HAL
open science

De la Stèle au Pixel

Laurent Lescop, Serge Cassen, Grimaud Valentin

To cite this version:

Laurent Lescop, Serge Cassen, Grimaud Valentin. De la Stèle au Pixel : Relever, analyser, valoriser un site archéologique, l'exemple de Gavrinis en Bretagne.. Poétique du numérique 3 "Valeur de l'Imaginaire: mobilité/fixité et territorialité", Jun 2012, Nantes, France. hal-01502091

HAL Id: hal-01502091

https://hal.science/hal-01502091

Submitted on 5 Apr 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

De la Stèle au Pixel

Relever, analyser, valoriser un site archéologique, L'exemple de Gavrinis en Bretagne.

L. Lescop[1], S. Cassen[2], V. Grimaud[3],

Résumé

En ayant la possibilité d'enregistrer numériquement ses objets d'étude, l'archéologue peut désormais travailler à de multiples échelles, rendre visibles et lisibles les informations les plus ténues, reconstruire virtuellement ce qui est détruit ou abimé, tenter des hypothèses multiples, communiquer son travail auprès du public, grâce principalement aux images de synthèse.

Dans le cadre de la recherche menée sur le site de néolithique de Gavrinis en Bretagne, l'ensemble de la chaine allant du relevé, de l'analyse à la valorisation a été conçu comme un ensemble se devant être cohérent, efficace et novateur. A partir d'une source numérique commune, se développent toutes les branches des utilisations futures, de l'interprétation à la visite virtuelle.

Cette recherche pose pleinement les nouveaux rapports qu'entretiennent les mondes numériques et les enjeux patrimoniaux, des questions de représentation de la connaissance et de l'échelle temporelle des thèmes traités.

Avant-propos.

L'infusion du numérique dans le domaine de la culture et du patrimoine ouvre d'immenses possibilité pour le recueil de l'information, son traitement, la conservation des sources et la médiation auprès du public. Après une période de résistance, un emballement peut être constaté, afin de rendre disponible l'information à tout le monde et à tous moments. Mais qu'en est-il de la relation entre l'objet et sa traduction informatique.

Sur l'exemple précis du site néolithique de Gavrinis, seront interrogés ici quelques aspects de cette dialectique patrimoniale impliquant la constitution de connaissances et de médiation auprès du public. La prise en compte du territoire dans sa géographie et sa temporalité, de la préservation parfois opposée à l'exposition et surtout la compréhension de poétique de l'espace opposé à sa traduction instrumentale sont autant de thématique qu'il faut parcourir.

L'étude d'un site, sa protection et sa médiation demandent de concevoir des dispositifs particuliers, que le seul musée ne peut plus remplir. Toutefois, la constitution de ce que nous appellerons le « musée vaporisé », s'il favorise la diffusion, ne peut être envisagée que dans

[1] LUNAM, Ecole nationale supérieure d'architecture de Nantes, Groupe d'étude et de recherche scénologique en architecture (GERSA), 6 quai François Mitterrand, 44262 Nantes ; Laurent.lescop@nantes.archi.fr

[2] CNRS, Laboratoire de recherches archéologiques (LARA, UMR6566), Université de Nantes, 44312 Nantes ; serge.cassen@univ-nantes.fr

[3] Doctorant LARA et GERSA ; valentin.grimaud@univ-nantes.fr

une dynamique territoriale impliquant à la fois les structures et les représentations de la ville : géographiques, humaines, symboliques et temporelles.

L'inscription du triptyque Etude – Préservation – médiation ne se fait donc pas forcément sur l'objet lui-même mais peut s'envisager sur son halo d'influence, préservant ainsi des scénographies d'information et des scénographies d'émerveillement.

Le musée dans la ville.

« Le musée est une institution permanente sans but lucratif, au service de la société et de son développement, ouverte au public, qui acquiert, conserve, étudie, expose et transmet le patrimoine matériel et immatériel de l'humanité et de son environnement à des fins d'études, d'éducation et de délectation[4] ».

Pour la deuxième année consécutive, le Ministère de la Culture lance un appel d'offre à projet de numérisation et de valorisation du patrimoine. Le terme ne renvoie pas seulement au bâti ou aux traces archéologiques, mais également au mobilier, aux savoir-faire, aux métiers, traditions et pratiques. L'objectif affirmé est de transmettre au grand public, via le numérique, les résultats de ces acquisitions.

L'argument se présente ainsi : « *La numérisation du patrimoine culturel et de la création est une priorité du Ministère de la Culture et de la Communication. Elle s'inscrit dans les objectifs retenus par la Commission européenne de construction d'Europeana, point d'accès multilingue à tous les contenus culturels du patrimoine et de la création (archives, bibliothèques, musées, services patrimoniaux, audiovisuel…) répartis en Europe. Elle contribue aux objectifs de l'agenda numérique 2020 pour l'Europe.*

La numérisation est un moyen d'accès privilégié à la culture pour un grand nombre de nos concitoyens et constitue un outil au service de la diversité culturelle. Elle démultiplie l'accès au patrimoine et à la création contemporaine dans une dynamique de démocratisation culturelle et de transmission des savoirs[5]*. »*

L'argument de l'appel est également de pouvoir identifier et référencer des initiatives diverses et dispersées, de les rassembler au sein d'une base commune. Sous le libellé «*services numériques culturels innovants»* du Ministère de la Culture et de la Communication vise plusieurs objectifs : «

1. *Faciliter l'expérimentation de nouveaux usages numériques culturels innovants dans les institutions culturelles ou sur internet*
2. *Promouvoir de nouvelles approches de consultation et de navigation*
3. *Stimuler la réutilisation des ressources numériques culturelles pour tous les publics*
4. *Intégrer des contenus et des technologies disponibles pour créer des services innovants*

---

[4] ICOM - Définition d'un Musée, Article 3 - Définition des termes

[5] http://www.culture.gouv.fr/culture/mrt/numerisation/fr/actualit/documents/aap_innovation_2012.pdf

5. *Encourager de nouveaux partenariats entre opérateurs culturels, monde de la recherche et entreprises. Au-delà de ce noyau d'acteurs, les expérimentations peuvent également émaner d'artistes, d'inventeurs, jeunes pousses, designers, etc… Le dispositif d'appel à projets peut jouer un rôle de tremplin, sous réserve de respect des critères de l'appel à projets.*
6. *Contribuer à l'aménagement numérique du territoire[6]. »*

60 projets sur 220 ont été retenus selon les critères susmentionnés, (patrimoine, territoires, spectacle vivant, livre et lecture, art contemporain, audiovisuel, musique…) ; un des mots clé est Réalité Augmenté et la possibilité de voir l'objet alors qu'il a disparu ou d'appliquer sur de l'existant des informations complémentaires :

« *Des technologies innovantes appliquées à la culture seront ainsi expérimentées : technologies NFC, codes barres QR et réalité augmentée pour la découverte d'œuvres et la visites de territoires alliant tourisme, culture et patrimoine, applications innovantes pour téléphones intelligents, écrans tactiles et tablettes, expérimentation d'environnements sonores innovants mêlant nature et patrimoine ou de nouvelles formes de concerts, expérimentations autour de matériel urbain innovant ou encore de nouvelles expérimentations sensorielles appliquées au mouvement, au toucher, aux technologies immersives et augmentées, géolocalisation de contenus, nouveaux outils interactifs en milieu rural, applications ludiques ou jeu sérieux en mobilité pour des jeunes publics, technologies adaptées aux handicaps visuels ou auditif, contenus vidéos enrichis et interactifs.* [7]»

Cet appel d'offre interroge de multiples façons le rapport du public à la conservation du patrimoine. Même si les initiatives retenues, émanent de professionnels de la culture, une forme de mouvement de bas vers le haut fait remonter nombre de thématiques dont l'énumération, qu'aurait pu proposer Prévert, de la géolocalisation des fouilles de l'INRAP, aux façades animées de Poitiers en passant par les applications pour Smartphones[8].

L'objet, dès lors, ne se présente plus de façon isolée avec son cartel, mais est mis en relations avec des objets homologues, des textes ou images, voir différents états de conservation. L'objet, s'inscrit dans une dynamique de communication, il va vers le public, peut-être ne se légitime-t-il que dans sa capacité ou potentialité à se numériser pour être intégré dans les dispositifs médiatiques.

Ce mouvement de sauvegarde et de diffusion s'accompagne aussi du déplacement du rôle du musée. Autrefois lieu figé, il se ramifie maintenant et accapare différents supports (internet, télévision). L'idée du musée virtuel comme espace architectural que l'on explorerait avec un avatar, fait place à l'idée du « musée augmenté », dans lequel chaque personne embarquerait son vidéo-audio guide personnalisé. Mais plus encore, surgit l'idée de « Musée Fragmenté », ou de « Musée vaporisé » dans lequel les collections seraient éparpillées dans les nuages de l'Internet.

---

[6] ibid
[7] http://culturelabs.culture.fr/appel_projet.pdf
[8] http://culturelabs.culture.fr/projets.html

Ce principe d'ailleurs infuse maintenant le patrimoine dans son sens large, des applications sur tablettes et portables guident virtuellement les visiteurs dans les centres anciens, les lieux d'histoire remarquables ou points particuliers où les objets remarquables sont plus difficiles à déceler. Pensons par exemple au Mauer Guide[9] qui permet de guider les visiteurs le long du fantôme du mur de Berlin.

On voit ainsi se transformer les thématiques anciennes du belvédère, du panorama, de la promenade, du spectacle, du livre en objets hybrides, connectés, séquencés, mais également contrôlés et calibrés pour un public informés, parfois pressé.

Le Musée Vaporisé, éphémère, mobile et versatile se retrouve dans la proposition du « Voyage à Nantes », pour lequel une quarantaine de propositions, émanant tant d'écoles que d'artistes confirmés viennent s'installer partout en ville, colonisant les façades et monuments, rues et jardins[10].

Ce qui fait lien, dans l'idée de Musée Vaporisé, c'est le numérique. L'application numérique, le renvoi vers l'Internet, font que l'utilisation, (chacun devient alors un usager-consommateur), passe par une déterritorialisation, le ici et maintenant devenant le partout et tout le temps. La consultation se fait de chez soi, depuis un périphérique nomade, sur des bornes ou relais. L'anticipation, la préparation, la pré-visite, comme un menu auquel on aurait droit de gouter, caractérisent ces nouvelles pratiques.

Représenter le territoire.

En s'accordant aux nouvelles pratiques de la ville, on a bien voulu voir l'émergence de ce que l'on a appelé une ville 2.0, faisant référence au web 2.0 ou plus simplement le web des réseaux sociaux, du participatif et de l'interrelation. La ville 2.0 ou comme le propose Franck Cormerais, une « ville palimpseste », où la sédimentation urbaine ne se ferait plus de strates historiques, mais de strates d'informations, une ville virtuelle écrite sur la ville existante, surchargée de références et d'options d'orientations.

La ville 2.0, même 3.0 est : « *la ville intelligente, connectée, favorise le développement de nouvelles technologies à travers de nombreuses applications qui permettront de développer notre mobilité et notre autonomie. Nous sommes au début d'une ère d'accélération du changement…* [11]». Pour l'architecte, chargé de réfléchir et de participer à l'évolution des villes, le sujet n'est pas sans l'interpeller, et en tout premier, sur la question de la représentation des villes.

Auparavant, le dessin des villes était à la charge des ingénieurs et ou architectes, les plans servant à décrire, tracer, projeter. Les plans de ville étaient alors souvent plus une réalité en mouvement, intégrant des réalisations futures (non toujours mises en œuvres) qu'une image arrêtée. Sans entrer dans les détails, de la mise en place du *Cardo* et *Decumanus* chez les romains en passant par le tracé des jardins au moyen âge

---

[9] www.mauerguide.com

[10] http://www.levoyageanantes.fr/fr/

[11] http://www.nomadicsolutions.biz/upload/file/PDF/CR%20conf%C3%A9rence%20Kalist%C3%A9%20Et%C3%A9%202011_ALTRAN%281%29.pdf

pour aller jusqu'à maintenant via le tracé des villes utopiques, hygiénistes et radicales de Le Corbusier, le dessin des cités se faisaient par les hommes de l'art.

La forme occidentale est essentiellement une vue en perspective, puis en plan, contrairement, par exemple en Asie, où l'on trouvera plutôt des figurations en axonométrie et en plan. Des indications importantes comme la toponymie, les vents, le sens des fleuves et cours d'eau (Vauban), les reliefs, viennent augmenter la réalité située, tant pour des visées stratégiques que d'amélioration des conditions d'habiter.

Les besoins liés à la prise en compte des ambiances ont commencé élargir les propositions de figuration en les emmenant vers l'abstraction. Le dessin des taches solaires, du vent, du son, puis la possibilité de simuler ces phénomènes et donc de les rendre sous formes de spectres numériques ont donné une image fort différente de la ville où les espaces n'étaient plus seulement définis par les pleins et les vides, mais également par les zones de confort, d'exposition aux intempéries et paysages sonores.

Deux bouleversements massifs emportés par le web sont venus sont venus enrichir la pratique des architectes, urbanistes et géographes et donner à pratiquement tout un chacun le loisir de représenter la ville. Le premier, est la généralisation de la photographie aérienne, auparavant réservée à l'IGN et achetable relativement cher. Désormais, plusieurs sources (dont l'IGN) proposent des photographies aériennes (Google, Bing, ESRI, Nokia), gratuites, à de multiples résolutions et associées à des services en ligne.

Le second, est la mise à disposition de données géographiques et quantitatives qui couplées, ouvrent à quantités de services qui se définissent sous le label Ville 2.0 évoqué plus haut[12]. Dès lors, les représentations de la ville, se sont démultipliées, thématisées. Les flux et co-présences, les intervisibilités[13], les déplacements isochrones[14], les interdépendances produisent des figures abstraites, colorées ne conservant que très peu de relation avec la matière urbaine de base. A ce titre, les plans de métros, décrivant des villes qui ne seraient plus qu'à 90 ou 45 degrés, dépassent le questionnement de Jacques Tati dans *Playtime*, d'une uniformisation de la ville moderne et internationale.

De la cartographie à l'exploitation des open data (ou de données moins ouvertes), la ville perd sa structure hiérarchique, la vision synoptique est privilégiée à la vision immergée, elle-même devenue une vision augmentée par de nombreux artifices portés. La représentation des données prend la place de ce qui est le plus difficile à figurer, l'être-là, le commun, le moment fugace.

La question patrimoniale entre donc de fait, inscrite dans ces jeux de représentations auxquels il appartient et auxquels il répond.

---

[12] Notamment à partir des données OpenStreetMap : http://www.openstreetmap.org/

[13] Woloszyn P., Leduc T., A landscape potential characterization: spatial template of pedestrian ambient fields within the urban fabric, 1e conférence intercontinentale en intelligence territoriale (IT-Gatineau 2011), Canada (2011) [hal-00634058 - version 1]

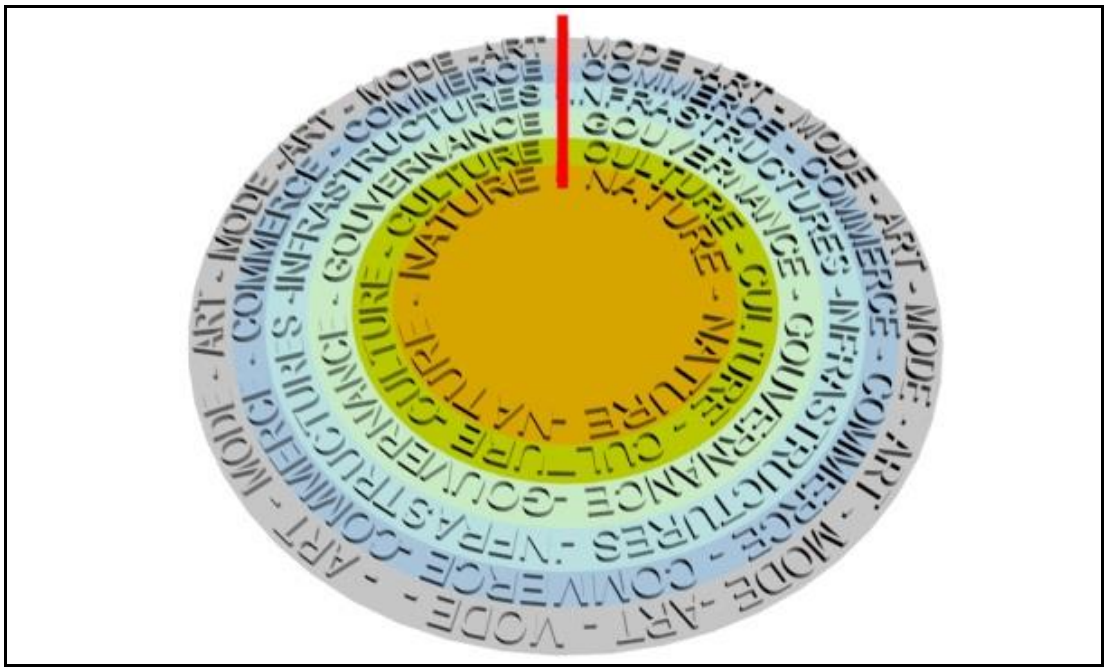
[14] http://www.isokron.com/

La question de la temporalité.

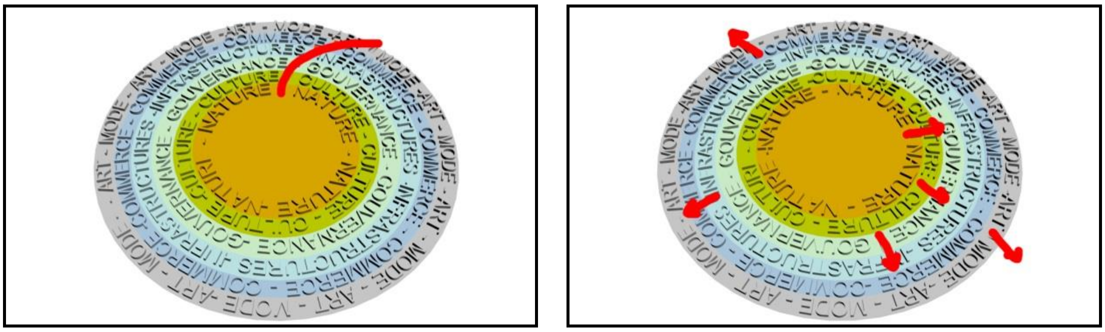
Présenté comme une nouvelle rupture culturelle semblable à celle de l'invention de l'écriture, l'Internet et l'échange de données réinterroge les pratiques classiques, les ringardisant souvent. Toutefois, il s'agit de rester prudent : en « artialisant » la pratique marchande, le web fait trop souvent passer la vente pour de l'expression artistique ou une posture inscrite dans la mode.

Là encore, il faut savoir reconnaitre les structures à inertie rapides comme la mode, l'art, les tendances, et les structures à inertie lentes comme la culture ou la nature. Entre les deux, les infrastructures doivent préserver les unes tout en permettant le développement des autres. Un équilibre qui ne peut se faire qu'en réinterrogeant la question de la représentation que nous faisons de cet ensemble.

C'est le schéma que reprend Stewart Brand dans le compte rendu du projet *d'Horloge du Long Maintenant*[15] *(The Clock of the Long Now*[16]). L'horloge du Temps Long est un argument de prise de conscience des temporalités auxquelles nous sommes confrontés en tant qu'humain et dont nous devons prendre conscience en tant qu'acteur de l'espace.



[15] Stewart Brand, L'horloge du long maintenant : L'ordinateur le plus lent du monde, Tristram, 2012
[16] http://longnow.org/clock/



Déphasage des strates temporelles.

Cette temporalité peut être figurée sous la forme de cercles concentriques, comme des strates superposées, chacune tournant à son rythme : très lente est la couche profonde décrivant les modifications des états de nature, puis viennent la culture, la gouvernance, les infrastructures ; les couches supérieures, rapides, sont le commerce, puis à la surface, la mode et l'art.

En mettant le modèle en mouvement, il est très facile de réaliser comment un sujet, que l'on pourrait voir traversant, va petit à petit subir des distorsions, des déphasages. Comment dès lors développer et rendre cohérent un projet en prenant en compte l'intérêt qu'il suscite à un moment donné, l'inscrire dans des infrastructures, lui donner une gouvernance et le relier aux racines culturelles auxquelles il se rattache.

Le projet Gavrinis

C'est au croisement de ces enjeux que se déploie le projet présenté pour le site de Gavrinis, tombe néolithique, en Bretagne. En travaillant sur les durées longues, sur de l'archéologie, nous cherchons des positionnements sur ces couches hiérarchiques à inerties variables. Comment concilier, pour un même site, un même sujet, une production scientifique dont une pointe émergeante serait assimilable à de l'art, la rendant pour le coup marchande, avec une volonté de préservation et d'enracinement profond dans le terreau de la culture et comment faire en sorte que la gouvernance articule cette mécanique.

Le cairn de Gavrinis, vue de la façade.

Gavrinis, sur l'estuaire de la rivière de vannes, est connu pour l'extraordinaire profusion des gravures conservées sur des piliers monolithiques. Après sa fermeture (vers 3400 av. j.-C.), le monument n'est cependant pas oublié et conserve une présence dans la culture vernaculaire. Il arrive sur la scène savante avec les explorations du XIXème siècle (en 1832 tout d'abord, puis entre 1884 et 1886 avec G. de Closmadeuc[17]). Les contours du cairn/tumulus enveloppant le couloir et la chambre ne sont que plus tardivement restitués (dans les années 70, par le Service régional de l'archéologie de Bretagne dirigé par C.-t. le Roux[18]), et démontreront une structuration interne et externe au moyen de murs et parements successifs, plus ou moins concentriques. Les fouilles ont permis la découverte d'éléments architectoniques majeurs et de nouvelles gravures spectaculaires, à ce jour inaccessibles au public.

Gavrinis, stèles de la chambre.

Le programme engagé sur le cairn de l'île de Gavrinis réunit des archéologues et des archéomètres, des architectes et des géomètres, pour acquérir, traiter et restituer des informations relatives à une tombe à couloir édifiée au début du IVe millénaire, une des plus fameuses du patrimoine monumental européen.

Le projet déposé fin 2009 se proposait de réaliser un enregistrement complet du site, et de constituer une nouvelle base de connaissance destinée au travail d'interprétation archéologique puis de réfléchir à un mode de diffusion complémentaire auprès du public.

Typiquement l'arc qui va de la recherche à la présentation au public pose de nombreux problèmes allant du non intérêt pour des sujets pointus ou peu spectaculaires à la trahison des chercheurs par de la vulgarisation non contrôlée. Le plan du travail prend ici pleinement en charge les différentes strates temporelles pour jouer avec.

A un niveau supérieur, deux éléments sont inscrits dans une dynamique rapide et renouvelée : les outils numériques utilisés pour la capture des informations et leur analyse et le type de restitution et de médiation à proposer au public. Intimement lié à cela, mais plus lent à mettre en place et un peu plus durable dans le temps, l'offre commerciale, tant du point de vue de la visite sur site, que des objets de médiation proposés : livre, CD-DVD, visite virtuelle, réalité augmenté.

La gouvernance du site est assurée par une société d'économie mixte, donnant une certaine stabilité au développement des projets, si bien que la question des

[17] Closmadeuc G. (de), 1864. L'Île de Gavrinis et son monument. Vannes : Imp. Lamarzelle, 1864

[18] Le Roux C.-T., 1984. À Propos des fouilles de Gavrinis (Morbihan). Nouvelles données sur l'art mégalithique, Armoricain. Bull. Société Préhistorique Française, 1, 8, 1984, p. 240-245.

infrastructures à prévoir peut se réfléchir sur un temps plus long. Mais l'idée de placer des panneaux à Augmentation de Réalité sur le site ou de prévoir la duplication virtuelle du site implique une réelle politique d'aménagement.

Plus lent encore et plus profondément ancrée est la question de la production de la connaissance dans le contexte d'une culture académique. La production de la connaissance correspondrait à la constitution du fond, tandis que les couches superficielles, liées à la médiation, serait la création de la forme. La structure du projet fait que ce sont les mêmes personnes qui supervisent le passage d'une strate à l'autre.

Le travail à forte composante visuelle, passe très naturellement auprès du public. La source des images, films ou modèles numériques 3D et même les objets souvenir, imprimés, est la base scientifique constituée lors du travail d'enregistrement et d'interprétation. Pour le gestionnaire, la cohérence de la démarche allant du chercheur au public est évidente. Elle entre de plus dans une économie évitant les déperditions. Pour le chercheur c'est aussi la garanti que le public aura à sa disposition des informations contrôlées et validées, fiables.

La question de la médiation

La prise en compte des nouveaux supports numériques interroge la scénographie des sites patrimoniaux. Le premier réflexe est de mettre des écrans, tactiles, multimédia, pour aller dans la réalité virtuelle ou augmentée. De nombreuses expériences, desquelles le site de Cluny est le pilote, ont été menées avec de tels dispositifs. Si l'on donne à voir *plus*, l'on ne donne pas toujours à voir *mieux* et surtout, à ressentir les choses. Déconnecter sensation et prise de connaissance, ouvre de nouvelles pistes scénographiques impliquant l'échelle du site et la temporalité des visites.

Si un élément commun peut définir et lier les différents sites patrimoniaux, c'est la magie du lieu, le *Genius Loci*[19]. Une impression sensorielle et sensuelle s'empare des visiteurs que les années, l'histoire, les symboles, l'échelle viennent activer et animer. S'abandonner au lieu, se laisser imprégner, est aussi une expérience patrimoniale intense. Norbert-Schultz[20] partant de la posture Heideggérienne, le décrit ainsi comme « l'Art du lieu », comme une expérience phénoménologique profonde et unique.

Peut-on dès lors vivre cette expérience et s'adonner à une pratique instrumentale déréalisante ? Comment articuler connaissances et émotions ? Dans quel ordre, sur quels lieux, dans quelle temporalité, avec quels dispositifs ? D'un point de vue pratique, la préservation des sites ne permet pas toujours l'ajout de dispositifs numériques. Dans des cas toujours plus nombreux, le site ne devrait même plus être ouvert au public.

Les solutions passent donc par distinction nette de l'objet et de son attirail informationnel. De nombreuses solutions existent, passant souvent par la réalisation d'un centre d'interprétation, et éventuellement la reproduction de l'objet, à l'identique comme à Lascaux, avec une légère déformation homothétique comme la réplique de Gavrinis à Bougon.

---

[19] Christian Norberg-Schulz, Genius loci: Paysage, ambiance, architecture, Mardaga 1997
[20] Christian Norberg-Schulz, L'Art du lieu, Le Moniteur, 1997

Echelles et temps.

La valorisation, la médiation se heurtent à une autre donnée temporelle : celle de la constitution de la connaissance. Le temps de l'étude s'installe dans des durées longues et, de la découverte à la généralisation de la diffusion, une plusieurs décennies peuvent être comptées. C'est le temps de la vérification, de la confrontation aux pairs, de la traduction en concepts plus abordables.

Si bien que le maintien de la cohérence entre les différentes strates temporelles (le territoire, les infrastructures, la diffusion) et la pérennisation du projet, passe par une proposition de ne pas offrir un produit fini, mais un *processus* en train de se réaliser. La constitution de la connaissance et sa médiation auprès du public devient un mode se substituant à l'idée de fournir des conclusions finalisées.

Il existe néanmoins bien un besoin « d'artialiser[21] » le sujet d'étude, le rendre beau et désirable, ce, non seulement pour se délecter de sa vision, mais également pour le comprendre et se l'approprier.

Une branche importante de l'art contemporain[22], va développer une approche où l'objet produit sert de support à un discours. En dépassant et/ou abandonnant la question de l'esthétique, l'artiste va proposer un dispositif intégrant l'œuvre proprement dite, mais également, la façon d'y accéder et le discours l'accompagnant. L'ensemble constitue un processus allant l'objet fini au sujet qu'il accompagne.

Il faut observer que si l'art numérique a développé une branche artistique issue de cette pratique de l'art contemporain, il a aussi et surtout fait naitre beaucoup de nouveaux types d'approches dérivées cette fois non plus de l'Art, mais de l'artisanat. Ce sont les producteurs d'images pour l'industrie ou la communication, pour le cinéma et la télévision, pour l'architecture ou la ville.

Ces producteurs, clairement identifiés, par eux-mêmes, comme artistes, proposent un processus autre : il s'agit d'exposer, de rendre explicite, le mode de fabrication, les coulisses de l'atelier. Le discours se porte tout à fait explicitement sur le faire plutôt que sur le dire. Ainsi le WIP[23], le making of, le didacticiel, sont pratiquement autant de nouvelles formes d'art, et l'exploit, la notation l'admiration vient de la qualité de la mise en œuvre, ce que l'on pourrait aussi comprendre comme le retour du geste.

Pour le patrimoine, cette pratique va aider à proposer au public l'accompagnement des étapes de découvertes, de fabrication et de restitution, qui vont l'intéresser tout autant que l'objet lui-même. De la recherche à la médiation, le même problème revient continuellement comme obstacle majeur à une relation apaisée entre la connaissance et la communication, c'est la question des données lacunaires.

La gestion des données lacunaires, l'élaboration de jeux d'hypothèses, l'abandon de reconstitutions se positionnant soit sur un temps arrêté, le site est vu à un moment donné, il est impossible d'en voir l'évolution, soit sur un temps compressé, le site est

---

[21] Alain Roger, Nus et paysages, Aubier Montaigne, Nouv. Ed. 2001
[22] Yves Michaud, L'art à l'état gazeux, Hachette Littérature, 2004
[23] WIP : Work In Progress

vu avec la superposition des évolutions temporelles sans qu'il soit possible de comprendre les différentes phases. Dans tous les cas, cinq dimensions sont impliquées, les trois dimensions de l'espace, celle du temps et celle des hypothèses.

Le numérique arrive maintenant à outrepasser ce qui faisait originalement source de méfiance, il n'est plus considéré comme expression d'un état figé, mais bien comme l'une des manifestations des modes de recherche. En s'emparant des mêmes outils que les artistes numériques, les archéologues (et architectes archéologues) deviennent capable de parler de l'objet et du travail sur l'objet.

Synthèse de la stèle et du pixel.

La question de la médiation passe donc immanquablement par la question de la représentation. La représentation est le support d'une pensée, d'un discours et est donc intimement lié à sa technique de réalisation, son support et à l'idéologie qui l'accompagne. La représentation témoigne du moment où elle est produite et fini par venir cohabiter avec s représentations. Ainsi, les signes gravés de Gavrinis, vieux de 6500 ans viennent se confronter aux panneaux d'information, tout autant que les marques balisant le parcours.