

## Réel et virtuel La fatale attraction

Philippe Dubé

---

Numéro 99, hiver 2003–2004

Le passé dans l'oeil du futur

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/15629ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

Éditeur(s)

Éditions Continuité

ISSN

0714-9476 (imprimé)

1923-2543 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

Citer cet article

Dubé, P. (2003). Réel et virtuel : la fatale attraction. *Continuité*, (99), 24–26.

# *La fatale attraction*

*Paradoxalement, l'étude des objets du patrimoine, ces traces d'un réel dont le mérite est précisément d'avoir résisté à l'usure du temps, trouve dans les technologies de l'information et des communications un outil qui interroge le rapport même à la réalité. Quelle attitude doivent adopter les acteurs du patrimoine devant un champ de possibles marqués du sceau de la fugacité ?*

par Philippe Dubé

**P**our la majorité des acteurs du patrimoine culturel, le choix du champ d'activité professionnelle a été largement déterminé par une forte attirance pour les témoignages matériels de la culture, qu'ils soient édifices architecturaux, monuments historiques, sites patrimoniaux, œuvres d'art



Les spécialistes du patrimoine utilisent désormais les technologies de l'information et des communications, qui ont amené des avancées spectaculaires en permettant le support et le transport d'une masse incalculable de données. Ici, le Laboratoire de recherche sur la pierre taillée de l'Université Laval.

Photo : Jean-Sébastien Perron, Studios Drakkar, 2003

ou simples objets du quotidien. Les archéologues, les historiens, les architectes, les historiens de l'art, les ethnologues et, plus récemment, les muséologues parta-

gent ce dénominateur commun comme une véritable marque identitaire. Tous ces intervenants du patrimoine ont une sensibilité particulière vis-à-vis de ce que l'on

appelle couramment la culture matérielle. Le concret, avec ses « volumes habités », ses signes incarnés, ses pièces à conviction, interpelle les spécialistes formés à lire et à interpréter les éléments reconnus comme étant chargés d'un vécu lié à l'aventure humaine à travers le temps et l'espace.

Notre domaine s'est développé, au fil de ce dernier siècle, à coups de reconnaissances et d'inventaires, d'actions de sauvetage et de sauvegarde, de conservation et de restauration, de chantiers de fouilles et de projections archéométriques, d'études, de thèses, d'analyses et de programmes de mise en valeur. Puis sont apparues les technologies de l'information et des communications (TIC) qui, depuis une trentaine d'années, ont autorisé des avancées spectaculaires, notamment dans le champ des inventaires et des études comparées, en permettant le support et le transport d'une masse incalculable de données autrement impossible à manipuler. Ces progrès techniques n'ont pas encore apporté leurs pleins bénéfices du point de vue des connaissances, mais elles y arriveront, à n'en pas douter.

### LE RÉEL RÉINVENTÉ

Ce qui reste émergent, c'est l'utilisation des TIC à des fins autres que documentaires et qui, le plus souvent, sont des applications importées de domaines éloignés des intérêts premiers des responsables du patrimoine culturel. Pensons à la modélisation et à la numérisation 3D, à la réalité augmentée ou, encore, aux environnements immersifs, qui sont en train de bouleverser les pratiques et, qui sait, les connaissances de demain. Il est difficile, voire imprudent, de traiter en bloc de l'incidence des TIC sur nos savoirs comme si elles formaient un tout surdéterminé. Dans un premier temps, il importe de distinguer l'utilisation de ces nouvelles applications à des fins récréatives ou à des fins de recherche. La majeure partie des utilisations innovantes des technologies cybernétiques trouve une place de choix dans le vaste « marché » du ludique. Ces utilisations se développent à une vitesse impressionnante à cause, évidemment, d'une demande accrue et insatiable de nouveaux produits. L'industrie du divertissement bouscule, pour ne pas dire précipite la production infinie de nouvelles applications dans le domaine du virtuel. Cette manière d'investir l'espace de l'imaginaire avec une quincaillerie technologique qui

sait rendre réel l'irréel est en voie de devenir le terrain par excellence du ludique, là où il n'y a presque plus de limites matérielles à l'imagination.

### OUTIL, JEU OU PIÈGE ?

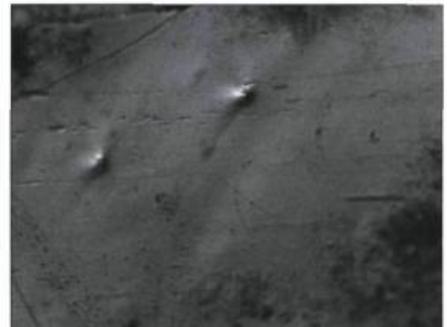
Cependant, nous qui sommes préoccupés de durabilité, de pérennité devant l'usure du temps, nous voici confrontés à un médium qui, paradoxalement, a tendance à nier jusqu'à un certain point la raison d'être fondamentale de notre pratique professionnelle. Celle pour laquelle nous avons justement engagé nos savoir-faire pluriels afin de contrer les effets dévastateurs, voire destructeurs, de cette même civilisation qui se croit technologiquement tout permis. Et c'est là où la distinction entre le ludique et le cognitif intervient d'une manière radicale. Le récréatif nous permet aujourd'hui d'explorer librement des applications fort séduisantes, mais elles doivent être attentivement soupesées une fois transposées dans nos champs. En effet, on ne peut effectuer des transferts technologiques en puisant dans des modalités principalement ludiques sans un certain examen du sens de leurs retombées. De plus, le caractère éphémère et la caducité de ces technologies qui se renouvellent sans cesse, pour ne pas dire sans fin, sont inhérents à ces nouveaux matériaux et, en ce sens, nous devrions rester extrêmement prudents face aux dérives éventuelles de ces propositions dernier cri.

Par ailleurs, les avancées dues aux technologies électroniques sont là pour rester, car elles permettent un changement notoire de paradigme – et de fonctionnement et de philosophie. On n'a qu'à penser aux possibilités infinies de la numérisation, qui permet une modélisation extrêmement performante et fort utile dans nos recherches en culture matérielle. Toutes les dimensions d'un objet, d'un édifice, d'un monument ou d'une œuvre d'art peuvent maintenant nous être révélées dans leur complexité. On ne peut faire l'économie de cet avantage pour des raisons strictes de connaissances et de savoir. Il en va de même pour les projets liés à la réalité augmentée où, encore là, les technologies de projection numérique permettent de recomposer les éléments disparus d'un objet du passé. À l'aide d'une sorte d'orthèse visuelle, on vient combler les vides, les parties manquantes d'un artefact, grand ou petit. Les possibilités demeurent donc pour l'instant illimitées



*L'analyse de tracéologie, qui met à profit les percées technologiques, sert à diagnostiquer la fonction des outils en pierre préhistorique par l'observation, au microscope métallographique, des traces d'usure présentes. Dans ce cas-ci, les traces de l'objet grossi 100 fois permettent de comprendre que la lame était un élément de faucille et servait à moissonner. Cet outil de pierre préhistorique en obsidienne (4000 av. J.-C.) provient du site d'Aratashen, en Arménie.*

Photos : Lorenzo Alberton





Les possibilités de la numérisation d'objets, d'édifices, de monuments ou d'œuvres d'art sont infinies. Elles permettent une modélisation extrêmement performante et fort utile aux chercheurs en culture matérielle. Ici, un aperçu du résultat de la modélisation de la citadelle de Québec.

Ill. : Graph Architecture

tant nous sommes à l'aube d'une ère dont il est difficile de prévoir les contours, de percevoir même au loin les frontières. Même emballement pour les environnements immersifs qui, déjà, savent recréer artificiellement, par une volumétrie

virtuelle chargée d'informations, un lieu saisi par captation numérique, et ce dans les moindres détails de sa facture et de sa texture. Une sorte d'« idéal historien de la résurrection », dirait Dominique Poulot, où le reconstruit est souvent plus vrai que nature. Tous ces éléments nous projettent dans l'avenir et, en sourdine, posent le problème de l'importance du réel et de l'authentique, surtout quand, dans une certaine mesure, le virtuel permet mieux que le réel l'exploration de la matière étudiée. D'inévitables questions d'ordre philosophique s'imposent ici. Avec Valéry, nous convenons que « l'humanité ne s'est lentement élevée que sur le tas de ce qui dure ». Or, l'utilisation des TIC ne vient-elle pas justement fragiliser, voire invalider le patient travail entrepris depuis Alexandre Lenoir (1761-1839) et son Musée des monuments français? Ou, au contraire, ces technologies de pointe, en tant qu'outils de support et de transport, ne permettent-elles pas plutôt de dénouer une situation de totale impasse tellement il y a à faire?

C'est à cette croisée des chemins que nous sommes rendus et nous devons sous

peu prendre une orientation claire. Pour cette raison, la recherche croisée entre le patrimoine culturel et les plates-formes informatiques – tous médias confondus – doit être aux premières loges des problématiques soulevées par les centres universitaires, notamment. Il s'agit à la fois d'un droit et d'un devoir que d'aller plus avant dans un domaine où ce qui semble être là pour durer, le patrimoine, fait face à ce qu'il y a de plus fugace dans la société, la virtualité. Comme le réel ne peut plus ignorer les pouvoirs du virtuel, ce virtuel doit être évalué à la juste mesure de ce que le réel offre en contrepois. Ces deux faces d'une même pièce devraient être mises au jour au plus tôt à la faveur de nouveaux chantiers de recherche fondamentale dans notre domaine.

Philippe Dubé, professeur de muséologie à l'Université Laval, est chercheur principal au sein du Groupe de recherche-action en muséologie à l'Université Laval (GRAMUL) et instigateur du projet de Laboratoire de muséologie et d'ingénierie de la culture (LAMIC).

Une capitale nationale  
à découvrir

Clés de l'enceinte fortifiée,  
les portes de Québec brillent désormais dans la nuit

COMMISSION DE  
LA CAPITALE  
NATIONALE

Québec

400 ans  
Québec se prépare

Photo: CCNQ, Sebby Labrecq