

Patrimoine et nouvelles technologies Quelques repères

François Côté

Numéro 99, hiver 2003–2004

Le passé dans l'oeil du futur

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/15628ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Éditions Continuité

ISSN

0714-9476 (imprimé)

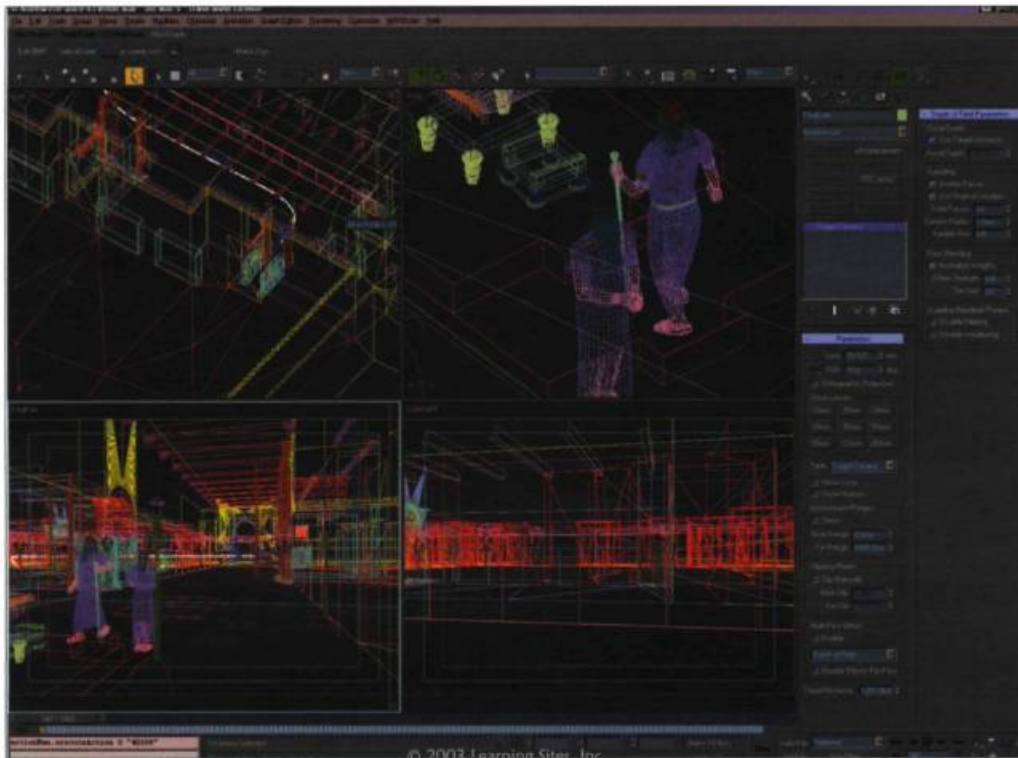
1923-2543 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Côté, F. (2003). Patrimoine et nouvelles technologies : quelques repères. *Continuité*, (99), 21–23.

Quelques repères



par François Côté

En 2002, à l'occasion de l'Année internationale du patrimoine culturel, le Centre du patrimoine mondial de l'UNESCO a organisé une série de cinq conférences internationales traitant pour l'essentiel des dernières avancées technologiques en matière d'étude et de mise en valeur de sites historiques. Au programme: des réflexions sur l'emploi d'équipements que l'on pourrait croire réservés aux industries de l'aérospatiale, du cinéma et du divertissement. En effet, elle est déjà loin l'époque où la réalisation d'expositions virtuelles sur Internet et la mise en réseau de banques de données constituaient l'avant-garde des applications technologiques dans le domaine du patrimoine. Aujourd'hui, les pratiques de recherche, de conservation et de mise en valeur ont recours à de nouveaux outils qui annoncent déjà les défis de demain.

Observation par satellite, téléprésence, réalité augmentée, toutes ces technologies sont à mille lieues de ce que représentent les témoins du patrimoine pour le commun des mortels. Souvent concrétisées à l'aide d'outils essentiellement éphémères, ces technologies peuvent néanmoins contribuer à pérenniser le passé...

DE NOUVEAUX REGARDS, UNE NOUVELLE PRÉSENCE

L'observation par satellite gagne du terrain dans l'étude de lieux historiques et de leur environnement. De plus en plus, hors du cercle des géographes, des systèmes d'information géographique (SIG) sont utilisés. Ces systèmes, qui permettent de capter des informations, de les

Une reproduction de 3D Studio MAX qui montre la technique de modélisation du palais nord-ouest du roi assyrien Assournazirpal II (IX^e siècle av. J.-C.) à Nimroud (actuel Irak).

Photo: © 2003 Learning Sites inc.



Un chercheur du Laboratoire de vision et systèmes numériques (LVSN) de l'Université Laval réalisant des expériences de numérisation à partir d'une pièce des collections de l'Université.

Photo : LVSN, Université Laval

stocker, de les analyser et de les présenter géographiquement, sont particulièrement utiles aux organisations et institutions qui souhaitent contrôler l'état de sites sans devoir se rendre sur place. C'est le cas du Centre du patrimoine mondial, qui ne peut visiter régulièrement les quelque 754 sites qu'il a reconnus. L'observation par satellite est également utile en période de conflit armé. Elle permet de suivre l'évolution d'une situation menaçant l'intégrité d'un site ou de dresser un premier constat des dommages subis au terme des hostilités. Enfin, au-delà de ces situations extrêmes, les SIG eux-mêmes tendent à s'imposer autant pour la gestion et l'étude de sites patrimoniaux que pour leur mise en valeur à l'aide de cartes électroniques interactives.

Autre champ peu banal, la téléprésence permet d'explorer un lieu à distance, notamment à partir de plateformes robotiques mobiles (télérobotique). Les prémices de ces phénomènes remontent à l'exploration scientifique d'endroits difficilement accessibles : étude de conduits des pyramides égyptiennes (projet Upuaut en 1992, Pyramid Rover en 2002),

repérage et cartographie de sites archéologiques subaquatiques grâce à des sous-marins téléguidés, jusqu'aux missions d'étude de la surface de Mars. Ces dernières expériences influencent actuellement toute une génération de chercheurs (Mars Pathfinder, 1996-1997 et Mars Exploration Rover, 2003-2004). L'intérêt de ces ressources est que, après avoir été l'apanage des seuls scientifiques, elles s'ouvrent désormais au grand public. Différents musées ont mené au cours des dernières années des expériences pilotes sur le contrôle à distance, par Internet, de robots de visite. Le consortium européen Tourbot est particulièrement actif dans le domaine. Lentement, l'industrie de la télérobotique de visite prend son envol. Enfin, la réalité augmentée est sans doute l'une des technologies les plus prometteuses pour la mise en valeur du patrimoine. Elle consiste à superposer des images et du texte sur l'environnement qu'un visiteur observe *in situ*. Il devient ainsi possible, notamment avec des lunettes stéréoscopiques dotées de caméras et d'écrans miniatures, de reconstituer un bâtiment dont il ne subsiste plus à nos pieds que des ruines, d'en faire le tour et d'y pénétrer. De la même manière, cette technologie permet de se balader dans un parc et d'être témoin de scènes passées, et, pourquoi pas, de visiter un cimetière et d'être interpellé par les gens qui y sont inhumés... Les panneaux interprétatifs disparaissent, l'information s'anime et

l'environnement devient interactif, semblable à une page Web mais où les données s'affichent autour de nous. Le visiteur peut interroger à volonté les éléments qui l'intéressent dans son entourage, comme on clique sur des hyperliens plus traditionnels.

Cette dernière technologie satisfait plus que jamais le désir humain d'entrer directement en contact avec la charge d'information que contient notre réalité, de la « révéler », un principe qui est à la base de l'interprétation du patrimoine. Elle traduit également un certain aboutissement du musée. Car celui-ci, dans son désir de nous expliquer le monde, ne pouvait jusqu'à maintenant faire mieux que d'en isoler certaines parcelles, de les couper du contexte qui leur donne un sens. Or, avec ces nouveaux moyens techniques, l'information peut désormais être rendue disponible en tout lieu, dans une quasi-transparence du médium. Sous cet éclairage, le « devenir-monde du musée et le devenir-musée du monde » du sociologue belge Daniel Vander Gucht prend tout son sens.

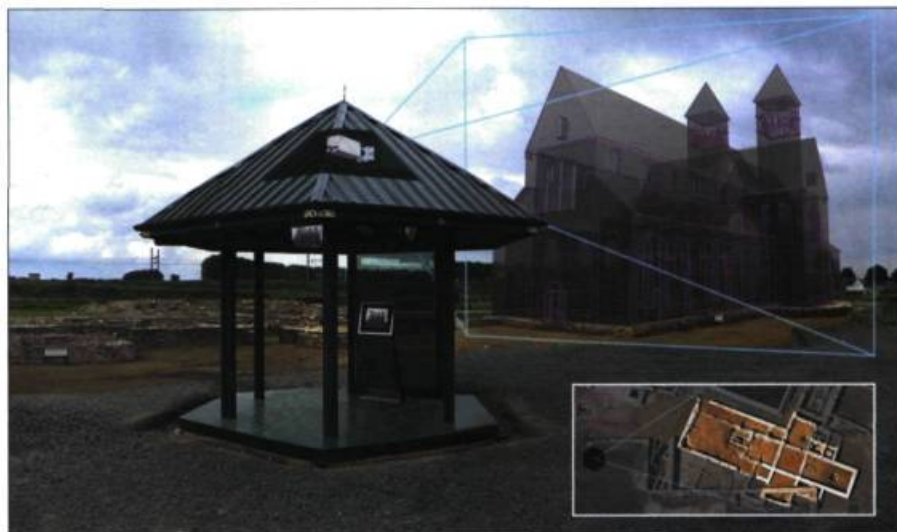
APPROVOISER DE NOUVELLES MODALITÉS

Mais quels enjeux soulèvent ces nouveaux types d'instruments ? Le premier de tous est sans doute qu'ils exigent la mise à jour des habiletés de nombreux travailleurs. On le constate particulièrement dans le domaine de la mise en valeur du patrimoine, où les ingénieurs et chercheurs en vision numérique ont souvent une idée beaucoup plus claire de l'avenir des musées et des centres d'interprétation que ceux qui y travaillent depuis de nombreuses années. La gestion d'un projet le moins complexe exige en outre que l'on apprenne à jongler avec les outils technologiques spécifiques à chaque discipline en cause. Car il y a peu de protocoles, de langages informatiques standardisés qui permettent à ce jour de croiser les données produites par les différents logiciels des archéologues, des architectes, des archivistes, des ethnologues, des muséologues, etc. Le caractère non durable des éléments qui constituent ces différentes technologies est également problématique. Les supports qui servent au stockage de l'information comme les disquettes et les cédéroms se détériorent rapidement, les machines et les logiciels pour les lire deviennent désuets et disparaissent. Ces phénomènes sont particulièrement

préoccupants pour ceux dont le travail est d'assurer une certaine pérennité aux témoignages d'une société, surtout lorsque cette dernière se dit fondée sur l'information.

Se pose aussi la question de l'accessibilité à de tels moyens. Alors que le financement public des institutions culturelles continue de diminuer, l'arrivée de ces nouveaux modes technologiques ne risque-t-elle pas de creuser davantage le fossé entre institutions riches et institutions aux ressources modestes, entre les productions culturelles des pays aisés et celles des pays pauvres? Et que penser de la collecte de toutes ces données dans des pays où peu de gens ont accès à un simple ordinateur? Ces campagnes de prospection se traduisent souvent par de superbes environnements virtuels, certes, mais servent-elles la cause du pays d'origine ou s'agit-il simplement d'une nouvelle forme d'exploitation culturelle à saveur colonialiste? Le débat est ouvert.

Bien que ces questions soient inévitables, pour le milieu du patrimoine, ces nouveaux outils annoncent plein de promesses, peut-être même une nouvelle ère de popularité. Car le patrimoine se présente de plus en plus comme un banc d'essai pour le développement de nombreuses technologies. Ce n'est d'ailleurs pas d'hier que les musées et les sites historiques s'intéressent à deux problématiques aujourd'hui fondamentales dans les nouveaux médias. D'abord, celle des environnements immersifs, qui consistent à plonger quelqu'un dans un univers autre que le sien. Puis, celle de la fusion entre réalité et information, dont les programmes d'inter-



L'équipe du Centre Ename a développé une technique de présentation virtuelle qui permet de reconstituer un site avec différents niveaux d'information s'adressant à un large public. En septembre 1997, ce système nommé « Fenêtre du temps » a été installé pour une première fois sur le site d'Ename, en Belgique, prenant les fondations de l'église de l'abbaye à titre d'exemple.

Photo: © Ename 974

prétation et les expositions ont depuis longtemps posé plusieurs jalons. Cette expérience, ainsi que les défis techniques que posent à la fois la complexité des sujets abordés et la fragilité matérielle des sites et artefacts protégés, font du patrimoine un univers de recherche en nouveaux médias particulièrement stimulant.

Il n'est pas simple de trouver ses repères dans un univers dont le propre est de se transformer continuellement. Mais, face au caractère éphémère de certains aspects de la culture d'aujourd'hui, on peut tout de même se permettre un certain enthousiasme. Car les supports matériels durables d'une période révolue ont souvent besoin de décodeurs pour être adaptés

au registre d'une nouvelle époque. Et c'est sans doute ce que font ces nouveaux médias que nous apprenons aujourd'hui à maîtriser.

François Côté, membre du Groupe de recherche-action en muséologie à l'Université Laval (GRAMUL), a collaboré à la conceptualisation du projet de Laboratoire de muséologie et d'ingénierie de la culture (LAMIC).



SSQ Groupe financier soutient activement les organismes voués à l'essor et au mieux-être des collectivités. C'est ainsi une façon de remercier le million de personnes qui nous font confiance.



1 888 900-3457

www.ssq.ca

Assurance collective

Investissement et retraite

Assurances générales

Immobilier