sont jamais imposées à des représentations qui n'avaient pour but que d'évoquer l'aspect extérieur de l'architecture des amphithéâtres et de « raconter une histoire ».

Les images « évocatrices »

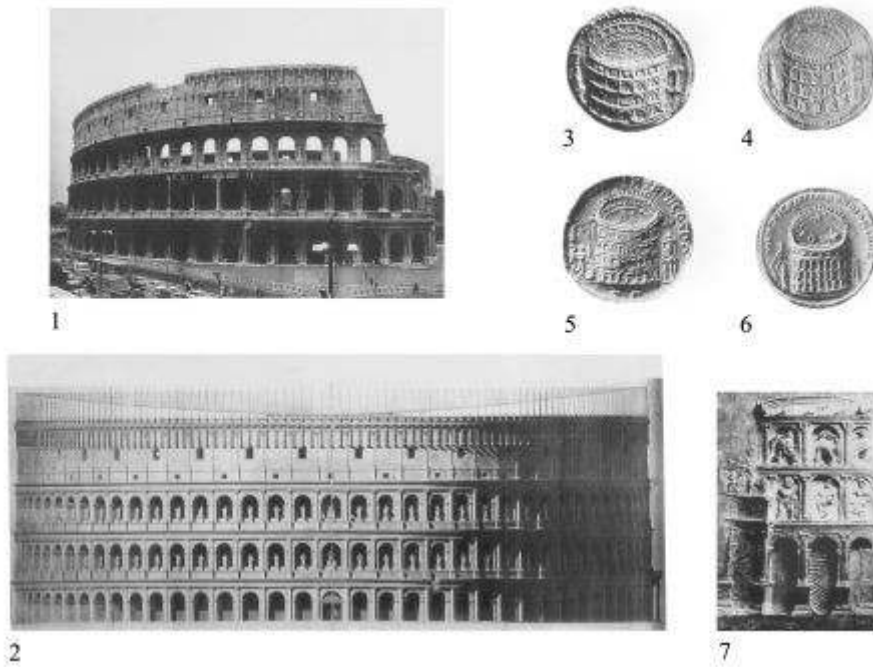
- 10 Il convient de citer, en premier lieu, la fameuse peinture murale (conservée au Musée de Naples) figurant la rixe sanglante survenue dans l'amphithéâtre de Pompéi entre les habitants de cette ville et ceux de Nocera en 59 avant J.C. (fig. 1, b).

Fig. 1 Aspect réel de l'amphithéâtre de Pompéi (1) confronté à la représentation de l'édifice sur une peinture murale datée de 59 av.J.C. (2). Extrait de Hönle et Hentze, op.cit, p.135.



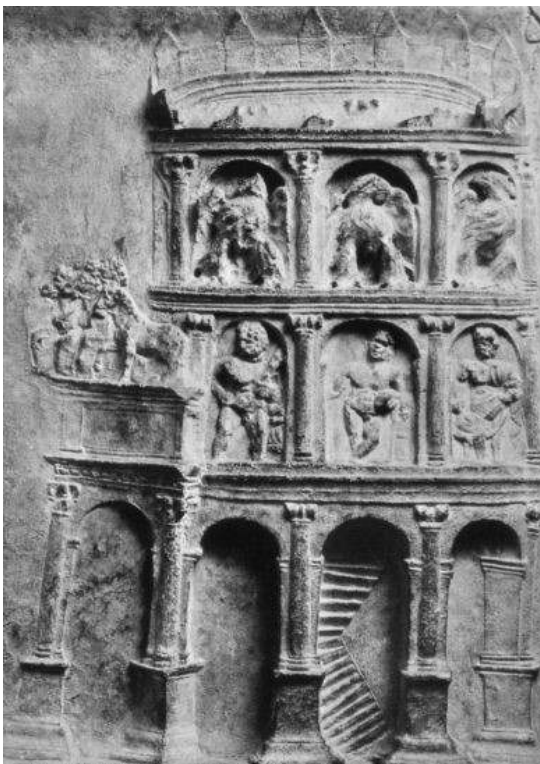
- 11 Nous mentionnerons aussi plusieurs images représentant le Colisée, vu en élévation et avec un certain modelé. Sur ces images, le monument été évoqué en tant que tel, du fait qu'il en constituait le sujet principal, voire unique.
- 12 Nous ne citerons que quatre exemples parmi de nombreuses monnaies connues: une sesterce de bronze frappée sous le huitième consulat de Titus (datée du 1er Juillet 80), une autre sesterce de bronze frappée après la mort de Titus (en 81, un denier d'argent d'Alexandre Sévère (daté de 222) et une monnaie datée du règne de Gordien III (238-244ap. J.C.), (fig. 3, 3 à 6).

Fig. 3 Confrontation de l'image « naturelle de l'édifice » et de ses représentations antiques :
 1. Photographie du Colisée tel qu'un spectateur peut le découvrir ; 2. dessin de restitution en vue géométrale de L.J. DUC ; 3 à 6 monnaies ; 7 Bas-relief des Haterii.



- 13 Il convient d'ajouter à cette liste le célèbre bas-relief de la tombe des Haterii, conservé au Musée du Vatican et daté du règne de Domitien (81-96ap. J.C.) (fig.2).

Fig. 2 Bas-relief du tombeau des Haterii daté de l'époque de Domitien, marbre du Musée du Vatican.



- 14 Ces images ne cherchent pas à traduire avec exactitude les proportions du monument. Nous les qualifierons d'évocatrices par opposition aux images techniques précédentes.
- 15 Nous ne reprendrons pas le commentaire historique et archéologique de ces documents, déjà réalisé par R. Rea, afin de concentrer notre attention sur les règles du langage visuel qui nous intéressent plus spécialement ici⁸.

Examen préliminaire de l'aspect réel du Colisée

- 16 Afin de pouvoir comparer les représentations précitées au monument qu'elles évoquent, examinons tout d'abord une photographie du Colisée tel qu'on peut le voir aujourd'hui (fig. 3-1). Cette image ressemble pour l'essentiel (mis à part la partie abîmée de la façade et la disparition des mâts du *velum*) à celle de l'édifice dans l'Antiquité. Une telle image est un reflet fidèle de ce que nous offrirait la contemplation directe de l'édifice⁹. On peut dire qu'elle est particulièrement conforme à l'original sur le plan iconique. Son « degré d'iconicité » est maximum comme le serait celui d'une photographie d'identité courante pour un individu. Prenons donc cette image fidèle comme référence et considérerons-la, en quelque sorte, comme le degré zéro de toute comparaison que nous allons faire ensuite.
- 17 La façade y apparaît sans déformations particulières. Tous ses éléments constitutifs sont présents, comme si l'on regardait l'édifice à l'œil nu. Les dimensions relatives de chacune des parties sont respectées compte-tenu de l'effet de perspective qui est rendu, lui aussi, très fidèlement.
- 18 Rapprochons cette photographie du dessin de restitution de la façade du Colisée réalisé par L.J. Duc en 1830-31 (fig.3- 2)¹⁰ et comparons ces deux documents dans le seul but d'énumérer le nombre des éléments constitutifs présents sur chacun(car nous ne traiterons pas ici, en tant que telles, des représentations ou restitutions « modernes » du Colisée¹¹.
- 19 Puisque l'amphithéâtre flavien comportait 80 travées, 40 d'entre elles devaient être visibles au maximum pour un observateur qui regardait le monument de côté. L'édifice nous apparaît bien ainsi sur la photographie avec ses trois niveaux d'arcades et son étage d'attique comprenant de petites ouvertures ainsi que les mâts du *velum*. Les proportions exactes de toutes les parties de la façade sont celles qui correspondent au dessin de Duc et l'on pourrait énumérer, si nécessaire, tous les autres éléments présents : le nombre des modillons de la corniche, celui des statues dans les arcades, le nombre des mâts du *velum*, etc... Ceci correspondrait à une description précise de la façade. La seule différence est que le dessin de Duc est une vue en géométral, correspondant à la projection de tous les points de la façade sur un plan vertical et sans déformation dû à la perspective. Ce n'est pas une image naturelle, mais une image technique fidèle. Considérons comme « images-bases » la photographie de la façade du Colisée précitée et le dessin de Duc qui serviront de référence à nos comparaisons.

Ecarts existants entre les images figuratives antiques et l'aspect réel de l'édifice réel

- 20 Si nous comparons maintenant les représentations antiques du Colisée avec ces images de base (fig.3), plusieurs constatations évidentes peuvent être faites¹² :
- 21 - les antiques images sont le plus souvent sans couleurs (achromes) alors que le monument était coloré. Cette règle est celle de « **l'achromie des représentations** ». Ceci correspond à l'une des « règles de transformation » analytiques énoncées par Klinckenberg, celle du filtrage.
- 22 - l'image du monument est toujours plus petite que lui (transformation géométrique). Cette règle est la « **loi de réduction globale de l'échelle** » de l'image par rapport au référent, mais cette réduction n'est pas homothétique en raison des nombreuses déformations que nous allons citer ci-après. Cette image n'est pas non plus une anamorphose car aucune règle géométrique ne peut lui être appliquée, pour rétablir une image conforme à celle que donnerait l'observation directe du monument. On ne peut la qualifier de difforme, comme nous le verrons ci-après car ses déformations correspondent à des règles précises. Il s'agit d'une sorte de métamorphose complexe et voulue pour lequel on peut tenter d'avancer le néologisme de « polymorphose » (ou image déformée de différentes façons).
- 23 - Le nombre des éléments figurés sur les représentations antiques est très nettement inférieur à celui des éléments correspondants visibles sur l'édifice réel. Par exemple le nombre des travées représentées est de 7 à 8 au maximum sur les monnaies alors qu'il est de 40 sur le monument. Il y a donc cinq fois moins d'éléments figurés que d'éléments réels visibles. Sur le bas-relief des Haterii (fig.2) ce nombre tombe à trois, un strict minimum, au-delà duquel on ne pourrait plus reconnaître l'édifice : il est ici plus de dix fois inférieur à celui des travées réellement visibles.
- 24 De même, sur la peinture murale représentant l'amphithéâtre de Pompéi précitée, le nombre d'arcades figurées (18) est nettement inférieur au nombre d'arcades qui seraient réellement observables (plus de 40). Un seul des escaliers extérieurs est représenté alors que l'on en verrait trois dans la réalité (fig. 1 et 2).
- 25 Les monnaies du Colisée, quant à elles, montrent une *cavea* extrêmement simplifiée, qui ne comporte que trois *cunei* séparés par deux *scalaria* alors qu'on devrait en voir au moins huit d'après l'étude de restitution de Duc. Les images représentent presque toujours moins, rarement autant et jamais plus d'éléments répétitifs qu'il n'en existait.
- 26 Nous appellerons cette règle : la « **loi de réduction des séries** ».
- 27 La mention d'un seul élément peut vouloir dire l'unité, de deux, la dualité et la mention de trois, trois et plus. Trois éléments expriment un pluriel, ceci est net dans le cas du bas-relief des Haterii.
- 28 - Sur le relief des Haterii (fig.2) l'étage d'attique ne figure pas. Certes, ceci pourrait s'expliquer par le fait que ce relief (destiné à la tombe d'une famille de constructeurs ayant prospéré sous Domitien) montre avec pertinence le monument inachevé, tel qu'il était à cette époque. Cependant, on voit que les fenêtres de l'attique ont disparu sur la monnaie de Gordien III et qu'il ne reste que les *clupe*¹³ alors que le Colisée était achevé depuis longtemps à cette époque. Il faut noter que les éléments de l'entablement de chaque étage sont, en outre, réduits à l'extrême sur tous les exemples précités.

- 29 Nous appellerons cette règle : la « **loi de sélection des éléments** ». ceux qui ne sont pas nécessaires à l'exposé iconique ne sont pas mentionnés bien qu'ils existent.
Les deux lois précitées se traduisent par une **simplification** de l'image.
- 30 Les images antiques ne respectent jamais, non plus, la perspective « naturelle » (ou perspective à deux points de fuite) comparable à celle que nous traduisait la photographie (fig.3- 1) ni la perspective codée ou « canonique » qui n'apparaîtra qu'à la Renaissance. Elles mettent en jeu des perspectives simplifiées et déformées¹⁴.
Nous appellerons cette règle : la « **loi de déformation perspective** »
- 31 Les images représentent parfois simultanément l'extérieur et l'intérieur de l'édifice (cas des monnaies du Colisée précitées et de la peinture murale figurant l'amphithéâtre de Pompéi). Ceci n'est possible qu'au prix d'une distorsion de l'espace et du non respect des lois de la perspective. Les vues précitées ressemblent à de grossières vues aériennes qui respectent surtout l'ordre topologique des éléments, mais qui ne respecte ni leur nombre ni leurs dimensions.
Nous appellerons cette règle : « **loi de distorsion de l'espace** ».
- 32 - Les images antiques ne respectent pas les proportions générales de l'édifice. Nous pouvons le mesurer sur nos illustrations et effectuer les calculs correspondants. Ainsi, le rapport entre la longueur du grand axe et la hauteur du Colisée, qui est de 3,2 dans la réalité, n'est que de 1,2 en moyenne sur les monnaies et de 0,75 seulement sur le relief des Haterii. De même, ce rapport, qui est de 7 dans la réalité pour l'amphithéâtre de Pompéi, n'est plus que de 2,1 sur la peinture murale du Musée de Naples précitée. Ceci veut dire que, d'une manière générale, l'édifice représenté est beaucoup plus tassé que l'édifice réel ; il semble être toujours très étiré en hauteur. Cet effet devait être considéré comme efficace et valorisant. Il s'agit du cas courant : l'imagerie de toute époque a toujours eu tendance à représenter les édifices plus hauts et plus étroits qu'ils ne l'étaient en réalité et jamais le contraire.
Nous appellerons cette règle la « **loi de l'étirement en hauteur** ».
- 33 - Aucune des proportions réelles des éléments entre eux n'est respectée, qu'il s'agisse du rapport entre la hauteur et la largeur des ouvertures, de la hauteur relative des ordres ou du rapport entre les vides et les pleins.
Nous appellerons cette règle : « **loi d'approximation des proportions** ».
- 34 - Ces proportions, qui sont traduites de façon très approximative, soulignent cependant le plus souvent les caractéristiques essentielles des éléments constitutifs du monument. Ceux-ci sont ainsi représentés de façon « caricaturale ».
Cette règle correspond à la « **loi d'accentuation des traits dominants** ».
- 35 - Souvent, un élément (ou une partie de l'édifice) est délibérément agrandie dans son ensemble, dans l'intention de souligner, par cette augmentation arbitraire des dimensions, son importance par rapport au tout. On souligne de cette manière le caractère noble d'une entrée ou d'un autre élément. Tel est le cas du colosse d'or de Néron figuré sur les monnaies à côté de l'amphithéâtre ou de l'entrée du petit axe du Colisée surmontée de son quadrigé représenté sur le bas-relief des Haterii.
Nous appellerons cette règle la « **loi d'augmentation sélective des éléments** ».
- 36 - Tout être vivant (et surtout la personne humaine) est figuré, généralement, à beaucoup plus grande échelle que l'architecture environnante. On pourrait croire que ceci n'est dû, qu'à la différence d'échelle entre l'homme et un monument, différence considérable qui aurait contraint l'artiste à augmenter l'importance des personnages

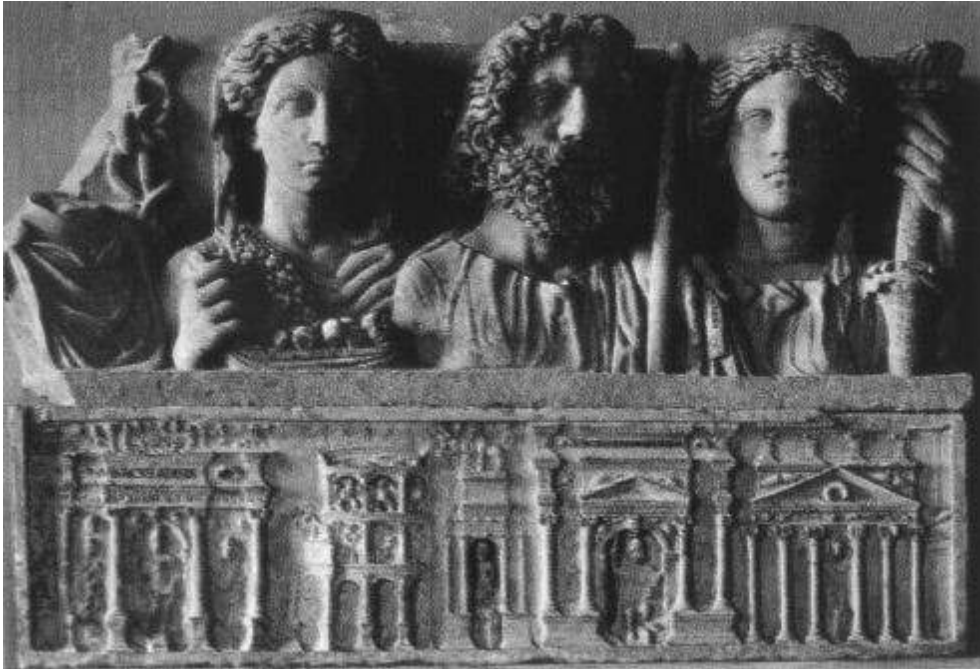
pour qu'ils ne soient pas trop petits et pratiquement invisibles. Songeons au peu d'espace qu'offre une pièce de monnaie ou à la difficulté de rendre des détails très petits à l'aide de tesselles dans le cas d'une mosaïque. On pourrait croire que ce sont les contraintes de la modalité choisie (pièce de métal ou mosaïque) qui ont conditionné le travail de l'artiste¹⁵. Certes ceci joue mais sans être la raison fondamentale car, en réalité, il y a plus que cela. Cette augmentation d'échelle est souhaitée. On la souhaite parce que l'on accorde plus de sens et donc plus d'espace à l'homme ou à l'être vivant en général. On veut qu'il prédomine dans le discours. L'homme est toujours figuré à grande échelle par rapport aux monuments même dans le cas où l'artiste dispose de beaucoup de place pour s'exprimer (colonne Trajane, peintures murales).

Nous appellerons ceci la « **loi de primauté du vivant** ». Jamais les êtres vivants ne sont figurés à plus petite échelle que dans la réalité, mais tout au plus, rarement, à même échelle (comme dans les peintures de la villa de Livie à Prima Porta, exposées au Palazzo Massimo à Rome, où les oiseaux figurés semblent avoir des dimensions assez réalistes par rapport au décor naturel et à l'architecture figurés)¹⁶.

- 37 Il est un fait, dans les images précitées et d'une façon générale dans les images anciennes, que les personnages et les êtres vivants sont pratiquement toujours représentés beaucoup plus grands qu'ils ne le seraient en réalité par rapport à l'édifice. Cette règle a connu une très large application. On peut en constater nettement l'emploi sur les diptyques consulaires où l'empereur est le personnage le plus grand. Il faut citer aussi le diptyque des Lampadii du musée de Brescia (daté du V^e siècle) qui provient d'un monument funéraire et montre une course dans le cirque où l'empereur est figuré au centre, tenant la *mappa*, les personnages les plus importants de la hiérarchie sociale étant représentés plus petits que lui, mais plus grands que les cochers¹⁷. Cette règle est appliquée aussi sur le diptyque d'Aerobindus (daté de 506: Zürich, Landesmuseum) représentant des combats dans l'arène d'un amphithéâtre et nous pourrions multiplier les exemples¹⁸.

Les Cabires qui se trouvent au-dessus du bas-relief des Haterii ont un visage dont la hauteur équivaut à celle du Colisée soit l'équivalent de 50 mètres (fig. 4) !

Fig. 4 Les cabires et le bas-relief des Haterii.



- 38 Nous appellerons cette règle : « **loi de hiérarchisation dimensionnelle** ». Elle explicite et consolide les arguments qui ont permis d'établir la loi précédente.

Le rapport entre les règles de transformations et la connaissance symbolique du référent

- 39 Tous les écarts que nous venons de constater incitent à poser la question suivante : « pourquoi, malgré toutes les modifications énoncées, une image aussi peu fidèle nous permet-elle de reconnaître l'édifice évoqué sans difficulté? . Ceci semble (a priori) paradoxal, si nous résumons les « défauts » apparents de celle-ci :
- cette image est bien plus petite que le référent (monument),
 - elle est achrome quand celui-ci est polychrome,
 - elle ne respecte ni les proportions générales ni celles des parties du monument entre elles,
 - elle supprime certains éléments et en agrandit d'autres,
 - elle réduit considérablement le nombre des éléments répétitifs
 - et elle souligne certaines caractéristiques de l'édifice de façon caricaturale.
- 40 Un tel bilan devrait se traduire par de grandes difficultés d'identification de l'édifice et de compréhension de son aspect. Tous ces écarts qui nous éloignent des images-bases et affectent beaucoup le degré d'iconicité (ou de ressemblance formelle) des représentations. Tout ceci devrait donc constituer autant de difficultés de compréhension. Or il n'en est rien : non seulement les signes présents désignent efficacement le référent, mais les règles de simplification et d'accentuation appliquées, en soulignant de façon caricaturale les caractéristiques de l'édifice, ont pour effet de faciliter la lecture du message.
- 41 Pour que l'on reconnaisse un édifice malgré toutes les déformations, simplifications et accentuation opérées, il faut donc que notre cerveau effectue un effort de

reconnaissance des formes et que ces accentuations au lieu de perturber ce processus facilitent celui-ci¹⁹.

- 42 Parmi tous les signes utilisés il faut bien admettre que certains étaient considérés comme essentiels par les créateurs des images précitées (et donc aussi par leurs destinataires) alors que d'autres étaient considérés comme secondaires, au point d'être négligés (diminués ou éliminés). Les premiers signes avaient donc une importance fondamentale (nous les appellerons les **signes déterminants** ou plus simplement les **majeurs**) et les seconds n'avaient par conséquent qu'une importance mineure (nous les appellerons les **signes secondaires** ou plus simplement les **mineurs**).
- 43 Si nous reconnaissons quand même un référent à la seule observation des **majeurs** et malgré toutes les déformations de l'image, ceci ne peut se faire que parce que la structure générale de cette image et ses composantes correspondent à un modèle que nous avons déjà en mémoire.
- 44 Ce modèle ou « image mentale » joue donc le rôle de signifiant du concept de l'objet auquel est attribué le mot correspondant. L'image est reconnue parce que les signes qu'elle met en jeu sont majeurs, qu'ils sont placés dans un ordre pertinent les uns par rapport aux autres et que l'on peut attribuer au message ainsi défini un ou des mots connus que le cerveau a en mémoire. La forme et le sens sont liés. A ces images et formules iconographiques conventionnelles, un sens conventionnel est rattaché. Ceci signifie, par conséquent, que le sens attribué à l'image, comme à son référent, est de nature symbolique.
- 45 Il faut et il suffit qu'une image par sa structure et ses signes majeurs qu'elle contient ressemble à un modèle mémorisé pour que le référent soit désigné. Ainsi, très peu de signes suffisent à identifier rapidement un exemple familier.

L'image mentale

- 46 L'idée (ou concept) d'amphithéâtre correspond à une image mentale (une structure complexe faite de connexions neuronales) à laquelle a été attachée conventionnellement le mot²⁰. Le sens global de ce mot est donc symbolique (car c'est une formule, une règle susceptible d'applications infinies). Ce sens est aussi d'origine pragmatique car il a été construit par l'expérience (la visite d'un amphithéâtre, l'expérience concrète ou non de la première découverte de la chose). La « formule amphithéâtre » à laquelle notre mémoire fait appel à chaque fois que ce mot est prononcé ou à chaque fois que l'on voit une image qui l'évoque est, comme nous allons le constater, une structure mentale complexe.

L'apparition des signes visuels structurés que nous donne une image extérieure est une sorte de clé ou de déclencheur (de *stimulus*, de *representamen* selon les terminologies connues) du processus sémiotique (ou sémiose), celui par lequel notre cerveau les connecte avec les structures mentales correspondantes. L'image extérieure que nous proposons d'appeler « **imex** » (contraction des mots image et extérieure) joue le rôle de déclencheur de la sémiose. Les signes qu'elle contient ont pour fonction de stimuler le sens de la vue. Leur forme et leur mode d'association ressemblent (en raison de leur valeur iconique) à ceux que fournirait le spectacle réel de l'objet que l'on veut évoquer et ils désignent cet objet. Nous avons mémorisé ces formes et ces liens et avons appris à les lier au mot « amphithéâtre ». Nous appellerons désormais « **imen** » l'image mentale (contraction des mots image et mentale) la structure complexe comprenant tout ce qui

définit l'objet.

L'aspect iconique de l'image joue ici un rôle important puisque cette identification est fondée sur la ressemblance entre signes extérieurs et signes mémorisés. Cette ressemblance est celle qui existe entre l'**imex** et un seul aspect de l'**imen** que nous appellerons **imes** (contraction des mots image et simple). L'**imes** est exprimable par une image extérieure (**imex**) ressemblante, visualisable en deux ou trois dimensions. L'**imes** n'est donc qu'un sous-ensemble de l'**imen**. La partie complémentaire de cette dernière ne correspond qu'à des liens (liens du langage linéaire et liens du même ordre que les liens hypertexte en informatique). Nous proposons d'appeler cette partie non iconique de l'**imen** sous le nom d'**imel** (contraction du mot image et du mot lien).

L'**imen** comprend donc et rattache en une seule structure **imes** et **imel**. On peut, en effet, montrer le Colisée de Rome sous forme d'image (**imex**) mais on ne peut pas exprimer uniquement sous une forme iconique le nom de Titus, la date de 80 après J.C., ni aucun des nombreux renseignements qui, pourtant, constituent notre image mentale (**imen**) du Colisée. Nous ne pouvons qu'enregistrer ces informations et les écrire sous la forme aniconique de l'**imel**.

Il est bien établi aujourd'hui aussi que le concept d'une chose ne se borne pas à l'enregistrement des critères nécessaires et suffisants d'appartenance de cette chose à un type. Bien définir une chose implique d'en constituer le stéréotype ou ensemble des renseignements visualisables ou non, susceptibles de mieux le décrire²¹. Ceci veut dire que d'autres caractéristiques de l'objet doivent être mémorisées sous d'autres formes qu'une **imes**. Tous ces renseignements, mis en mémoire, peuvent cependant être exprimés en partie par des diagrammes, des tableaux, des séquences de symboles, des textes, des enregistrements divers, etc... Cette partie de l'**imen** qui ne peut donc pas être formulée sous une forme iconique simple est donc faite d'associations neuronales susceptibles de traductions formelles autres que le volume, mais qui sont partiellement traduisibles néanmoins visuellement sous une forme graphique (graphes, diagrammes) ou écrite (textes, formules écrites, recours à la métaphore, idéogrammes).

Tous ces réseaux expriment clairement les concepts qui y sont rattachés en un ensemble dense mémorisé et facilement reconnaissable. Nous appellerons cette partie de l'**imen** le « corps » de l'image. En effet, l'**imen** possède aussi des liens profonds qui en sont en quelque sorte les racines et qui définissent des champs sémantiques de plus en plus larges et de plus en plus flous au fur et à mesure qu'ils s'élargissent.

Ce sont des ébauches d'images qui ne franchissent pas le seuil du conscient, des structures organisatrices, des représentations archétypales, présentes et non révélées. Il n'est pas possible de les cerner complètement. Leurs contours sont flous, leurs extrémités se perdent dans les profondeurs de l'inconscient et s'entremêlent. Ces prolongements profonds de l'image mentale sont fatalement eux aussi faits de connexions neuronales. Ils existent et fonctionnent et entretiennent des relations entre eux.

⁴⁷ Mais notre but n'est pas de développer aujourd'hui des questions qui pourront faire l'objet de développements ultérieurs. Ceci nous amènerait au fond d'un lac obscur, dans les profondeurs de l'inconscient et nous ferait voyager au cœur d'un autre sujet qui nous éloignerait trop de l'archéologie.

Restons en donc à ce que nous ont appris les quelques images d'amphithéâtre que nous avons examinées. L'étude d'autres édifices permettra de confirmer ces règles et d'énoncer d'autres.

48 Nous n'avons fait que commencer à défricher un très vaste champ de recherche et tenté de lutter contre les difficultés dues à l'emploi du mot polysémique « image ». Quels que soient les mots qui s'imposeront à l'avenir, il faudra bien en trouver pour ne pas confondre des notions qui doivent absolument être distinguées.

Cependant, les quelques termes que nous avons proposés ici ont le mérite d'être simples. Tous conservent la trace du mot générique « image ». Ils tentent de simplifier les choses en répondant aux critères de ce que Peirce appelait la « morale terminologique »²². Des mots simples qui ressemblent à des mots usuels et qui introduisent la nuance utile à leur compréhension et des mots qu'il faut bien se résoudre à créer par nécessité.

NOTES DE FIN

1. Il faudrait citer les peintures du podium des amphithéâtres de Pompéi et de Mérida, celles du théâtre-amphithéâtre de Corinthe ou les fragments de baltei de l'amphithéâtre de Capoue et du Colisée de Rome.

2. Même aujourd'hui, les revues de sport ou la télévision nous présentent, presque toujours, les compétitions et non l'architecture des stades. Celle-ci n'est évoquée que beaucoup plus rarement et uniquement si le contexte le justifie : inauguration du stade de France de Saint-Denis, réalisations exceptionnelles pour les jeux olympiques faites, comme dans l'Antiquité, dans le but de valoriser des choix à caractère politique.

3. On peut citer ici la peinture murale commémorant la rixe sanglante survenue dans l'amphithéâtre de Pompéi où l'édifice est mentionné de façon schématique (délimitation de l'arène, esquisse des spectateurs dans la *cavea*, et mention allusive du *velum* mentionné sans respect de son échelle relative et de manière accentuée et simplifiée).

4. LEHMANN-HARTLEBEN, K. (1926), *Die Trajanssäule*, Berlin-Leipzig.

GAUER, W., (1977), *Untersuchungen zur Trajanssäule*, 1. Darstellungsprogramm und künstlerischen Entwurf, 76, p. 119sq, Berlin.

5. Pour tous les termes relatifs à la pragmatique: MOESCHLER, J.- REBOUL, A. (1994), *Dictionnaire encyclopédique de pragmatique*, Seuil, Paris.

Nous entendons par exposé iconique un message exprimé à l'aide de signes visuels, fondé sur l'aspect iconique des signes et une syntaxe propre au langage visuel. Sur la définition des trois aspects du signe, Icône, indice, symbole, nous renvoyons aux définitions de Charles Sanders PEIRCE : DELEDALLE, G. (1978), *Ecrits sur le signe*, Seuil, Paris; idem, (1979), *Théorie et pratique du signe*, Payot, Paris.

6. RODRIGUEZ-ALMEIDA (E.), (1980), *Forma Urbis Marmorea, Aggiornamento generale*, Rome.

7. Vitruve, *De Architectura*, Livre I, 2 ; GROS, P., (1996), *L'architecture romaine*, Vitruve, Picard, Paris, p.24, cite les volumes publiés dans collection des Universités de France dont livre I par FLEURY (Ph.) (1990), *de l'Architecture*, Paris.

8. REA, R., (1988), *Le antiche raffigurazioni dell'anfiteatro, dans Anfiteatro Flavio, Immagine, Testimonianze, Spettacoli*; archeologia e Storia di Roma, éd. Quazar, Rome, p.23-46.

9. Cette image a été prise à l'aide d'un objectif courant qui restitue une vision naturelle de l'objet à Rome en plein jour et donc sans volonté d'effets spéciaux tels que l'utilisation d'un très grand angle (*fish eye*) ni sans aucune augmentation de contrastes, effets de flou, changement de

couleurs ou trope iconique d'aucune sorte. REA, R., (1988), *Le antiche raffigurazioni dell'anfiteatro, dans Anfiteatro Flavio, Immagine, Testimonianze, Spettacoli*; archeologia e Storia di Roma, éd. Quazar, Rome, p.23-46.

10. DUC, L.J., *Le Colisée, dans Roma Antiqua, envois des architectes français (1788-1924)*, Paris, 1986, p. 258-291.

11. En ce qui concerne ces questions nous renvoyons à : PINON (P.) et AMPRIMOZ (F.X.), (1988), *Les envois de Rome, architecture et Archéologie*, collection de l'Ecole Française de Rome-110, Rome.

12. Certaines « règles de transformation » (géométriques, analytiques, optiques, cinétiques) concernant les écarts existants entre le référent et ses images, ont été énoncées en partie par J.M. KLINKENBERG et alii (1992), *Traité du Signe visuel*, Seuil, Paris, p.156-185; KLINKENBERG (1996), *Traité de sémiotique générale*, De Boeck, Bruxelles, p.300-307.

13. Sur le relief des Hateriii et son commentaire : REA, *idem*, p. 25; TURCAN, R., (1995), *L'Art Romain*, Flammarion, Paris, p.114-116).

14. PANOFSKY, E. (1975), *La perspective comme forme symbolique*, ed. de Minuit, Paris 1975; DAMISCH, H. (1987), *L'origine de la perspective*, Flammarion, Paris.

15. Sur ces questions : P. VAILLANT, *Sémiotique des langages d'icônes*, Paris 1999.

16. TURCAN, R., *L'art romain*, Paris 1995, p.56-57 fig. 66.

17. A propos de tous les dipyques cités : DELBRÜCK, R.,(1929), *Die Konsulardiptischen und verwandte Denkmäler*, Berlin-Leipzig.

18. HÖNLE, A.-HENTZE, A., *Römische Amphitheater und Stadien*, Zürich 1981, p.93.

19. LINDSAY, P -NORMAN, D, *Traitement de l'information et comportement humain*, Montréal 1980.

20. CHANGEUX, J.P., (1983), *L'homme neuronal*, Fayard, Paris. EDELMANN, G. , (1992), *Biologie de la conscience*, Paris.

21. REBOUL (A.)-- MOESCHLER (J.), (1998), *La pragmatique aujourd'hui*, Seuil, Paris, p.131-146.

22. PEIRCE, *Ecrits sur le signe, op. cit*, p. 61-66.

INDEX

Index chronologique : Antiquité

Mots-clés : amphithéâtre, architecture, Colisée, contenu cognitif, degré d'iconicité, Forma Urbis, hiérarchisation dimensionnelle, image mentale, images, langage visuel, polymorphose, polysémie de l'image, signes déterminants

AUTEURS

JEAN-CLAUDE GOLVIN

Directeur de recherche au CNRS, Institut AVSONIUS, UMR 5607, Université de Bordeaux III.