

L'Image Numérique : Une Passerelle entre l'Archéologie et l'Architecture

Le passé architectural, l'archéologie et l'urbanisme utopique sont des sources d'inspiration pour l'architecture contemporaine. En opérant des reconstitutions virtuelles, l'image de synthèse peut témoigner de ce que furent les réalisations les plus anciennes et aujourd'hui disparues. Cette technologie autorise la prospective la plus délirante.

J. Baillon de la société Archividéo livre ici sa réflexion sur ce que pourrait être une base de données vidéodocumentaire sur l'archéologie et l'histoire de l'architecture.

L'image de synthèse aujourd'hui utilisée par la publicité, est en train de se développer dans le domaine de l'architecture et de l'urbanisme. En face de cette tendance, on peut penser que les potentialités de l'image de synthèse ne se limitent pas à la représentation réaliste de projets de construction. Celle-ci peut être également une compagne de notre imagination : prolongement palpable du rêve de l'artiste, aide au voyage à travers l'histoire,

la Grèce Antique, jusqu'à certaines de nos cathédrales dont l'histoire ne nous a restitué que des ruines minérales.

La reconstitution de ces monuments grâce à l'image de synthèse 3D serait beaucoup plus que de simples dessins. Les trois dimensions permettraient de restituer le relief et le volume, les jeux de lumière, en un mot l'atmosphère de ces constructions. La qualité de rendu que l'on peut obtenir rendrait possible la restitution des détails voulus par l'architecte, et la patte de l'artiste en charge de la décoration.

Pour la visites de nos monuments disparus

On pourrait par la magie de ces nouvelles images assister à un office dans la grande abbaye de l'ère chrétienne, Cluny, aujourd'hui disparue ou porter une offrande à l'intérieur du Parthénon. Enfin quel voyage serait une ballade dans une cité suspendue et sortie directement du crayon de Druillet ?

Certes, des progrès restent à faire pour oublier le support technique et accepter la vision proposée comme le film d'une réalité inaccessible. Aujourd'hui, avec un bon scénario, on peut t faire beaucoup en mélangeant images réelles et images de synthèse, et en ayant recours à certains trucages.

On peut imaginer en effet, plusieurs finalités à cette entreprise :

- Intéresser le public à la réalisation d'une fiction se déroulant dans un lieu insolite.

- Améliorer la compréhension du fonctionnement social et architectural des sites anciens tout en les rendant plus attractifs pour le visiteur.

- Constituer une documentation en coordonnées numériques tri-dimensionnelles rassemblant les monuments disparus ou reconstitués d'après leur ruine, ainsi qu'à différents stades de leur histoire...

Cette base documentaire serait un outil précieux pour toutes les disciplines concernées : architecture, archéologie, histoire...

- Offrir un complément d'information aux architectes en charge de la restauration et de l'entretien du patrimoine.

Chacun demandera un support de représentation adaptée : films ou séquences animées, stockées sur vidéodisque interrogeable à la demande, audiovisuel mélangeant animations et vues fixes, vues fixes à haute définition.

Certes, l'image de synthèse reste un moyen de représentation onéreux, mais l'intérêt des possibilités offertes par cette technique nous permet de dire que pour faire vivre ou revivre des bâtiments qui n'existent pas ou n'existent plus, le jeu, non seulement en vaut la chandelle, mais pourrait dans certain cas être rentable. **J. Baillon**



Archividéo

peut-être oeuvre d'art à part entière. Les constructions les plus formidables sont malheureusement souvent celles dont nous n'avons que quelques bribes pour guider notre visite : villes utopiques d'architectes visionnaires (Wright, Y. Friedman...), cités fantastiques de la SF ou de la BD, temples prestigieux de