

THÉÂTRE ANTIQUE D'ORANGE



PATRIMOINE
MONDIAL

DOSSIER DE PRESSE



NOUVEAU

**LA VISITE
VIRTUELLE**



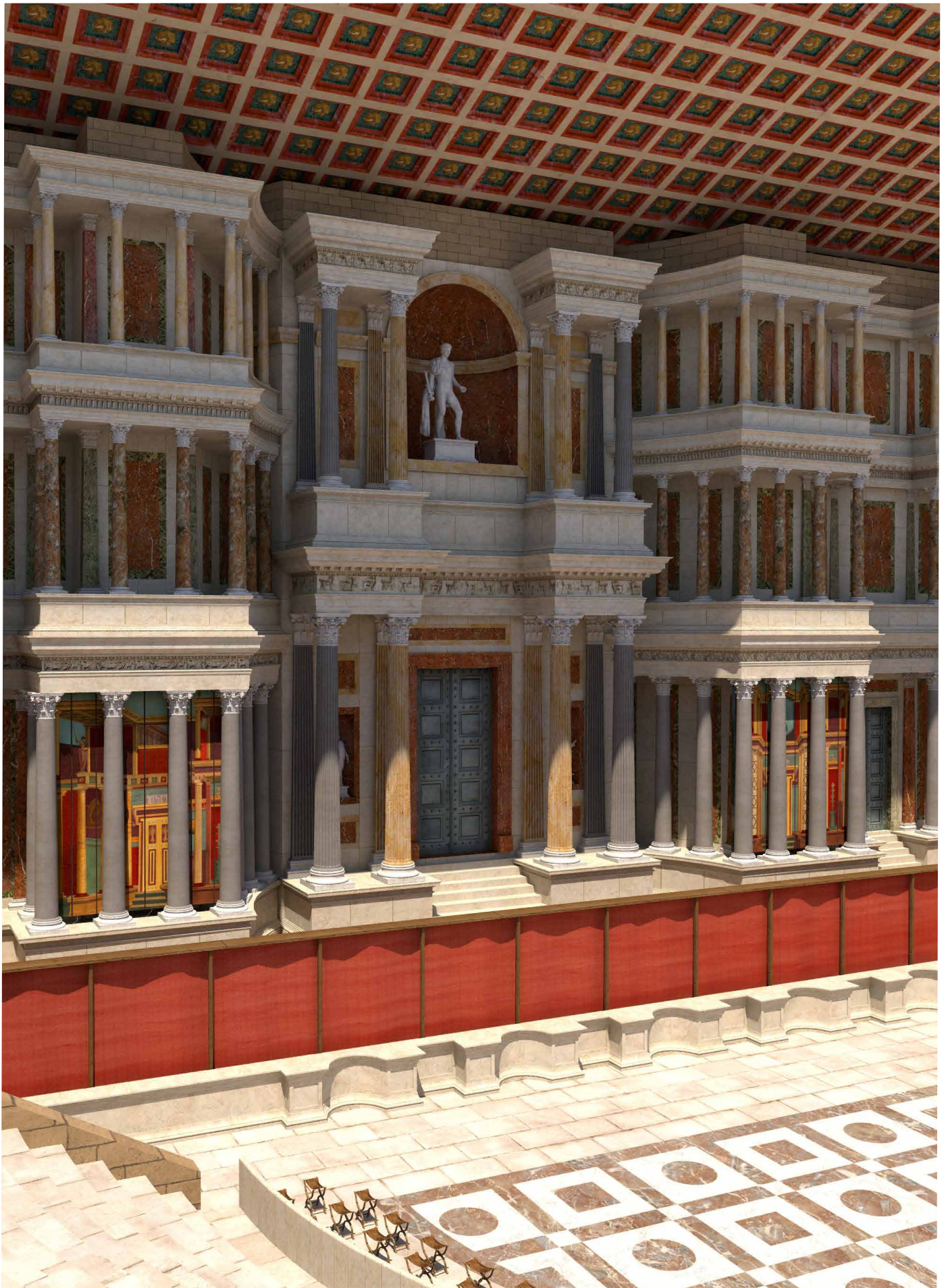
20
minutes



AGP
Art Graphique
& Patrimoine.

#TheatreOrangeVR
réservations
www.theatre-antique.com

culturespaces
PARTAGER LA CULTURE



Reconstitution virtuelle du Théâtre Antique d'Orange © Culturespaces / AGP - Art graphique et Patrimoine

SOMMAIRE

Page 4

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Page 5

LE THÉÂTRE ANTIQUE D'ORANGE

Page 6

UNE VISITE IMMERSIVE UNIQUE EN FRANCE

Page 8

QUESTIONS À CHRISTOPHE BETH, DIRECTEUR DU THÉÂTRE ANTIQUE D'ORANGE

Page 9

CULTURESPACES, PRODUCTEUR DE LA VISITE VIRTUELLE

Page 10

LES PARTENAIRES DU PROJET

Page 12

VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE

Page 14

BIBLIOGRAPHIE D'ART GRAPHIQUE ET PATRIMOINE

Page 15

INFORMATIONS PRATIQUES

THÉÂTRE ANTIQUE D'ORANGE

VOYAGE DANS LE TEMPS GRÂCE À LA RÉALITÉ VIRTUELLE

À partir du 4 mai, la réalité virtuelle s'invite au Théâtre Antique d'Orange ! Le monument historique, inscrit au patrimoine mondial de l'UNESCO, fera l'objet d'une reconstitution digitale en 360° que le public expérimentera à l'aide d'un casque de réalité virtuelle. Après une visite guidée du théâtre, les visiteurs seront invités à plonger au cœur de l'Antiquité romaine pour une expérience immersive intense. Propulsés au 1er siècle avant J.C., ils assisteront à l'édification du théâtre, depuis la fondation de la cité d'Arausio jusqu'à son inauguration.

VIVRE LE PATRIMOINE AUTREMENT !


Au premier week-end de mai, le Théâtre Antique d'Orange passe à l'ère du numérique pour révéler au public toute sa splendeur passée. Mise au service du patrimoine, la réalité virtuelle offrira la possibilité aux visiteurs de faire un bond dans le temps et l'espace et vivre une véritable expérience sensorielle et émotionnelle.

Proposée en complément de la visite traditionnelle, ce dispositif numérique transposera les visiteurs en - 36 av. J.C., au moment de la fondation de la ville d'Arausio par les Romains. Sous leurs yeux, les remparts se construisent, les voies de la future cité romaine se tracent, la colline est aménagée pour accueillir les gradins du théâtre, puis, pierre par pierre, le théâtre prend forme et dévoile sa décoration majestueuse.

Culturespaces a confié la réalisation du film immersif à la société Art Graphique et Patrimoine, leader français dans la numérisation du patrimoine culturel, en étroite collaboration avec des historiens-chercheurs, membres du CIREVE de Caen (Centre Interdisciplinaire de Réalité Virtuelle). Archéologues, historiens de l'art, architectes, tailleurs de pierre et restaurateurs ont également été sollicités pour mener à bien cette reconstitution historique en 3D.

LE THÉÂTRE ANTIQUE D'ORANGE, UN SITE PATRIMONIAL D'EXCEPTION

Au cœur de la vallée du Rhône, le Théâtre Antique d'Orange est certainement l'un des plus beaux héritages de la Rome Impériale. Il doit surtout sa renommée à son magnifique mur de scène, étonnamment préservé et unique dans le monde occidental. Haut lieu de spectacles à l'époque romaine, il l'est encore aujourd'hui pour le plus grand plaisir des mélomanes du monde entier. **Témoignage exceptionnel de l'Antiquité inscrit au patrimoine mondial de l'UNESCO, il est le théâtre le mieux conservé d'Europe.**

Un site mis en valeur et géré par  **culturespaces**
PARTAGER LA CULTURE

PARTENAIRES



LE THÉÂTRE ANTIQUE D'ORANGE



© Culturespaces / Arôme

Classé au **Patrimoine Mondial de l'UNESCO** en 1981, le Théâtre Antique d'Orange témoigne de la grandeur de l'Empire romain en Occident. Témoignage historique unique, il est **le seul théâtre antique à avoir conservé intégralement son mur de scène**. Dans le reste de l'Empire romain, seulement deux autres théâtres possèdent un mur de scène avec son élévation complète : l'un en Turquie, à Aspendos, l'autre à Bosra en Syrie.

À l'époque romaine, de nombreux spectacles étaient donnés au Théâtre Antique d'Orange. En l'an 391, le christianisme fut proclamé religion officielle de l'Empire et l'Église défendit aux chrétiens d'assister aux spectacles du théâtre, du cirque et de l'amphithéâtre. Au siècle précédent, le théologien chrétien, Tertullien, écrivait déjà : *« serviteurs de Jésus-Christ, (...) apprenez sur quelles règles de la foi, sur quels principes de la vérité, sur quelle loi de la discipline repose l'obligation de renoncer aux spectacles. »*

Au IV^e siècle, l'Empire romain d'Occident est fissuré.

En 412, le théâtre subit l'assaut des Wisigoths, qui pillent la ville. Ils jettent à terre la statue de l'empereur, brûlent le toit qui couvrait la scène, détruisent les gradins et démantèlent les marbres et les mosaïques. Tout au long du Moyen-Âge, le théâtre s'abîme. Sa superbe muraille résiste quant à elle à l'épreuve du temps. L'épisode des invasions barbares a été suivi de pillages : les pierres, les marbres et les mosaïques du monument sont réutilisées pour d'autres bâtiments, privés ou publics. Le théâtre sert un moment de poste de défense, et on bâtit une guérite sur son enceinte.

Orange, gouvernée par des princes protestants, se trouve **au cœur des guerres de religion**. Pour éviter les massacres, une partie de la population se réfugie derrière le mur du théâtre.

La paix revenue, on construit dans l'enceinte du théâtre, adossées au mur de scène et sur les gradins, quelques maisonnettes, qui se multiplieront et finiront par former un véritable quartier.

Délaissé pendant des siècles, **le Théâtre Antique d'Orange retrouve sa fonction d'origine au XIX^e**. En 1825, Prosper Mérimée (1803-1870), alors Inspecteur des Monuments Historiques, lance un vaste programme de rénovation.

En 1902, les manifestations, régulièrement organisées, prennent le nom de Chorégies. Elles deviennent annuelles. 1971 marque la naissance des Nouvelles Chorégies. Les plus grands artistes lyriques viennent se produire devant le célèbre mur de scène. Somptueusement mises en scène, les grandes œuvres, telles La Tosca de Puccini, Aïda de Verdi ou encore Carmen de Bizet, enthousiasment chaque année les spectateurs venus du monde entier.

UNE VISITE IMMERSIVE UNIQUE EN FRANCE

Proposée en complément d'une visite traditionnelle du Théâtre Antique d'Orange, la reconstitution virtuelle du monument antique s'inscrit dans une démarche inédite, celle d'un **voyage dans le passé au moyen d'une technologie innovante**.

Après une visite guidée d'une quarantaine de minutes, les visiteurs assistent à la projection du film immersif pendant six minutes. La découverte du lieu historique s'effectue dans une salle spécifiquement aménagée, dans laquelle les visiteurs sont invités à vivre l'expérience immersive d'une projection vidéo individuelle « 360° » en casque de réalité virtuelle (modèle oculus rift avec audio intégré). Propulsés en -36 avant J.C., ils assisteront à la fondation de la ville d'Orange et l'édification de son théâtre.

LA RÉALITÉ VIRTUELLE AU SERVICE DE L'HISTOIRE ET DU PATRIMOINE

Le numérique constitue un formidable vecteur de diffusion culturelle, c'est la raison pour laquelle il prend une importance grandissante dans la mise en valeur des sites patrimoniaux culturels. Evoluant à son tour avec les avancées technologiques mises au service de l'Histoire et du patrimoine, le Théâtre Antique d'Orange se tourne vers la réalité virtuelle. En redonnant vie au patrimoine historique, l'immersion dans le temps et l'espace bouleverse totalement la manière d'appréhender le monument. Cette technologie se transforme en nouvel **outil de médiation multimédia**, plus intuitif et expérientiel, et offre à ce titre des opportunités pédagogiques inédites.

Le film immersif présenté au Théâtre Antique d'Orange s'inscrit en effet dans un **projet de valorisation à haute qualité scientifique**. Le quotidien des hommes étant étudié depuis plusieurs décennies par les historiens, il convient désormais de proposer des images de reconstitution de ce qui, un jour, fut vécu. En reconstituant virtuellement la grandeur passée du site antique, l'écriture virtuelle poursuit sa vocation historique.

UNE EXPÉRIENCE ÉMOTIONNELLE

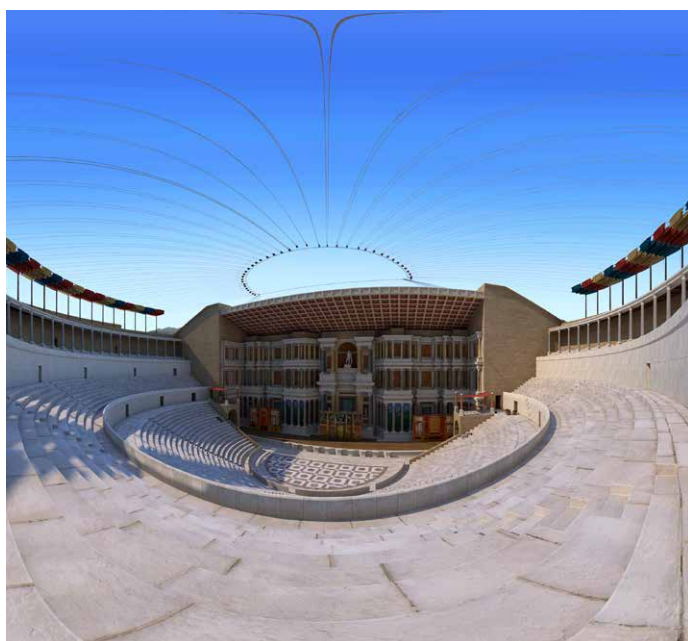
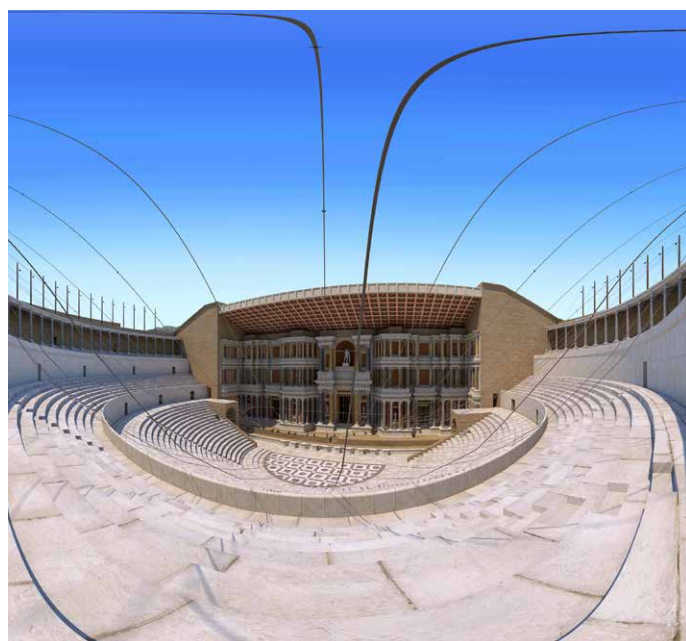
Ce dispositif de réalité virtuelle, destiné à enrichir le parcours de visite du Théâtre Antique d'Orange, permet également d'offrir une **véritable expérience émotionnelle** au visiteur.

« Avec les techniques de réalité virtuelle, le visiteur se déplace, à sa propre échelle, à l'intérieur d'un environnement restitué. Il vit ce qu'ont vécu les femmes et les hommes du passé. Il voit les monuments dans leur état d'origine, avant l'œuvre du temps et des hommes, il comprend les partis pris architecturaux ou urbanistiques des concepteurs. Une immersion en réalité virtuelle est une expérience inoubliable et elle participe de façon irremplaçable à la mise en valeur du patrimoine. », explique Philippe Fleury, historien-chercheur du Centre Interdisciplinaire de Réalité Virtuelle (CIREVE) à l'Université de Caen.

En s'immergeant intensément dans un environnement d'époque, désormais révolu, le visiteur accède à une compréhension nouvelle du site, autant dans sa création, que son évolution et sa situation. Invité privilégié de l'environnement virtuel qui se construit sous ses yeux, il accède à une perspective inédite du patrimoine, un regard neuf sur cette construction antique. L'architecture monumentale du Théâtre Antique d'Orange prend pied et s'élève majestueusement, en taille réelle et devant soi. L'illusion d'une réalité reconstituée laisse alors éclore une dimension sensorielle au sein de l'expérience de visite, permettant d'appréhender l'évolution architecturale du monument non plus en tant que spectateur, mais en tant qu'acteur.

VERS UN RENOUVELLEMENT DE L'OFFRE TOURISTIQUE À ORANGE

Pour Culturespaces, le numérique constitue un formidable vecteur de diffusion culturelle. Avec ce projet de visite immersive, l'offre de médiation connaît un renouvellement qui s'inscrit dans la contemporanéité, pour répondre aux nouvelles attentes des visiteurs. L'emploi du numérique, et spécifiquement de la réalité virtuelle, apparaît dès lors comme une nouvelle chance de resserrer les liens entre le monument antique et son public. Grâce à ce dispositif inédit, Culturespaces entend toucher un public plus large, séduit par une approche moderne et dynamique du patrimoine, et ainsi participer à la **redynamisation du territoire d'Orange**.



Quatre étapes de reconstruction digitale du Théâtre Antique d'Orange, images de modélisation extraites du film immersif © Culturespaces / AGP - Art graphique et Patrimoine

QUESTIONS À CHRISTOPHE BETH, DIRECTEUR DU THÉÂTRE ANTIQUE D'ORANGE



© Culturespaces / I. de Rosen

Comment décrire le Théâtre Antique d'Orange ? Quelle sont les particularités du site ?

Le Théâtre Antique d'Orange est un ouvrage du premier siècle construit au sein de la colonie romaine d'Arausio, fondée par d'anciens légionnaires de la légion Gallica. Espace scénique de plein air, il comprend une scène de près de 1000m² et des gradins pouvant accueillir, à l'époque romaine, jusqu'à 10 000 personnes.

Ouvrage remarquable par son état de conservation, le mieux conservé d'Europe, il se distingue par des qualités acoustiques hors du commun. Juché contre la colline Saint Eutrope, il doit son état de conservation à son utilisation quasi-ininterrompue, comme théâtre puis lieu d'habitation tout au long des siècles. Sa restauration a été entamée dès le XIX^e siècle par Auguste Caristie et Prosper Mérimée.

Sa monumentale façade extérieure, de près de 40 mètres de haut, lui sauva la vie lors de la destruction du château des princes d'Orange Nassau sous Louis XIV. Ce dernier aurait en effet déclaré que c'était « la plus belle muraille de son royaume ».

Quelle est la genèse de ce dispositif de médiation ?

La visite virtuelle trouve sa source à la Domus Aurea en Italie, où un dispositif similaire est installé et permet de voir la reconstitution du Palais Doré de Néron. Elle est aussi le fruit d'un long aboutissement de modernisation des vecteurs de médiation culturelle entamée par Culturespaces à Nîmes en 2008 avec la mise en place de la réalité augmentée.

L'objectif est de concilier des outils à la pointe de la technologie et l'intervention humaine qui reste le meilleur vecteur de médiation. C'est ainsi qu'est apparu le concept de visite virtuelle comprenant une visite du site commentée de 40 minutes suivie de cette expérience immersive, au cœur de la construction du théâtre.

Comment et pourquoi avez-vous choisi vos partenaires ?

Rencontré lors du salon Laval Virtual, Immersive display dispose d'une compétence en pointe dans le domaine de la réalité virtuelle.

Pour Art Graphique et Patrimoine, c'est un partenariat plus ancien qui nous lie puisque c'est avec eux que nous avons réalisé la réalité augmentée à Nîmes. Leur capacité à mêler nouvelles technologies et recherche historique permet d'obtenir des résultats saisissants.

Notre comité scientifique, avec les universitaires de l'université de Caen, Sophie Madeleine et Philippe Fleury, était tout trouvé, ces derniers travaillant actuellement sur la numérisation du plan de Rome et au Centre d'interprétation de réalité virtuelle (CIREVE), outil scientifique qui permet de se déplacer dans la ville de Rome antique à l'échelle 1 !

Quels sont les atouts du dispositif ?

Ce dispositif a pour atout principal d'être évolutif. Les technologies ne cessent de progresser dans le domaine de la réalité virtuelle. Le dispositif pourra donc être mis à jour avec les évolutions technologiques. On peut imaginer des expériences d'immersion à d'autres époques du théâtre, à d'autres emplacements dans le théâtre ou à des représentations à diverses époques (comédie, art lyrique, ...).

CULTURESPACES, PRODUCTEUR DE LA VISITE VIRTUELLE

« Notre vocation est d'aider les institutions publiques à mettre en scène leur patrimoine et à développer son rayonnement culturel et touristique. Elle est aussi de démocratiser l'accès à la culture et de faire découvrir à nos enfants notre histoire et notre civilisation, dans des sites culturels remarquables. »

Bruno Monnier, Président et Fondateur de Culturespaces

Avec **plus de 25 ans d'expérience et près de 3 millions de visiteurs par an**, Culturespaces est le premier opérateur privé dans la gestion et la mise en valeur des monuments et musées français, et l'un des premiers acteurs européens du tourisme culturel. Culturespaces anime et gère, avec éthique et professionnalisme, des monuments, musées et sites historiques prestigieux qui lui sont confiés par des institutions publiques et des collectivités.

Sont gérés par Culturespaces :

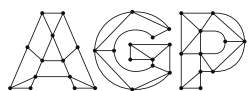
- l'Atelier des Lumières, Paris (en 2018)
- le Musée Jacquemart-André, Paris (depuis 1996)
- le Musée Maillol, Paris (depuis 2016)
- l'Hôtel de Caumont-Centre d'Art, Aix-en-Provence (depuis 2015)
- la Villa Ephrussi de Rothschild, Saint-Jean-Cap-Ferrat (depuis 1992)
- les Carrières de Lumières aux Baux-de-Provence (depuis 2012)
- le Château des Baux-de-Provence (depuis 1993)
- le Théâtre Antique et le Musée d'Art et d'Histoire d'Orange (depuis 2002)
- les Arènes de Nîmes, la Maison Carrée, la Tour Magne (depuis 2006)
- la Cité de l'Automobile, Mulhouse (depuis 1999)

Conscient que le patrimoine doit être préservé pour les générations futures, Culturespaces participe chaque année au financement de programmes de **restauration** des monuments et des collections qui lui sont confiés. Plus largement, Culturespaces prend en charge la **mise en valeur** des espaces et des collections, l'accueil des publics, la gestion du personnel et de l'ensemble des services, l'animation culturelle, l'organisation des expositions temporaires, ainsi que la communication nationale et internationale des sites, avec des méthodes de management efficaces et responsables certifiées **ISO 9001**.

Depuis sa création en 1992, Culturespaces n'a eu de cesse de valoriser les sites patrimoniaux et les musées qui lui sont confiés et de renouveler ses supports de médiation, dans le but de faire vivre le patrimoine dont elle a la gestion. L'application de cette dynamique s'est traduite au théâtre antique d'Orange par la création dès 2002 d'un film retraçant la construction de la ville d'Orange, « Les fantômes du théâtre » (parcours multimédia) mis en place en 2010, puis l'application Ipad depuis 2013. Ces actions traduisent la volonté de Culturespaces d'adapter sa politique culturelle aux évolutions numériques et aux attentes du public.

LES PARTENAIRES DU PROJET

UN FILM RÉALISÉ PAR ART GRAPHIQUE ET PATRIMOINE



Art Graphique
& Patrimoine.

Pour la création du film immersif, Culturespaces a choisi de s'appuyer sur les savoir-faire et l'expérience d'**Art Graphique et Patrimoine, leader français de la numérisation et de la modélisation 3D.**

Créée en 1994, la société porte son intérêt sur les métiers de la restauration patrimoniale. Au fil du temps, le pôle R&D d'Art Graphique et Patrimoine, spécialisé dans le relevé architectural et archéologique, a participé au développement de **techniques digitales œuvrant pour la sauvegarde et la mise en valeur des monuments historiques et des œuvres d'art.** La société a ainsi contribué à la mise en marche des expériences de réalité augmentée, notamment en 2009 avec la création du premier prototype en réalité augmentée sur support mobile dans le cadre de la reconstitution des décors du Cabinet de Charles V au Château de Vincennes. Puis, les chercheurs ont tourné leur attention vers la réalité virtuelle au service de l'association du savoir-faire traditionnel et des nouveaux outils technologiques. AGP a été récompensé au niveau international pour son travail dans ce domaine et compte aujourd'hui plus de 1500 références de prestige.

En 2016, Art Graphique et Patrimoine a notamment créé une visite interactive et animée des Arènes de Nîmes à l'époque romaine grâce à la technique de reconstitution, à partir des dernières études et interprétations des historiens. Par ailleurs, la société s'est vue confier en 2017 la numérisation de l'abbaye du Mont-Saint-Michel par le Centre des Monuments Nationaux, dans le cadre d'importants projets de restauration.

Leur équipe de reconstitution 3D pour la médiation culturelle se compose de **talents divers et variés** : ils sont archéologues, historiens, historiens de l'art, architectes, tailleurs de pierre-appareilleurs spécialisés dans la restauration de monuments historiques ou encore ingénieurs topographes spécialisés en photogrammétrie et lasergrammétrie. AGP focalise également ses efforts sur la production audiovisuelle de films à destination du patrimoine grâce au travail d'infographistes 3D aux compétences artistiques et techniques innovantes et de réalisateurs.

Le film immersif du Théâtre Antique d'Orange est réalisé sur la base d'une modélisation d'éléments, bâtis à partir de relevés scanner, de plans et de photographies. Les ressources historiques permettent d'enrichir les modèles 3D texturés du théâtre, mais également de l'environnement urbain (maisons romaines, enceintes, arc de triomphe) et du paysage (colline herbeuse, cours d'eau, végétaux) pour une expérience immersive complète. À partir du scénario élaboré en amont, la phase de conception du projet est enclenchée. Une série de story-boards détaillés et autres échantillons d'effets sur maquette permettent de s'accorder sur les éléments de l'animation : les points de vue à adopter, l'emplacement de la caméra, les mouvements de personnages... Le mouvement des pierres construisant les maisons, les murs de l'enceinte, les éléments du théâtre et du décor sont ainsi générés à partir d'algorithmes définis. Les images hyperréalistes en 3D, les animations, mais également la musique originale et spécialisée, sont tous autant de dispositifs venant enrichir l'expérience immersive.

Plus d'informations sur : <http://www.artgp.fr/>

LE CIREVE : DES HISTORIENS-CHERCHEURS AU SERVICE DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE



Dans un souci de reconstitution historique la plus fidèle possible du théâtre antique à l'époque de sa fondation, le projet de film immersif est mené en collaboration avec une équipe d'historiens-chercheurs du CIREVE. Le **Centre Interdisciplinaire de Réalité Virtuelle (CIREVE)** est un plateau technique de l'Université de Caen Normandie créé en mars 2006. Il est issu du projet « réalité virtuelle » mené depuis 1994 autour d'un travail de restitution de la Rome antique. L'application « Roma in tabula » met à la disposition de tous une partie des travaux de l'Université sur la restitution virtuelle de Rome au IV^{ème} siècle après J.-C. Il est possible de visiter dix monuments, sous forme de navigation interactive, soit à l'aide du clavier et de la souris, soit d'une manette de jeu. L'application est téléchargeable à partir du lien suivant :

https://www.unicaen.fr/cireve/rome/pdr_restitution.php?fichier=Romaintabula_pc

Philippe Fleury est professeur de latin à l'Université de Caen Normandie. Spécialiste des techniques antiques, il est responsable de la mise en valeur du Plan de Rome de Paul Bigot et de la restitution virtuelle de Rome au IV^e siècle après J.-C.

Ingénieur de recherche en analyse de sources anciennes et responsable administrative du CIREVE, Sophie Madeleine est docteur en études anciennes et auteure d'un ouvrage portant sur un état des lieux des théâtres antiques, rapporté au domaine du numérique : *Le Théâtre de Pompée à Rome, Restitution de l'architecture et des systèmes mécaniques*, publié en 2014.

IMMERSIVE DISPLAY, EN CHARGE DU DISPOSITIF TECHNIQUE



IMMERSIVE DISPLAY

Pour l'équipement et la diffusion simultanée du film immersif, Culturespaces a choisi de faire appel à la société Immersive Display. Leader européen de la vente en ligne d'équipement et d'accessoires de réalité virtuelle depuis 2016, Immersive Display est chargé du matériel nécessaire à l'immersion, qui se compose d'un ordinateur et d'un casque Oculus Rift audio intégré pour chaque visiteur, ainsi que du développement d'une application média player sur mesure pour la lecture du film immersif.

Plus d'informations sur : <https://www.immersive-display.com>

UN PROJET QUI BÉNÉFICIE DU SOUTIEN DE L'OFFICE DE TOURISME ET DE LA VILLE D'ORANGE



En 2002, la ville d'Orange confie la gestion et la mise en valeur du Théâtre Antique et du Musée d'Orange à Culturespaces. Depuis, une étroite collaboration est entretenue avec l'office de tourisme pour la valorisation, la promotion et la commercialisation de l'offre touristique et culturelle.

À l'occasion de ce nouveau parcours de visite, l'office de tourisme et la ville d'Orange se sont donnés pour objectif de développer un certain nombre d'outils de promotion et d'information à destination de l'offre touristique. L'édition de guides, de brochures, mais aussi la diffusion de newsletters, ou encore la participation de l'office de tourisme à des salons professionnels sont autant de dispositifs destinés à capter de nouveaux publics et d'aboutir à un plus grand rayonnement de la ville et de la région.

VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE

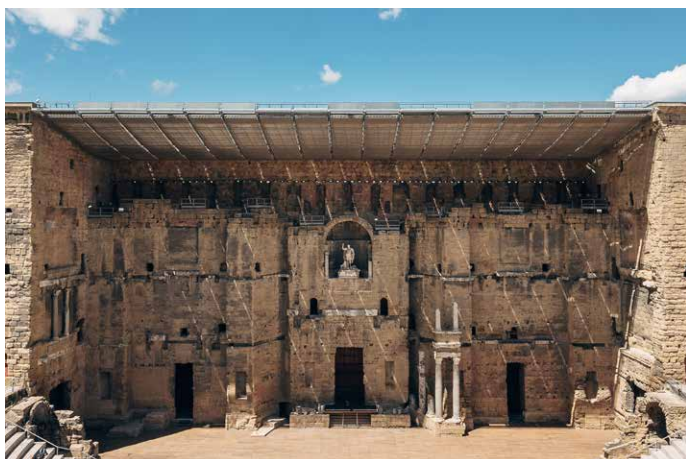
LE THÉÂTRE ANTIQUE D'ORANGE



© Culturespaces / Arôme



© Culturespaces / Arôme



© Culturespaces / Gromelle Grand Angle



© Culturespaces / Gromelle Grand Angle

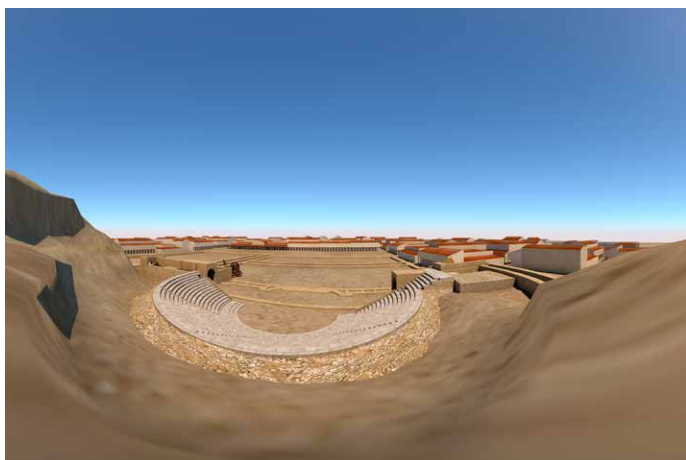


© Culturespaces / C. Recoura



© Culturespaces / C. Recoura

EXTRAITS DU FILM EN RÉALITÉ VIRTUELLE



© Culturespaces / AGP - Art graphique et Patrimoine



© Culturespaces / AGP - Art graphique et Patrimoine



© Culturespaces / AGP - Art graphique et Patrimoine

/! Ces visuels sont extraits à différentes étapes de production du film, par ordre chronologique, ce qui justifie le niveau de détail croissant d'une image à l'autre.

BIBLIOGRAPHIE D'ART GRAPHIQUE ET PATRIMOINE

OUVRAGES SPÉCIFIQUES SUR LA PÉRIODE ROMAINE ET LES THÉÂTRES ANTIQUES

ADAM J.-P., *La construction romaine*, Picard, 2005.

BELLET M.-E., *Orange Antique, guides archéologiques de la France*, Ministère de la Culture, 1991

CHARBONNIER J.-M., *Le théâtre Antique d'Orange*, hors-série Connaissance des Arts, Société Française de Promotion Artistique, 2015

Dossiers de l'archéologie, *Comment construisaient les Grecs et les Romains*, n°25 novembre-décembre 1977.

FORMIGE J., *Remarques diverses sur les théâtres romains à propos de ceux d'Arles et d'Orange*, Klincksieck, 1914

GOLVIN J.-C., *Voyage en Gaule Romaine*, Actes Sud-Errance, 2002.

GRAEFE R., *Vela Erunt : Die Zeltdächer der römischen Theater und ähnlicher Anlagen*, P. von Zabern, Mayence (Allemagne), 1979.

MADELEINE S., *Le théâtre de Pompée à Rome, Restitution de l'architecture et des systèmes mécaniques*, Presse Universitaire de Caen, 2014

ROUMEGOUS A., *Orange et sa région*, vol. 84/3, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, coll. « Carte archéologique de la Gaule », 2009

ARTICLES

ADAM J.-P., VARENE P., *Une peinture romaine représentant une scène de chantier*, in *Revue archéologique*, Nouvelle Série, Fasc. 2, 1980, pp. 213.238

BADIE A., et MORETTI J.-C., *Pouvoir du théâtre et théâtre de pouvoir. Nouvelles recherches sur le théâtre d'Orange*, Archéopages 19, 2007

BADIE A., MORETTI J.-C., TARDY D., *Les fronts de scène en Narbonnaise*, La scaenae frons en la arquitectura teatral romana, Actas del symposium Internacional, Cartagena (Espagne), 12-14 mars 2009, Universidad de Murcia, Fundacion Teatro Romano de Cartagena, 2010

BADIE A., MORETTI J.-C., TARDY D., *L'ornementation de la frons scaenae du théâtre d'Orange : L'élévation de la zone centrale*, actes du XIème colloque international sur l'art romain provincial, mai 2009, Merida, Espagne. Bilans scientifiques régionaux de la région Provence-Alpes-Côtes d'Azur (1995 à 2016), DRAC PACA-Ministère de la Culture.

FINCKER M., MORETTI J.-C., *Le rideau de scène dans le théâtre romain*, La scaenae frons en la arquitectura teatral romana, Actas del symposium Internacional celebrado en Cartagena, 12-14 mars 2009, Universidad de Murcia, Fundacion Teatro Romano de Cartagena, 2010

LAFON X., *Le théâtre antique d'Orange*, Connaissance des Arts, Hors-série N° 674, 9 septembre 2015

MIGNON J.-M., PAILLET J.-L., *Le forum d'Orange (Vaucluse) : état de la question*, Le forum en Gaule et dans les régions voisines, Ausonius éditions, 2012, pp. 13 à 39.

PICARD C., *Motifs dits «décoratifs» : masques scéniques, oscilla, «olifants», etc., du complexe «temple-théâtre» à Orange-Arausio (Vaucluse)*, *Revue archéologique du Centre*, n 4, 1, 1965, pp.3-19

SEIGNE J., *Techniques de construction en Gaule Romaine*, La construction – Les matériaux durs : pierre et terre cuite, Collection « Archéologiques » dirigée par Alain Ferdière, Errance, 2004.

INFORMATIONS PRATIQUES

THÉÂTRE ANTIQUE D'ORANGE

Rue Madeleine Roch
84100 Orange

Propriété de la Ville d'Orange
Géré par Culturespaces

HORAIRES

du 4 mai au 30 septembre

MAI, JUIN, SEPTEMBRE

7 visites/jour en semaine entre 10h et 17h
14 visites/jour les weekends et jours fériés

JUILLET, AOÛT

14 visites/jour
entre 10h et 17h30

Les visites sont proposées en français et en anglais.

Le Théâtre Antique et le Musée d'Art et d'Histoire sont ouverts tous les jours, toute l'année hors événements spéciaux.

ACCÈS

Autoroutes : A7 et A9, sortie « Orange centre »
Route Nationale 7, sortie « Orange centre »
Parking à proximité
SNCF – TGV : gare d'Orange (à 15 minutes à pied)

JOURS ET HORAIRES D'OUVERTURE

Le Théâtre Antique d'Orange est ouvert 7j/7, du 4 mai au 30 septembre 2018, puis pendant les vacances scolaires (Toussaint et Noël).

De mai à septembre : visites entre 10h et 17h

TARIFS

Tarif en ligne : 14 € sur <http://www.theatre-antique.com/> | Tarif sur place : 16 €
Offre famille 49 € (prévente) ou 56 € (sur place) | Gratuit - 7 ans

CONTACT PRESSE

The Desk - Solenne Boutoille
Mail : solenne@agencethedesk.com
Tèl : +33(0)6.73.98.07.74

WEB

<http://www.theatre-antique.com/>

#TheatreOrangeVR



[facebook.com/TheatreAntiqueOrange](https://www.facebook.com/TheatreAntiqueOrange)



twitter.com/culturespaces

#TheatreAntique



[instagram.com/theatreantiqueorange/](https://www.instagram.com/theatreantiqueorange/)

THÉÂTRE ANTIQUE D'ORANGE

Rue Madeleine Roch
84100 Orange

Propriété de la Ville d'Orange
Géré par Culturespaces

<http://www.theatre-antique.com/>

#TheatreOrangeVR

CONTACT PRESSE

The Desk
SOLENNE BOUTOILLE
solenne@agencethedesk.com
+33(0)6.73.98.07.74