



**HAL**  
open science

# Restituer le Moyen Âge et ses monuments en images de synthèse, le palais de l'Ombrière comme objet médiateur

Jessica de Bideran

## ► To cite this version:

Jessica de Bideran. Restituer le Moyen Âge et ses monuments en images de synthèse, le palais de l'Ombrière comme objet médiateur. Daniel Jacobi et Fabrice Denise Les médiations de l'Archéologie, Editions universitaires de Dijon, pp.79-90, 2017, OCIM, 978-2-11-151842-1. hal-01856303

**HAL Id: hal-01856303**

**<https://hal.science/hal-01856303v1>**

Submitted on 10 Aug 2018

**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.

Restituer le Moyen Âge et ses monuments en images de synthèse, le palais de l'Ombrière comme objet médiateur, In *Les médiations de l'Archéologie*, sous la dir. de Daniel Jacobi et de Fabrice Denise Fabrice, Paris : éd. OCIM, p.79-90.

## **Restituer le Moyen Âge et ses monuments en images de synthèse : le palais de l'Ombrière comme objet médiateur**

Jessica Fèvres de Bideran

L'élaboration d'images de synthèse en contexte archéologique se traduit par toute une série de médiations enchevêtrées entre les différents acteurs humains impliqués et les dispositifs techniques que sont les ordinateurs et les logiciels de simulation. Les programmes d'infographie tridimensionnelle exploités par l'archéologie pour restituer des monuments ruinés ou disparus sont en ce sens assimilables à des zones d'interface où se mettent en place des médiations plurielles de l'espace et du temps (Fèvres de Bideran, 2012). Si trop souvent le mot médiation est confondu avec celui de vulgarisation et isole toujours la pratique érudite d'une pratique néophyte, l'analyse d'un projet précis donne l'occasion de montrer que ces deux niveaux de communication se croisent et s'entremêlent dans la production des images de synthèse archéologiques. Le modèle tridimensionnel du monument qui s'affiche sur l'écran constitue alors un tiers médiateur qui transforme le rapport de la sphère patrimoniale à son objet d'étude ou de délectation. De nouvelles pratiques de communication, de nouvelles représentations symboliques et de nouvelles fonctions assignées à l'image apparaissent conséquemment. En tant qu'espace interactif et médiatisé par la technique, il s'agit d'une image objet manipulable à l'infini. La création de ce document numérique, que nous proposons de nommer monument virtuel, fonctionne comme un dispositif info-communicationnel hybride qui modifie implicitement les rapports entre les sujets et les objets en présence (Couzinet, 2009).

## **Le monument virtuel comme espace de médiation documentaire et réflexive**

La restitution archéologique consiste, dans un premier temps, à réunir un corpus documentaire parfois extrêmement vaste : relevés anciens et récents ; vues photographiques du site ; sources iconographiques connues ; vestiges épars pouvant être conservés dans différents lieux ; travaux des prédécesseurs ; données textuelles fournissant des informations sur les volumes disparus ; enfin, documents complémentaires ou modèles architecturaux analogues issus d'autres édifices pouvant être comparés au

site dont il est question. La qualité de la proposition résulte en définitive de la qualité de cet examen et de la pertinence de la hiérarchisation des informations compilées. Au sujet de ce travail historique, Patrick Fraysse constate : « *Ici, les données documentaires recréent les monuments. Désormais, les archéologues sont capables de traiter un grand nombre de variables de plus en plus complexes et de formuler plus facilement, sous forme iconique, un faisceau d'hypothèses* » (Fraysse, 2006, p. 269).

En d'autres termes, la compilation documentaire, préalable à toute modélisation tridimensionnelle archéologique, ne fait pas seulement du monument virtuel un énième témoignage appartenant à l'histoire du site. De manière plus complexe, ce travail transforme celui-ci en un document hybride qui propose une vision à la fois historiographique et synthétique des connaissances. N'est-ce d'ailleurs pas l'essence même de la représentation en perspective que d'offrir une vision d'ensemble ou synthétique de l'architecture par opposition au plan classique ? À l'inverse, le plan, figure conventionnelle abstraite, impose en effet le point de vue géométral, c'est-à-dire un empilement de figurations analytiques que l'on peut coter localement et qui suppose une certaine maîtrise de ce type de conventions graphiques pour reconstituer mentalement en volume l'objet ainsi représenté.

Le rappel d'une restitution infographique d'un monument médiéval bordelais donne ici l'occasion d'explicitier, de manière concrète, ce cheminement. Le projet dont il est question résulte d'une commande passée par la mairie de Bordeaux à un studio d'infographie bordelais, la société Axyz. L'objectif consistait à produire une courte animation, en images de synthèse, évoquant le palais de l'Ombrière, édifice aujourd'hui disparu. Ensemble de bâtiments fort disparates, celui-ci s'est lentement constitué autour de la tour maîtresse de l'Arbalesteyre, édifiée au XI<sup>e</sup> siècle, à l'angle sud-est de l'enceinte gallo-romaine du III<sup>e</sup> siècle. Lié au destin des ducs d'Aquitaine, le palais abrite à partir de la seconde moitié du XII<sup>e</sup> siècle le sénéchal d'Angleterre. La brève occupation française, entre 1294 et 1303, sous le règne de Philippe IV, a pour conséquence la construction de la grande salle par le maître d'œuvre de la cathédrale Saint-André de Bordeaux, Bernard Deschamps. Puis, entre 1317 et 1324, Édouard III ordonne la reconstruction de la tour du roi, anciennement installée dans ce qu'il semble être les vestiges d'une tour gallo-romaine<sup>1</sup>. À la veille de la guerre de Cent Ans, l'administration anglaise se charge de renforcer la défense, notamment par l'édification du châtelet d'entrée. Mais après la reconquête française, l'histoire du palais se confond avec celle du Parlement de Guyenne qui s'y installe en 1462. La forteresse sert également de palais de justice et de prison et, en 1547, le roi lui-même constate l'insuffisance et la vétusté des bâtiments où de nombreux prisonniers périssent dans le dénuement le plus total. Le Parlement connaît ses derniers travaux au XVII<sup>e</sup> siècle, puisqu'en 1669 de nouveaux bâtiments sont construits pour y installer les greffes et les archives. Il s'agit vraisemblablement de l'édification du logis accolé à la courtine et muni d'une tour hexagonale à quatre niveaux. Au lendemain de la Révolution, le Parlement est supprimé et, après divers incendies, le palais est démoli en 1800. Son emplacement fait alors l'objet d'un lotissement desservi par la rue du Palais-

de l'Ombrière. Compte tenu de cette destruction, seul le dernier état du monument peut être restitué et plus particulièrement une seule façade, la façade orientale telle qu'elle se présentait au XVIII<sup>e</sup> siècle aux Bordelais venus se promener sur la place.

Les indices exploités dans le cadre de cette restitution sont par conséquent tous indirects et se divisent en deux catégories, les sources textuelles et les sources icono-cartographiques. Les premières, composées essentiellement de documents comptables et comptes rendus de travaux, ont permis de retrouver la typologie des matériaux utilisés pour chaque partie de l'édifice. Les secondes sont à la fois techniques, comme les plans levés à la Révolution (illustration 1) et évocatrices, en particulier la vue de l'artiste du Pallans dressée au XVIII<sup>e</sup> siècle (illustration 2). Face à ces maigres indices, l'historiographie s'est révélée une aide précieuse puisque le recensement et l'analyse des études antérieures ont permis de compléter les « trous » laissés par la documentation historique. Évoquons notamment les travaux de Léo Drouyn réalisés à l'occasion de la rédaction de son ouvrage *Bordeaux en 1450*. Ce savant archéologue a en effet gravé plusieurs estampes proposant une représentation du palais de l'Ombrière (illustration 3) que l'on a délibérément décidé d'intégrer à la réflexion entourant la construction de ce modèle numérique au même titre que le reste de la documentation historique disponible (Larrieu, 2012). C'est notamment à partir de sa représentation, évidemment très hypothétique et basée sur l'inscription de la tour maîtresse de l'Arbalesteyre dans le vaste corpus des tours romanes de l'Ouest de la France, que nous avons établi notre modèle tridimensionnel de cet édifice, restitution confrontée ensuite à des études plus récentes (Gardelles, 1972) (Boutouille, 2003).

Enfin, un corpus de vocabulaire architectural et décoratif réunissant des monuments comparables tant stylistiquement que fonctionnellement a permis de puiser dans des typologies d'appareils, lucarnes ou croisées, complétant ainsi les sources textuelles et iconographiques. Cette approche globale est bien celle des sciences historiques et consiste à mettre en œuvre une méthode où se mêlent intuitions et déductions afin de proposer une série d'hypothèses de restitution par confrontation des sources et vestiges.

Mais, à la différence d'une quelconque représentation imaginaire, le modèle tridimensionnel du palais de l'Ombrière devient ici une sorte de laboratoire où prennent place, en quelque sorte, des tests infographiques qui permettent d'éprouver les suggestions formulées et de vérifier la fiabilité des propositions. La modélisation avance donc par tâtonnements et hésitations pour aboutir à la concrétisation visuelle des hypothèses jugées les plus satisfaisantes. La pensée, extériorisée et partagée entre chercheurs et infographistes grâce à l'écran d'ordinateur, est simulée sur et par le monument virtuel qui se transforme en une structure de dialogue collaborative, informelle et interactive. Le modèle tridimensionnel est alors assimilable à une image-objet et plus précisément une image-outil, hybride de

simulation, de mimésis et de manipulation qui s'apparente à une vision tactile (Daston et Galison, 2012, p. 473).

## **Le monument virtuel comme espace de médiation mémorielle**

Mais cette synthèse documentaire et ce savant mélange d'érudition et d'expérimentation sont-ils réellement visibles aux yeux d'un public de néophytes ? Ainsi, même si rien ne permet d'affirmer que l'aspect extérieur de la tour de l'enceinte gallo-romaine conservait au XVIII<sup>e</sup> siècle l'apparence des maçonneries du III<sup>e</sup> siècle, cette représentation a volontairement été privilégiée pour des raisons tant pédagogiques que déontologiques (illustration 4). Compte tenu du support et de la brièveté de la présentation retenue, empêchant toute approche plus circonstanciée du monument, ce choix graphique signifie, d'emblée et sans commentaire superflu, l'hypothèse que le palais réutilisait, à la veille de sa destruction, cet élément de l'enceinte antique<sup>2</sup>.

Après un reportage photographique réalisé au Palais-Gallien, vestige de l'amphithéâtre antique de Bordeaux, les clichés numériques ont donc été retouchés afin que le nombre d'assises de moellons et de briques visible sur les textures du modèle corresponde parfaitement à celui répertorié par Léo Drouyn lors de la destruction des derniers pans de la muraille au XIX<sup>e</sup> siècle. Ce parti permet au public ayant un niveau de connaissances relativement élevé de l'histoire de l'architecture de comprendre et d'apprécier cet aspect du monument. En revanche, le public ne maîtrisant pas ces informations se trouve dans l'incapacité de déchiffrer le travail de synthèse documentaire ainsi condensé. Ce souci du détail, même dans une représentation relativement simplifiée ou synthétique, n'est toutefois pas inutile car ce sont justement ces détails qui font l'essence même des monuments historiques, de leur construction et de leur histoire. Cette représentation paraît donc efficace pour proposer une vision d'ensemble des connaissances accumulées sur ce site et bien qu'elle ne délivre pas toutes les clés de lecture, elle donne malgré tout à voir un réel vraisemblable pour une époque donnée. Elle se propose d'éveiller tout un chacun à la richesse et à la sauvegarde du patrimoine, objectif qui, s'il est atteint, est loin d'être négligeable.

Si la solidité du contenu est garantie par la présence des scientifiques œuvrant à cette restitution, la représentation visuelle élaborée mobilise, quant à elle, des partis pris esthétiques qui étaient auparavant traditionnellement réservés à l'univers des industries culturelles. Les techniques infographiques offrent, en effet, des possibilités d'illustration sans commune mesure avec les pratiques anciennes des chercheurs et des archéologues. L'influence esthétique de ces « nouvelles » images est telle qu'un néologisme a dû être créé pour définir ce type de rendu, le photoréalisme. Les textures élaborées lors de la modélisation du palais de l'Ombrière appartiennent justement à ce registre qui prétend rester fidèle à la réalité

objective. Des calculs informatiques permettent de simuler précisément la façon dont les matériaux réfléchissent et réfractent la lumière et ces effets atmosphériques sont évoqués de manière naturaliste. Privilégiant un style de copie réaliste et analogique, cette création graphique offre une vision plus intégrale que le dessin traditionnel, fut-il en perspective, de l'architecture ancienne. Se construit par conséquent un nouvel imaginaire patrimonial qui fait se rencontrer deux mondes, celui de la recherche scientifique et celui de la création graphique. Le monument virtuel façonne un espace de rencontre entre culture spécialisée et représentation analogique spontanément accessible, entre érudition du savoir et esthétisation des mises en scènes visuelles.

Cette approche dépasse par ailleurs la seule figuration pour s'inscrire dans un mouvement général d'inflexion du contexte théorique et épistémologique des disciplines historiques depuis la fin des années 1970. Il importe en effet de remettre l'humain au centre de la recherche et la recherche elle-même au cœur de l'espace public. Xavier Lafon juge à cet égard bénéfique la réalisation de maquettes archéologiques justement parce que « *le but ultime de l'archéologue est de donner à voir la vision la plus proche possible de ce qu'était le monument vivant* » (Lafon, 1998, p. 14).

Les rapprochements entre monuments virtuels et maquettes archéologiques sont par ailleurs multiples. Ainsi, au XVIII<sup>e</sup> siècle déjà, la production italienne de maquettes de sites antiques se situe au point de rencontre du tourisme haut de gamme, de la création artistique et de la conception scientifique puisque ces dernières sont édifiées d'après les documents les plus précis connus à l'époque. Concernant ces ouvrages Françoise Lecocq estime : « *C'est en effet une autre approche, complémentaire des vues en deux dimensions qu'offrent la gravure ou le tableau – par exemple les Envois de Rome –, et si elle isole le monument de sa topographie et de son paysage, son volume lui confère un aspect jugé bien plus vivant par les admirateurs de l'époque* » (Lecocq, 2008, p. 228).

Parce qu'il dissimule les recherches complexes qui ont permis de le construire sous son apparence réaliste, le monument virtuel figuré de façon analogique s'offre comme une vision du passé aisément accessible. De même enfin que les maquettes archéologiques qui, par leur référence au monde de l'enfance, cultivent chez tout observateur une part d'imagination et de plaisir partagé (Jacobi, 2009), les monuments virtuels construisent des mondes éphémères qui ne sont pas sans évoquer l'univers ludique et graphique des jeux vidéo ou des bandes dessinées. Au contraire de la maquette ou du jeu vidéo cependant, qui suppose la participation active du visiteur, en tournant autour, en se rapprochant... la production audiovisuelle impose un point de vue qui est celui du concepteur de l'image. Ces restitutions infographiques composent une représentation du passé qui se voit incarné dans la figuration de moments historiques figés dans la vie des édifices, moments plus ou moins arbitrairement fixés et plus ou moins éloignés du modèle ou du plan d'origine. Les monuments virtuels se transforment conséquemment en

de nouveaux lieux de mémoire irréels et pluriels qui circulent d'un média à l'autre, d'une communauté à l'autre et d'une technique à l'autre, formant une nouvelle matrice de représentation patrimoniale.

Lieux de mémoire abstraits et désincarnés, les monuments virtuels construisent également des espaces pratiqués tels que les définit Michel de Certeau, c'est-à-dire des espaces de médiation qui s'emplissent des usages des différents acteurs en présence (Certeau, 1990, p. 173). Pour les archéologues, l'édification de monuments virtuels permet ainsi la compilation et la gestion des références historiques complexes et multiples. Ils se présentent donc d'abord comme des outils légitimes de médiation documentaire et d'expérimentation intellectuelle. Dans le même temps, ils dessinent des expériences de médiations des sites historiques qui interpellent les visiteurs en modifiant leur appréhension du patrimoine sous couvert de représentations simplifiant a priori la complexité des recherches historiques. Si cette médiation plurielle démontre l'existence d'un continuum interprétatif et illustratif unissant les différentes étapes de constructions des monuments virtuels, seule l'action explicative d'un médiateur humain permet, en situation de visite, de déconstruire cette représentation simplificatrice pour reconstruire la complexité du passé. Ces images qui restituent les monuments anciens prouvent toutefois qu'il n'y a pas nécessairement de réelle reformulation entre les images de synthèse produites lors des études scientifiques et celles circulant au sein de l'espace public. Elles attestent au contraire d'un recouvrement des pratiques de recherche et des politiques de communication patrimoniale. Loin des discours qui prétendent que les rendus réalistes n'auraient pour seule ambition que de séduire les publics amateurs et novices, les chercheurs préférant la prudence et ménageant les critiques des confrères en exploitant des figurations plus schématiques ou plus abstraites, l'expérience succinctement rappelée ci-dessus montre combien la réflexion sur les rendus graphiques suppose une étude sérieuse des types d'appareillages historiques ; la première implique la seconde et inversement. Oscillant entre culture érudite et culture populaire, les monuments virtuels illustrent in fine la convergence des outils de recherche et de communication, phénomène caractéristique des humanités numériques.

## NOTES

(1) À ce jour, cette dernière affirmation, soutenue de longue date par la communauté scientifique bordelaise, est remise en question par l'archéologie ; voir notamment (Régaldo-Saint-Blancard, 2007).

(2) En l'occurrence, il s'agit ici d'une courte animation en images de synthèse, présentée sur un moniteur LCD, au sein des salles médiévales de l'exposition permanente du Musée d'Aquitaine de Bordeaux. Le comité scientifique réunissait, outre nous-même, deux chercheurs de l'université de Bordeaux Montaigne : Philippe Araguas, professeur d'Histoire de l'Art médiéval et Frédéric Boutoulle, professeur en Histoire médiévale. Sur cette mise en scène on consultera : Fèvres - de Bideran, J. Portait du monument virtuel en objet médiateur, in *L'âge du Virtuel*, 30 avril 2015, <http://lageduvirtuel.hypotheses.org/1169>.

## BIBLIOGRAPHIE

Boutoulle, F. Enceintes, tours, palais et castrum à Bordeaux, du XI<sup>e</sup> siècle au début du XIII<sup>e</sup> siècle, d'après les textes, *Revue archéologique de Bordeaux*, n°94, 2003, pp. 59-77.

Certeau, M. (de). *L'invention du quotidien*, t. 1, Arts de faire. Paris : Gallimard, 1990.

Couzinet, V. *Dispositifs info-communicationnels, questions de médiations documentaires*. Paris : Hermès, 2009.

Daston, L. et Galison, P. *Objectivité*. Bruxelles : Les presses du réel, 2012.

Fèvres - de Bideran, J. *Infographie, image de synthèse et patrimoine monumental. Espace de représentation, espace de médiation*. Université de Bordeaux III : thèse de doctorat en Histoire de l'Art, 2012.

Frayse, P. *Le patrimoine monumental en images : des médiations informationnelles à la conversion monumentaire des documents*. Université de Toulouse Le Mirail : thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, 2006.

Gardelles, J. *Les châteaux du Moyen-Âge dans la France du Sud-Ouest. La Gascogne anglaise de 1216 à 1327*. Genève : Droz, 1972.

Jacobi, D. La maquette entre reconstitution savante et récit imaginaire dans les expositions archéologiques, *La Lettre de l'OCIM*, n°123, 2009, pp. 15-23.

Lafon, X. Les maquettes en archéologie, *Monumental*, n°21, 1998, pp. 11-17.

Larrieu, B. *Entre art et science. Léo Drouyn cet illustre inconnu : la vie et l'œuvre d'un artiste archéologue girondin (1816-1896)*. Saint-Quentin-de-Baron : Entredeux-Mers, 2012.

Lecocq, F. Les premières maquettes de Rome. L'exemple des modèles réduits en liège de Carl et Georg May dans les collections européennes aux XVIIIe-XIXe siècles. *Roma illustrata*, P. Fleury, O. Desbordes (dir.), pp. 227-260, Caen : PUC, 2008.

Régaldo-Saint-Blancard, P. À propos du palais de l'Ombrière à Bordeaux, *Revue archéologique de Bordeaux*, n°98, 2007, pp. 41-50.