



**HAL**  
open science

## L'énigme comme forme de récit médiatique

Jessica de Bideran

► **To cite this version:**

Jessica de Bideran. L'énigme comme forme de récit médiatique : Du roman archéologique aux images de synthèse. L'énigme en Histoire de l'art, Véronique Boucherat, Dec 2011, Nanterre, France. pp.235-248. hal-02525852

**HAL Id: hal-02525852**

**<https://hal.science/hal-02525852>**

Submitted on 31 Mar 2020

**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.

## **L'énigme comme forme de récit médiatique**

### **Du roman archéologique aux images de synthèse**

Jessica de Bideran

L'énigme constitue sans aucun doute l'un des ressorts les plus importants de la médiatisation de l'archéologie et de ses découvertes, spécialement pour les périodes les plus anciennes et donc *a priori* les plus mystérieuses<sup>1</sup>. L'égyptologie en particulier fait régulièrement l'objet de présentations où « trésors » et « secrets » s'exposent aux yeux d'un public enthousiaste<sup>2</sup>. Cette étude nous donne l'occasion d'analyser comment le concept d'énigme archéologique peut être renouvelé et entretenu par les industries culturelles. Nous tenterons de juger dans quelle mesure les pratiques infographiques participent à cette nouvelle forme de médiatisation, objectif qui, en définitive, nous offrira l'occasion d'envisager le transfert des structures de publicisation et de discussion scientifique de la seule communauté restreinte des chercheurs vers l'espace plus vaste du grand public<sup>3</sup>. Répondre à une telle entreprise suppose donc de s'extraire des polémiques et controverses qui animent intensément le monde de l'archéologie pour se concentrer sur la seule étude de la genèse et des conditions actuelles de ces bouleversements.

---

<sup>1</sup> Ce qui sous-entend par ailleurs que les hommes du passé nous aient laissé des énigmes à déchiffrer alors même que c'est le temps qui, en détruisant une partie des vestiges du passé, nous livre ces « rébus » que nous devons, en tant qu'historiens, reconstruire. Comme le souligne Jean-Claude Golvin au sujet des pyramides notamment : « Des données nouvelles sont indispensables pour répondre aux questions qui restent posées. Mais une chose est sûre : personne ne risque de découvrir le secret des pyramides car l'idée est fautive et l'attente vaine. Il nous faut simplement apprendre davantage sur les techniques de construction pharaoniques, ce qui demandera des décennies d'efforts sur le terrain. » GOLVIN Jean-Claude, « Quand les architectes devenaient des dieux », in *Le Point, Hors-série*, n°1 (« Les Grandes Civilisations »), janvier 2007, p. 91.

<sup>2</sup> À l'image de la récente exposition « Toutankhamon » présentant de mai à septembre 2012 au salon des expositions de Paris une évocation du tombeau et des trésors du célèbre pharaon dans une mise en scène se voulant tout à la fois originale et pédagogique. Rappelons que la découverte de ce dernier par Howard Carter, et la malédiction qui frappa son équipe par la suite, est à l'origine d'une des énigmes archéologiques les plus célèbres et les plus riches en fantasmes du XX<sup>e</sup> siècle.

<sup>3</sup> Sphère vaste et difficile à cerner, ce que l'on nomme traditionnellement le grand public est en réalité multiple et fragmenté : associations de sauvegarde mais aussi visiteurs de monuments ou sites, touristes, téléspectateurs, etc. Cette expression de grand public, si elle possède le mérite d'être aisément compréhensible, révèle surtout une méconnaissance des publics. Dominique Wolton estime pour sa part que « dans la réalité, celui-ci n'existe jamais ; il n'y a que des publics. Le grand public est un concept, une représentation, un choix, une orientation, une valeur, une volonté. Il est la traduction, dans le domaine de la communication, du concept de suffrage universel dans celui de la politique. [...] Il s'agit de [...] réunir des individus qui partagent quelques choses, au-delà de ce qui les sépare. C'est en cela que le public, et a fortiori le grand public, est toujours une conquête. » WOLTON Dominique, *Penser la communication*. Paris, Éditions Flammarion, 1997, p. 111.

## **L'archéologie, une discipline entre science et fiction**

L'archéologie engendre les réactions les plus diverses. D'une puissance évocatrice certaine, ses vestiges fascinent, non seulement parce qu'ils nous permettent – ou semblent nous permettre – d'accéder à notre passé mais aussi et surtout parce qu'ils ne se livrent qu'incomplets. Les maigres indices<sup>4</sup> dont ils sont porteurs nous obligent en effet à combler ces manques, ces « trous » où tout un chacun a le loisir de laisser errer sa propre imagination. Or, si toute recherche savante sur le passé implique une « reconstruction » de ce dernier, une certaine forme de fiction est par conséquent constitutive de la pratique archéologique, alors même que prolifèrent aujourd'hui des outils d'investigation de plus en plus sophistiqués. « Cette distance entre la minutie de l'appareillage scientifique et la reconstitution intégrale du passé ménage la plus large place à l'énigme et au mystère, deux termes que les archéologues les plus sérieux n'hésitent pas à utiliser dès qu'ils présentent au public leurs trouvailles, leurs analyses et leurs hypothèses<sup>5</sup>. »

Car les vestiges et sites archéologiques dépassent les frontières de la seule communauté des spécialistes et concernent, par diffusion délibérée ou par capillarité, l'ensemble de la société. La mise en représentation de l'architecture ancienne et sa diffusion au sein de l'espace public est effectivement un préalable à sa patrimonialisation et par conséquent à sa conservation. Ce glissement de l'édifice vers le monument historique, ou des ruines vers le site archéologique, naît donc d'une certaine forme de spectacularisation du récit scientifique où l'image joue un rôle fondamental. Image visuelle ou verbale, matérielle ou mentale, littéraire ou iconique, d'artistes ou des médias, image fixe ou animée, fantasmatique ou pragmatique, celle-ci introduit la distance nécessaire entre l'objet historique et son spectateur<sup>6</sup>. En d'autres termes, c'est par sa traduction en image que l'architecture ancienne se pare des atours de trace du passé qu'elle nous offre d'approcher. Pour autant, spécialistes et profanes n'accèdent pas de la même manière à ce passé et ne recherchent pas la même chose

---

<sup>4</sup> Si ce terme appartient également à l'univers des enquêtes policières, nous pouvons définir le système d'investigation traditionnel des disciplines historiques, c'est-à-dire le raisonnement hypothético-déductif, comme un système de déduction visant à compléter les seuls indices historiques directs, c'est-à-dire les vestiges, par le recours à des indices historiques indirects, tels que les témoignages divers des contemporains et historiographes, pour formuler ensuite des hypothèses de restitution.

<sup>5</sup> FABRE Daniel et HOTTIN Christian, « Préface », in *Imaginaires archéologiques*, VOISENAT Claudie (dir.), Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, « Ethnologie de la France », 2008, p.1.

<sup>6</sup> SICARD Monique, « Du de visu à l'in situ : la production du monument par sa représentation », in *Les cahiers de médiologie*, n°7, (« La confusion des monuments »), p. 133.

dans la confrontation aux vestiges archéologiques. Si les spécialistes tentent à travers ces derniers de restituer la réalité du passé qu'ils étudient, le public souhaite pour sa part remonter le temps vers une époque révolue qui possède un caractère sacré, « un univers habité par des hommes imaginaires [...], un fragment de la vie de ces hommes venu jusqu'au présent, un pan du passé ayant survécu à la destruction<sup>7</sup> » comme l'écrit Jean Davallon.

Cette double rencontre est particulièrement nécessaire au processus de patrimonialisation. Si l'interprétation des vestiges par les spécialistes est dans un premier temps indispensable pour leur conférer cette précieuse authenticité historique, lui succède dorénavant une traduction vers un public plus large qui recherche explications et mise en scène des savoirs pour accéder à l'Histoire. Le travail de rationalisation des premiers, qui répond à des normes scientifiques, se mue alors en une mise en représentation d'un passé recomposé et plus ou moins fascinant pour les seconds ; une image généralement mystérieuse et énigmatique bien loin de la réalité de terrain mais qui garantit aura et retombée médiatique pour la discipline et donc pour ses chercheurs<sup>8</sup>. Cette vision ne manque cependant pas d'irriter la communauté scientifique. Jean-Pierre Adam observe ainsi que « si l'archéologie se présente, aux yeux du plus grand nombre, comme une discipline à la fois séduisante et nettement distincte des autres secteurs de la recherche scientifique elle le doit à des images, dans le sens plutôt péjoratif de « cliché » que l'on donne à ce mot, fortement imprimées dans les mémoires visuelles mais ne donnant qu'une idée superficielle de sa réalité complexe<sup>9</sup>. » Force est de constater en effet que ces images s'enracinent fortement dans l'espace public où l'expérience archéologique se présente le plus souvent comme une pratique ambiguë, flottant entre science et imaginaire, où la métaphore de l'enquête n'est jamais loin.

---

<sup>7</sup> DAVALLON Jean, *Le don du patrimoine, une approche communicationnelle de la patrimonialisation*, Paris, Lavoisier, 2006, p. 180.

<sup>8</sup> Que l'on songe par exemple aux récentes controverses qui ont enflammé la communauté des archéologues autour de la découverte du buste supposé de César dans le Rhône à Arles. Cet événement démontre par ailleurs que subsiste dans les médias et au sein de l'espace public une conception ancienne de l'archéologie, une conception « collectionniste » issue de la Renaissance, celle des beaux objets, une archéologie centrée sur l'époque gréco-romaine et qui n'étudie la société qu'à travers les objets de l'élite.

<sup>9</sup> ADAM Jean-Pierre, « L'archéologie travestie », in *L'image de l'archéologie, Actes du colloque Rencontres internationales d'archéologie et d'histoire d'Antibes, 29-30-31 octobre 1987*, GOUDINEAU Christian et LEQUEUX Brigitte (dir.), Juan-les-Pins, Éditions CNRS et Musée archéologique d'Antibes, 1988, p. 185.

## L'égyptologie comme réservoir d'énigmes

Cette représentation symbolique de l'archéologie appartient à notre imaginaire partagé dont l'origine remonte au moins au XIX<sup>e</sup> siècle, époque où s'épanouit notamment une nouvelle forme d'écriture, le roman historique et archéologique. Ces récits se caractérisent par l'inévitable dualité entre fiction et vérité, entre liberté d'écriture et sérieux de la recherche<sup>10</sup>. Pratique ancienne mais science moderne, l'étude des antiquités devient en même temps un sujet d'étude comme une réserve de narrations et de figurations. Écrivains et peintres romantiques choisissent le passé comme toile de fond de leurs histoires, fondant ainsi une matrice culturelle<sup>11</sup> qui perdure encore aujourd'hui et qui se caractérise par une hybridation des codes et des motifs entre culture savante et culture populaire. L'historiographie confirme qu'en même temps « qu'elle se constituait comme science, la discipline archéologique suscita de nouveaux imaginaires, littéraires ou non, qui, bien souvent, l'emportèrent face à la science, et engendrèrent des reconstructions, où les savoirs nouveaux s'inclinèrent devant la persistance de représentations ou d'imaginaires anciens qui les dépassaient<sup>12</sup> ».

L'Égypte des pharaons, en particulier, et ses nombreux hiéroglyphes, écriture ô combien énigmatique jusqu'à leur déchiffrement par Jean-François Champollion, forment une réserve unique de mystères historiques. Songeons à ce titre aux différents romans archéologiques édités au XIX<sup>e</sup> siècle et dont le chantre est sans nul doute Théophile Gautier avec *Le Roman de la momie*, paru pour la première fois en 1858. L'énigme y tient une place essentielle, mettant à l'épreuve la sagacité des différents protagonistes ; ainsi Lord Evandale exhorte-t-il le docteur Rumphius à percer les mystères de la momie qu'ils viennent de mettre

---

<sup>10</sup> CLAUDIE Bernard, « Roman historique et double jeu romanesque : la Chronique du règne de Charles IX de Mérimée », in *Romantisme*, n°69, 1990, p. 97.

<sup>11</sup> « De l'histoire agitée de l'archéologie et de ses particularités intrinsèques, s'est donc formée une matrice culturelle de représentations, c'est-à-dire un ensemble de représentations systématiquement articulées entre elles. [...] Les représentations sont liées à la mémoire d'un groupe, à sa mémoire collective [...]. La théorie de la matrice culturelle est reprise et développée par Igor Babou (1999, 2004), qui montre qu'un ensemble de représentations conditionne nécessairement le rapport des médias et des publics à la science qui est l'objet de ces représentations ». SCHALL Céline, *La médiation de l'archéologie à la télévision : la construction d'une relation au passé*, Thèse, Sciences de l'Information et de la Communication, Université d'Avignon, Université de Montréal, 2010, 1 vol., 506 p. (dactyl.), p. 46.

<sup>12</sup> PERRIN-SAMINADAYAR Éric, « Présentation », in *Rêver l'archéologie au XIX<sup>e</sup> siècle. De la science à l'imaginaire*, PERRIN-SAMINADAYAR Éric (dir.), Saint-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne, 2001, p. 10.

au jour<sup>13</sup>. Et c'est le même Théophile Gautier qui s'enthousiasme quelques années plus tard pour le travail du peintre Jean-Léon Gérôme, l'un des principaux créateurs de ces mises en scènes mythiques d'un passé recomposé et théâtralisé dont l'œuvre s'infiltré encore aujourd'hui dans l'imaginaire collectif à travers notamment le cinéma. Car le peintre joue sur la même ambiguïté dans ses figurations que l'auteur dans ses narrations ; ouvrages artistiques, ces œuvres littéraires et picturales sont aussi de scrupuleuses créations en phase avec les recherches historiques de l'époque. La précision du détail archéologique dont fait preuve Jean-Léon Gérôme captive littéralement Théophile Gautier qui n'hésite pas à déclarer : « Il faut marquer de blanc cette année heureuse. Un peintre nous est né, il s'appelle Gérôme. Aujourd'hui je vous dis son nom, et je vous prédis que demain il sera célèbre<sup>14</sup> ! »

### **L'énigme archéologique, un sujet pour les industries culturelles**

Or c'est fort justement dans cette matrice culturelle, qui mélange allègrement savoir et mystère, histoire et spectacle<sup>15</sup>, que vont puiser au cours du XX<sup>e</sup> siècle des formes plus modestes de récits écrits et visuels. De manière anecdotique mais non moins significative, ces narrations participent à propager dans les sphères plus populaires une mise en scène énigmatique de l'ancienne Égypte. Bande dessinées, ouvrages et revues de vulgarisation infiltrent les foyers français et fixent dans les esprits de nouvelles figurations du mystérieux passé égyptien à grand renfort de titres évocateurs. Les célèbres Blake et Mortimer aux prises avec *Le mystère de la Grande pyramide*<sup>16</sup>, des mathématiciens qui tentent de dévoiler

---

<sup>13</sup> « Personne mieux que vous n'est en état de résoudre ce problème difficile ; nous allons emporter cette caisse pleine de secrets dans notre cange, où vous dépouillerez à votre aise ce document historique, et devinerez sans doute l'énigme que proposent ces éperviers, ces scarabées, ces figures à genoux, ces lignes en dents de scie, ces uraeus ailés, ces mains en spatule que vous lisez aussi couramment que le grand Champollion. » GAUTIER, Théophile, *Le Roman de la momie*, Paris, 1858, p. 39.

<sup>14</sup> Si cette précision fascine l'auteur de roman, elle irrite fortement Charles Baudelaire qui attend d'avantage d'un tableau : « Que ces jeux romains soient exactement représentés, que la couleur locale soit scrupuleusement observée, je n'en veux point douter ; je n'élèverai pas à ce sujet le moindre soupçon [...] mais baser un succès sur de pareils éléments, n'est-ce pas jouer un jeu, sinon déloyal, au moins dangereux, et susciter une résistance méfiante chez beaucoup de gens qui s'en iront hochant la tête et se demandant s'il est bien certain que les choses se passassent absolument ainsi ? En supposant que cette critique soit injuste [...] elle est la punition méritée d'un artiste qui substitue l'amusement d'une page érudite aux jouissances de la pure peinture... » BIGORNE Régine, « Visions de l'antique », in *Gérôme & Goupil, art et entreprise, Catalogue de l'exposition, Musée Goupil, Bordeaux, 12 octobre 2000 - 14 janvier 2001*, LAFONT-COUTURIER Hélène (dir.), Paris, Éditions RMN, 2000, p. 104.

<sup>15</sup> Cf. en particulier CARS Laurence (de), FONT-REAULX Dominique (de), PAPET Édouard & alii, *Jean-Léon Gérôme (1824-1904). L'histoire en spectacle. Catalogue de l'exposition, Musée d'Orsay, octobre 2010-Janvier 2011*, Paris, Édition Skira-Flammarion, 2010.

<sup>16</sup> Bande dessinée d'Edgard P. Jacob parue pour la première fois en série dans le n° 79 du journal *Tintin*, le 27 avril 1950.

*L'Énigme de la Grande Pyramide*<sup>17</sup> ou des journalistes qui souhaitent démêler les 3000 ans d'énigmes<sup>18</sup> de l'Égypte, représentent autant de récits plus ou moins obscurs qui alimentent tout à la fois le feu des rêves et des industries culturelles. Avec le système des mass-médias, en même temps que le fossé entre le monde enfantin et le monde des adultes tend à se combler, l'énigmatique et l'événementiel deviennent les symboles des explorations égyptologiques, au détriment des discours rationnels des professionnels qui s'enrichissent pourtant de nouvelles techniques d'investigation largement informatisées.

Le motif médiatique et signifiant en est toujours le même, un passé secret, mystérieux, enfin révélé par une théorie jusqu'alors insoupçonnée. Si les œuvres littéraires sont tout à fait légitimes, au sein de la communauté archéologique, Jean-Claude Golvin forge l'expression de « delirium pyramidomaniaque<sup>19</sup> » pour dénoncer les pratiques plus équivoques de ces amateurs et de leurs éditeurs<sup>20</sup>. Jean-Philippe Lauer, pour sa part, les commente dans un ouvrage fort justement intitulé *Le Mystère des pyramides*<sup>21</sup> et les distingue notamment en deux catégories, les théories bibliques et théosophiques et les théories pseudo-scientifiques (astronomiques et mathématiques). Si éloignés de la réalité historique soient-ils, ce sont effectivement ces « mythes » qui excite l'imagination du public après avoir traversé l'ensemble des systèmes de diffusion, du roman au docu-fiction<sup>22</sup> en passant par la bande dessinée. Reprises par la culture populaire cet imaginaire appartient pleinement, à l'ère du

---

<sup>17</sup> Titre de l'ouvrage d'André Pochan qui, en tant que mathématicien, propose de renouveler les dates de construction et les fonctions de la pyramide de Khéops. L'ouvrage a été édité en 1971 par Robert Laffont. Pour une analyse critique de cette théorie, on se rapportera à LAUER Jean-Philippe, *Le Mystère des pyramides*, Paris, Édition Presses de la Cité, 1974, pp. 188-194.

<sup>18</sup> Titre du numéro Hors-série de janvier/février 2011 de la revue de vulgarisation *Sciences et Avenir*.

<sup>19</sup> GOLVIN Jean-Claude, « Quand les architectes devenaient des dieux », *op.cit.*, p. 81.

<sup>20</sup> La participation des amateurs à la production des connaissances historiques est toutefois particulièrement ancienne et a même été particulièrement importante au XIX<sup>e</sup> siècle où elle s'est manifestée au sein des sociétés savantes qui se sont penchées sur les sites archéologiques. Jean-Pierre Adam : « Si le mot amateur est utilisé ici pour désigner ceux qui font œuvre parodique en croyant faire de l'archéologie, c'est avec la signification péjorative d'« ignorant », car nous ne saurions oublier l'aide appréciable et le rôle positif d'innombrables amateurs collaborant aux travaux archéologiques, devenant en fait des scientifiques à temps partiel. Les amateurs égarés, eux, ne recourent à la documentation archéologique que pour la rejeter ou en appuyant leurs démarches sur des ouvrages périmés ou dus à des auteurs eux-mêmes amateurs et s'appuyant les uns sur les autres. » ADAM Jean-Pierre, « L'archéologie travestie », *op., cit.*, p. 189.

<sup>21</sup> LAUER Jean-Philippe, *Le Mystère des pyramides*, *op., cit.*. Signalons par ailleurs que l'auteur joue ici avec les mêmes codes et le même registre énigmatique en exploitant ainsi le terme de « mystère » pour intituler son ouvrage pourtant extrêmement sérieux.

<sup>22</sup> « Son style est fondé sur la « fictionnalisation » de l'histoire, un sous-genre donc, qui conjugue, entre autres, la dramatisation à outrance, le recours à des adaptateurs, à des dialoguistes, le tout servi par des comédiens livrant un texte pré-écrit, environnés par des figurants costumés. S'est ainsi généralisée une nouvelle didactique historique, à prétention érudite, très inspirée de la fiction où, sur l'exposé des faits, dominant la scénarisation et l'image romancée. » GARÇON François, « Le documentaire historique au péril du docu-fiction », in *Vingtième Siècle*, t.4, n° 88, 2005, pp. 98.

tourisme, de la télévision ou du cinéma par exemple, à notre culture commune signe de l'homogénéisation des codes et de l'acculturation générale de nos sociétés contemporaines.

### **L'énigme archéologique, un sujet d'étude scientifique et un lieu d'expérimentations techniques**

À la différence de nombreuses énigmes historiques qui restent limitées à la communauté des spécialistes, celles portant sur l'Égypte s'exposent donc au sein de l'espace public, s'adaptant à l'évolution des formes de communication modernes. Car à côté de la fascination que peuvent exercer des monuments tels que les pyramides dont l'ampleur, les dimensions et la subtilité des relations mathématiques étonnent l'observateur contemporain, l'absence de consensus au sein de la communauté des savants concoure également à envelopper ces édifices d'un halo de mystère. Leur construction en particulier agite régulièrement les discussions archéologiques. D'importantes recherches n'ont de cesse d'être menées sur le terrain, faisant ainsi avancer pas à pas les connaissances sur ce sujet. Dans ce parcours souvent compliqué, le recours aux nouvelles technologies peut être vécu comme la solution permettant d'atteindre un niveau de connaissance jusque-là inconnu. Il n'est ainsi guère surprenant que les premières expériences de restitution en images de synthèse prirent comme sujet l'architecture de l'ancienne Égypte.

Dès 1988, alors que les logiciels de modélisations appartenaient encore au monde du développement informatique, la Direction des Études et Recherche d'EDF ouvrit en effet la voie du mécénat technologique en lançant deux conventions signées avec le CNRS pour la restitution des temples de Karnak. Ces modèles tridimensionnels, précisent Robert Vergnieux, « furent parmi les premiers, d'une part, à être issus des milieux scientifiques archéologiques concernés [...] et d'autre part, visualisables sous la forme de modèle 3D en temps réel<sup>23</sup>. » Les différentes réactions publiées, qu'elles soient de la plume des acteurs ayant œuvré à cette réalisation ou écrites *a posteriori* par des observateurs extérieurs, font alors preuve du même émerveillement face aux progrès intellectuels permis par ces outils informatiques. Ainsi commence l'article de Jean-Claude Golvin et Henri Boccon-Gibod publié quelques mois après leur expérience : « La conception assistée par ordinateur a accompli un miracle à

---

<sup>23</sup> VERGNIEUX Robert, « Réalité Virtuelle et Archéologie », in *Traité de la Réalité Virtuelle, Tome 4*, FUCHS Philippe et MOREAU Guillaume (dir.), Paris, Éditions Presses de l'École des Mines, 2006, p. 231.

Karnak : le Grand temple d'Amon, souvent bouleversé au cours des siècles, a pu être reconstitué en image dans l'espace et dans le temps de façon spectaculaire<sup>24</sup> », et les auteurs de poursuivre : « la « méthode Karnak » de reconstitution par ordinateur s'est révélée si performante qu'elle sera appliquée dans les années à venir aux autres monuments sacrés de l'Égypte ancienne<sup>25</sup> ! »

Or, suite à ces investigations, ces travaux firent l'objet d'une importante médiatisation qui permit de mettre en place de nouvelles pratiques d'éditions scientifiques : production d'animations en images de synthèse et images fixes illustrant un ouvrage de vulgarisation<sup>26</sup> sont comme autant de représentations et de mises en scènes façonnant une nouvelle mythologie du passé retrouvé et sublimé par la technologie. Une nouvelle rhétorique est conséquemment associée aux dispositifs infographiques qui, non seulement permettent de résoudre des énigmes archéologiques anciennes, mais font aussi revivre le passé et offrent « une représentation du monde antique la plus fidèle possible, hyperréaliste dans son information et irréprochable dans son contenu scientifique<sup>27</sup> » ; et cela grâce à « une interaction entre sciences exactes, ordinateurs et nouvelles méthodes d'investigation, en vue d'entreprendre un véritable voyage technologique dans le passé<sup>28</sup> ».

L'image est alors pensée comme incontestable car le fruit d'une technique infaillible, moderne et informatique<sup>29</sup>. David Forest compare, à raison, l'imagerie technique qui peuple alors les discours portant sur la société de l'information du « futur » avec les vitraux des cathédrales gothiques dont la visibilité atteste la présence de la chose représentée, éclairant

---

<sup>24</sup> BOCCON-GIBOD Henri et GOLVIN Jean-Claude, « Le grand temple d'Amon-Rê à Karnak reconstruit par l'ordinateur », in *Les Dossiers d'archéologie*, n°153, 1990, p. 8.

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 11.

<sup>26</sup> ALBOUY Marc et alii, *Karnak, le temple d'Amon restitué par l'ordinateur*, Paris, Éditions Presses de la Cité, 1989.

<sup>27</sup> FORTE Maurizio, *Archéologie virtuelle. Le passé retrouvé*, Paris, Édition Arthaud, 1996, pp. 10-11. Le titre de cet ouvrage de vulgarisation dirigé par des archéologues professionnels prouve s'il en était encore besoin la croyance en la machine informatique qui accompagne ces premières expériences infographiques.

<sup>28</sup> *Ibidem.*

<sup>29</sup> Les images de synthèse ne sont bien sûr pas les seules nouvelles images qui « révolutionnent » la discipline archéologique et c'est bien l'ensemble de l'imagerie scientifique qui repousse les frontières des connaissances. Ces découvertes font alors l'objet d'une médiatisation particulièrement importante. Ainsi, en 2008, lors d'une exposition à Besançon sur les momies, la revue de vulgarisation *Archéologia* s'enthousiasme en ces termes : « Elles sont des centaines, elles dorment depuis des siècles au fond des réserves des musées et elles sont l'essence même de l'Égypte ancienne : les momies ! À Besançon, une grande exposition présente les recherches les plus récentes les concernant : scanner, imagerie 3D et autres technologies révèlent des aspects jusqu'alors inconnus de ces défunts sublimes. », *Archéologia*, 2008, n° 456, pp. 16-45.

ainsi un processus de l'ordre de la croyance technicienne<sup>30</sup>. Comme l'a montré Roland Recht, les vitraux gothiques participent en effet à l'émergence d'une nouvelle culture visuelle de l'Église qui assure le passage du *Voir* vers le *Croire*. De même, les spécialistes du patrimoine redécouvrent leur objet de connaissance avec une émotion d'inventeur<sup>31</sup> : « Karnak, le temple aux mille visages oubliés depuis des millénaires ressurgissait miraculeusement de l'ombre en ces multiples images [...]. Étonnés et quelques peu émerveillés aussi, nous pûmes bientôt repénétrer dans ces espaces sacrés et éprouver le plaisir intense que peut procurer une telle visite. Quelle fascinante promenade dans le temps et l'espace que cette redécouverte des cours, des salles ou des corridors du temple que nul n'avait entrevus depuis les temps antiques<sup>32</sup> ». En proposant la représentation d'un passé restitué et animé, ces images de synthèse contribuent en fin de compte à une certaine spectacularisation de l'énigme archéologique, représentation qui circule comme jamais auparavant d'un média à l'autre mais aussi d'une communauté à l'autre, oscillant en permanence entre culture savante et culture populaire.

### **De la recherche technique à l'objet médiatique, « Khéops révélé » (2007-2011)**

Cette spectacularisation du savoir s'inscrit dans une évolution caractéristique du système mass-médiatique et des industries culturelles qui n'est pas sans fragiliser les normes de communication traditionnelles de la science. Depuis le XIX<sup>e</sup> siècle, la communauté scientifique a en effet rationalisé ces pratiques discursives et figuratives pour finalement se normaliser elle-même selon des principes moraux auxquels se doit d'adhérer tout chercheur. Parmi ces principes citons notamment, « le scepticisme organisé [qui] indique que les énoncés scientifiques doivent être soumis à la critique collective avant d'être validés. Le scientifique est enjoint de faire preuve d'esprit critique, à l'égard tant de ses propres travaux que de ceux

---

<sup>30</sup> FOREST David, « La société de l'information, entre visions du futur et imagerie technique », in *Communication et langages*, n°134, 2002, p. 105 et suiv. Cf. également RECHT Roland, *Le Croire et le Voir. L'art des cathédrales XII<sup>e</sup>-XV<sup>e</sup> siècles*, Paris, Édition Gallimard, 1999.

<sup>31</sup> Non pas pris ici dans le sens d'innovateur, mais dans celui d'« inventeur » d'un trésor ou de tout autre objet trouvé ou retrouvé.

<sup>32</sup> BOCCON-GIBOD Henri et GOLVIN Jean-Claude, « Le grand temple d'Amon-Rê à Karnak reconstruit par l'ordinateur », *op. cit.*, p. 14.

de ses pairs<sup>33</sup> ». Ce scepticisme s'exprime lors de discussions entre chercheurs et s'appuie essentiellement sur les colloques, séminaires et revues savantes.

Or, la fragmentation actuelle de l'espace public, conséquence de la multiplication des structures et moyens de communication, déplace les sphères de jugement du savoir qui se trouvent ainsi de plus en plus soumises aux structures culturelles et médiatiques<sup>34</sup>. Les productions infographiques, en particulier, participent à ce processus d'atomisation des espaces de confrontation en investissant les secteurs tant scientifiques qu'industriels. Un des exemples les plus récents nous est donné par le projet *Khéops révélé*<sup>35</sup>. Initié par un architecte amateur d'égyptologie, ce programme a reçu en 2009 une publicité sans équivalent pour un sujet archéologique<sup>36</sup>. Travail de simulation informatique révélant le « secret » de la construction des pyramides, ce projet fit en effet l'objet d'un site Internet<sup>37</sup>, d'un documentaire diffusé à plusieurs reprises à la télévision<sup>38</sup> et de multiples projections sur écran relief à la Géode. Le soutien technique apporté à Jean-Pierre Houdin par le groupe industriel

---

<sup>33</sup> PIGNARD-CHEYNEL Nathalie, *La communication des sciences sur Internet. Stratégies et pratiques*, Thèse, Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Grenoble, 2004, 2 vol., 625 p. (dactyl.), p. 26. À ce principe, Nathalie Pignard-Cheyne, qui reprend les écrits de Robert Merton, rajoute trois autres principes moraux qui garantissent le fonctionnement de l'ensemble communauté scientifique : « l'universalisme, suggère que les connaissances issues de l'activité scientifique sont universelles et objectives. La norme d'universalisme, qui s'appuie sur le caractère impersonnel de la science, postule notamment que les critères d'évaluation des travaux scientifiques doivent être impartiaux et détachés de toute prise en considération des circonstances ou des personnes. La seconde norme est celle du désintéressement : elle signifie que le scientifique doit travailler à la production de connaissances en oubliant ses intérêts personnels. [...] Cette norme a pour effet de dissuader les savants de rechercher ouvertement la notoriété, mais elle tend aussi, semble-t-il, à les empêcher de tirer parti de leurs travaux en vue d'obtenir des avantages habituellement accordés par la société pour récompenser des réalisations remarquables : richesse, influence et renommée. Cela permet à la fois de prémunir le savant contre les tentations auxquelles la communauté pourrait l'exposer s'il en venait à orienter ses recherches vers la solution de problèmes pratiques, et de concentrer son attention sur les récompenses que seuls ses collègues peuvent lui décerner. Le communalisme, troisième principe, établit que les produits de la recherche scientifique sont des biens collectifs, élaborés en collaboration et attribuables à la communauté tout entière. Ainsi, personne ne peut revendiquer de droit de propriété sur le savoir qu'il produit ni ne peut tenir secrètes ses découvertes. La norme de communalisme est intimement liée à la nécessité, pour un chercheur, de communiquer sur ses travaux. » *Ibidem*, p. 27.

<sup>34</sup> C'est ainsi que Bernard Miège constate « le morcellement de l'espace public contemporain, un espace qui a de moins en moins à voir avec l'espace public politique d'argumentation et de débat, et qui se construit en relation avec la fragmentation des pratiques culturelles ou informationnelles et leur médiatisation par les techniques. » MIÈGE Bernard, *La société conquise par la communication. La communication entre l'industrie et l'espace public*, Grenoble, Édition Presses Universitaires de Grenoble, 1997, p. 8.

<sup>35</sup> Pour une description détaillée de la théorie, on se rapportera à MOIGNET-GAULTIER Anne, « Le chantier de la pyramide de Khéops : une théorie en 3D temps réel », in *Archiscopie*, n°68, mai, 2007, pp. 20-22.

<sup>36</sup> Récemment réactualisé par un nouveau « spectacle » présenté à la Géode et la publication d'un ouvrage de vulgarisation : HOUDIN Jean-Pierre et SIMARD Éric, *Le mystère de la pyramide de Kheops*, Paris, Oskar Éditions, 2011.

<sup>37</sup> [En ligne] <http://www.3ds.com/company/passion-for-innovation/the-projects/khufu-reborn/khufu-reborn/> (Page consultée le 27 août 2012).

<sup>38</sup> *Khéops révélé*, documentaire diffusé le mercredi 11 novembre 2009 à 16h25 et le dimanche 15 novembre 2009 à 22h25 sur France 5.

Dassault System<sup>39</sup>, tout nouveau propriétaire du logiciel de visualisation en temps-réel Virtools© sur lequel est présenté l'application interactive, n'est bien sûr pas étranger à cette importante médiatisation.

Si cette production reprend les codes signifiants de cette matrice culturelle mise en place au XIX<sup>e</sup> tout en les modernisant grâce aux images de synthèse – le passé, toujours source d'énigme, est reconstruit et entièrement humanisé – le spectateur devient le témoin direct d'une archéologie mise en scène, d'une recherche scénographiée et exposée au sein de l'espace public. Celui-ci est alors invité à considérer cette nouvelle proposition ; la discussion, essentielle dans la construction de la science, est déplacée. En d'autres termes, elle sort des structures de jugement propres à la communauté scientifique pour envahir les mass-médias. Mais cette expérience illustre également la fragmentation de l'espace public et l'influence des industries culturelles dans la construction des connaissances. Site Internet, diffusion spectaculaire à la Géode, édition de livres et programmation télévisuelle constituent des canaux qui assurent la propagation de la théorie avant même une quelconque présentation auprès des spécialistes<sup>40</sup>. Cette multidiffusion a pour conséquence la fragmentation de l'espace public par l'occupation de l'ensemble des réseaux de communication.

Par ailleurs, cette publicisation, loin de se conformer aux principes d'exposition de la communauté scientifique, emprunte des codes caractéristiques du système mass-médiatique tels que la personnification de l'expert<sup>41</sup>, la « feuilletonisation » des découvertes<sup>42</sup> et

---

<sup>39</sup> Dans le cadre de leur programme de mécénat « Passion for innovation ». Les recherches et simulations sont effectuées à partir des logiciels propriétés du groupe industriel (CATIA, DELMIA et SIMULIA).

<sup>40</sup> Il nous faut toutefois préciser que des chercheurs nord-américains suivent et assistent Jean-Pierre Houdin dans ses recherches, et notamment l'égyptologue américain Peter der Manuelian, directeur du Giza Archives Project au Musée des Beaux-arts de Boston.

<sup>41</sup> Figure médiatique et titulaire qui illustre désormais le « savant » dans les médias. L'on pourrait mettre en parallèle l'apparition de cet expert avec l'individualisme croissant de nos sociétés contemporaines, individualisme qui s'inscrit *a priori* en rupture avec les principes structurants la communauté et l'activité scientifiques. Toutefois, comme l'ont montré des chercheurs tels que Bruno Latour et Pierre Bourdieu, ces principes sont, dans les faits, généralement transgressés par les scientifiques où la recherche est pensée comme un système d'investissement de leurs compétences mais aussi de leur renommée ; cf. par exemple BOURDIEU Pierre, *Les usages sociaux de la science : pour une sociologie clinique du champ scientifique*, Paris, Édition INRIA, 1997.

<sup>42</sup> Ainsi après le premier « épisode » du « dévoilement » de la théorie intitulé « Khéops révélé », les recherches se poursuivent aujourd'hui sous le titre « Khéops renaissance ». Le sous-titre du film d'introduction précise : « Accédez à de nouvelles révélations exclusives sur la pyramide de Kheops par Jean-Pierre Houdin ! », [En ligne] <http://www.3ds.com/fr/company/passion-for-innovation/the-projects/khufu-reborn/khufu-reborn/> (Page consultée le 27 août 2012).

l'immersion dans le propos<sup>43</sup>. Malheureusement de telles méthodes de diffusion, plus proches des tactiques économiques et publicitaires que des procédés scientifiques, focalisent le regard et font en fin de compte écran à l'analyse de l'argumentation, si documentée et audacieuse soit-elle<sup>44</sup>.

Ainsi, loin d'éloigner l'atmosphère de mystère qui entoure depuis le XIX<sup>e</sup> siècle l'archéologie, la technicisation des méthodes d'investigation et des pratiques graphiques, réactive le concept d'énigme archéologique et le réactualise en s'inspirant des codes propres aux industries culturelles. « L'émerveillement vient succéder à l'énigme<sup>45</sup> » : aux notions d'exploration ou de malédiction sont plus généralement associées aujourd'hui celles d'enthousiasme technique et de simulation informatique. Ce mouvement s'accompagne tout à la fois d'une démocratisation du savoir, de la perte d'influence du positivisme scientifique et, en définitive, d'une nécessité pour les chercheurs, professionnels comme amateurs, d'occuper l'ensemble des réseaux de communication pour faire connaître et diffuser leurs travaux en direction d'un public de plus en plus vaste.

---

<sup>43</sup> Le même film proposant ensuite aux spectateurs : « Revivez, comme si vous y étiez, la journée des funérailles du roi Khéops. », [En ligne] <http://www.3ds.com/fr/company/passion-for-innovation/the-projects/khufu-reborn/khufu-reborn/> (Page consultée le 27 août 2012). Sur le principe d'immersion aujourd'hui exploité dans les musées de sciences notamment, cf. BELAËN Florence, « L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ? », *Culture & Musées*, n°5, 2005, pp. 91-110.

<sup>44</sup> Il faut reconnaître que le travail de simulation effectué force le respect quant à la somme de données exploitées et à la rigoureuse démonstration qui en découle. Mais simuler suffit-il à démontrer ? S'il ne s'agit pas ici de répondre à cette vaste question, précisons que la simulation est une opération qui consiste à imiter un phénomène, un mouvement, un parcours, par anticipation ou après coup et qui permet d'en reproduire à volonté les caractéristiques physiques. Bien que celle-ci nécessite qu'il y ait restitution avant de tester les hypothèses, nous distinguons ces deux usages car la simulation va plus loin que la seule modélisation des formes architecturales ; elle se rapproche en définitive de l'archéologie expérimentale.

<sup>45</sup> MOIGNET-GAULTIER Anne, « Le chantier de la pyramide de Khéops : une théorie en 3D temps réel », *op. cit.*, p. 21.