

DE LA CONNAISSANCE À L'IMAGE DE L'IMAGE À LA CONNAISSANCE

Le thème proposé, « D'une culture traditionnelle vers une culture médiatisée » nécessiterait peut-être que l'on énumère ici l'ensemble des médias qui peuvent prétendre concourir à la communication de la culture passée, mais cette intervention serait sans doute longue.

C'est en homme d'image, architecte et producteur, que je me propose de vous parler aujourd'hui de l'image au sens large, comme vecteur de transmission, puis des nouvelles images en particulier, de leurs diverses utilisations et de leurs enjeux dans la communication de la connaissance archéologique.

Aussi, à travers les deux argumentations qui suivent, essaierai-je de montrer que les nouvelles images, dans certaines conditions, répondent très bien à la bonne illustration de la connaissance (*1 : De la connaissance à l'image*), mais que de plus, elles suscitent et stimulent de nouvelles recherches (*2 : De l'image à la connaissance*).

De la connaissance à l'image

L'image de synthèse, la 3D, les images virtuelles, tout le monde en parle !

Depuis un certain temps, le cinéma, art de l'illusion par excellence, a intégré ces techniques, communément appelées effets spéciaux. Il est évident que le public y est sensible et que le succès de nombreux films a certainement contribué à leur apparition dans des domaines moins populaires, comme l'archéologie.

Aujourd'hui la télévision intègre à son tour ces nouvelles images. Si des articles comme « *La 3D déferle dans le documentaire* » ne suffisent pas à confirmer cette tendance, le succès dernièrement remporté par « *l'Odyssée de l'espèce* » affirme bien cet état de grâce.

Mais de quoi parlons-nous exactement ? De quelles images et à quelle fin ?

Assurément, il s'agit ici d'images dont le but est de représenter ce qui est partiellement ou totalement détruit.

Représenter ! Voilà le terme adéquat, car c'est bien de représentation qu'il s'agit, au même titre qu'un dessin ou une maquette sont des modes de représentation.

Une image de synthèse n'est donc qu'une image, moderne certes, puisque faisant appel à des technologies informatiques, mais dont la validité est tout aussi discutable qu'un bon vieux dessin.

De quelle validité doit-on parler ? Scientifique ou populaire ?

Fabriqués en étroite concertation avec les chercheurs, les modèles 3D sont justes, du moins jusqu'à ce que d'autres modèles viennent les contredire ou les compléter.

Malheureusement, ces images, dites scientifiques, sont bien souvent dénuées de tout charme. Seuls les volumes et les descriptions dimensionnelles sont en jeu pour le spécialiste. Voir les blocs de pierre en couleur ne l'intéresse pas forcément lorsqu'il s'agit d'abord de remonter un puzzle de blocs effondrés.

Même austères, ces éléments d'information sont absolument nécessaires. Ils sont les atomes de la restitution globale, la résultante de tout un travail d'assemblage et de vérification. À ce titre, les nouvelles technologies répondent à merveille aux pratiques de l'archéologue, mais les images produites dans ce contexte de recherche « parlent » peu au grand public. Abstraites, inesthétiques, elles peuvent même provoquer l'inverse de l'effet recherché, à savoir rebuter le plus grand nombre.

Alors, doit-on fabriquer de belles images au risque de les rendre fausses ou tout au moins approximatives ? Doit-on absolument faire du « Disneyland » pour drainer le public sur les sites, ou imaginer un « Loft-archéo » pour inciter le téléspectateur à regarder un documentaire culturel ?

Heureusement non, et c'est essentiellement grâce à un travail en étroite collaboration avec les spécialistes, que les hommes d'image peuvent intervenir et essayer de raconter l'Histoire, notre Histoire.

Au-delà des modèles, l'apport des archéologues et des historiens est indispensable, notamment en phase finale où l'enjeu est de donner à l'image son caractère signifiant : en la complétant et en l'habillant.

Là est l'essentiel : redonner au public une image cohérente, totale.

Si vous lui montrez les volumes en mode filaire, il ne comprendra pas, et pourtant c'est sans doute l'image la moins fautive, dans la mesure où elle annonce de facto qu'on ne sait pas forcément à quoi ressemble le reste. Si, par chance, les données scientifiques permettent d'habiller certaines parties de l'image, d'autres restent dans la conjec-

ture : un des fondements mêmes de la science. Afficher une image partiellement reconstituée passe pour « non fini ». Cette impression de « papier peint déchiré » ne peut suffire à un large public avide de certitudes et de sensations fortes, pour entrer dans un sujet.

Dès lors, il faut interpréter et compléter l'image.

L'historien apporte sa contribution par sa connaissance du plausible.

Par exemple, dans le film de la série *LIVING STONES* consacré à la Carthage punique, nous avons reconstitué la Grande Rue de la Mer. Peu importe que les tissus qui pendent aux balcons aient existé ou non ; ce qu'il est important de montrer, c'est l'ambiance colorée d'une rue méditerranéenne...

Sur ce premier point, ma conclusion n'aura rien d'original : la connaissance a besoin de l'image. Que celle-ci soit au fusain ou issue d'un processus numérique, elle est le fruit de ses concepteurs. Et, même si sa validité ne dure que le temps de sa propre existence, autrement dit pas longtemps, l'image demeure indispensable à deux titres : la divulgation de la connaissance auprès du grand public, et sa propre communication au sein de son champ.

De l'image à la connaissance

Si l'image est langage, elle est aussi l'amorce de nouvelles approches. Par métaphore, si l'imprimerie a permis la diffusion du livre et de la connaissance, elle a surtout engendré une formidable évolution dans le mode de « penser ».

Alors, peut-on s'attendre à voir les nouvelles technologies, et notamment celles qui s'appliquent à l'archéologie, jouer un rôle dans l'évolution du processus de recherche ?

Je laisse répondre les spécialistes sur le plan de la méthodologie et des outils, mais il me semble que le simple fait de montrer et de divulguer suscite des interrogations, engendre des polémiques. Il arrive même que des programmes de recherche ou de fouilles soient l'objet de véritables querelles de chapelles entre les maisons de production.

Si les images produites sont fausses, tout le monde en parlera et pourra ainsi le vérifier...et dommage pour le producteur. En revanche, pour peu qu'elles véhiculent quelques vérités, alors le pari est gagné et elles contribuent effectivement à faire avancer la connaissance (Fig. 1).

De ce fait, l'image contribue aussi à faire évoluer la recherche et par conséquent la connaissance.

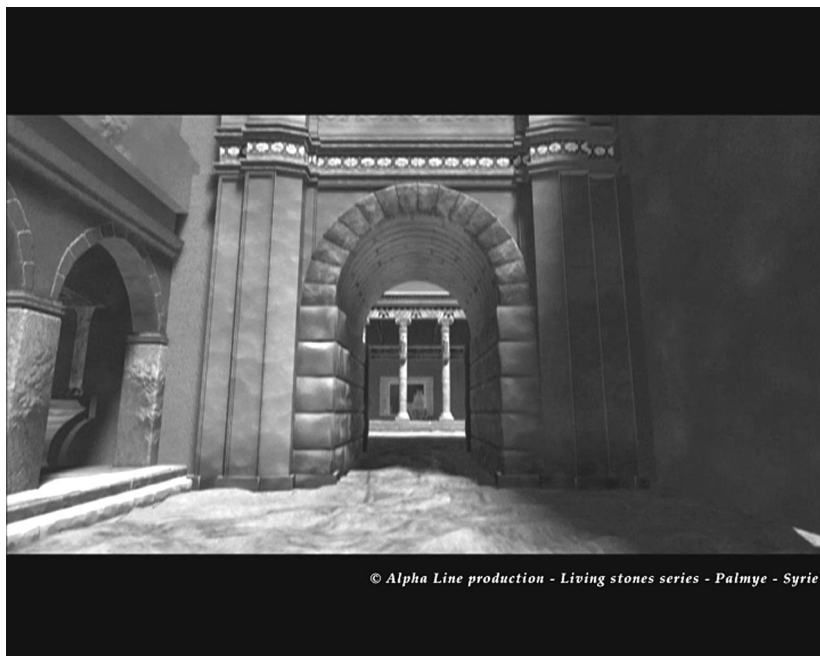


FIG. 1.

Et la télévision ! Est-elle un bon média de la connaissance ?

En tant que producteur et réalisateur de documentaires, je suis mal placé pour vous dire le contraire. Je dirais même que la télévision est un formidable outil de divulgation ; pas de vulgarisation, mais de divulgation, dans la mesure où elle touche le plus grand nombre et où elle s'attache à diffuser un propos juste, enrichissant, et qui aide discrètement à une meilleure connaissance des autres.

Mais il faut être distrayant et spectaculaire !

Le péché de la télévision, qui est de captiver à tout prix, l'éloigne bien souvent des sujets culturels, et l'incite au contraire à produire des émissions dont le seul nom de « télé-réalité », exprime bien cette tendance générale au repli sur soi. On ne montre que ses propres problèmes quotidiens, c'est beaucoup plus rassurant que ceux des autres.

De ce point de vue, la télévision est capable du pire comme du meilleur. Seules, quelques chaînes courageuses et quelques producteurs inconscients ont cru dans le succès du genre avec, entre autres, l'apport des nouvelles images au sein du documentaire en général, et de l'archéologique en particulier.

Conclusion

Et demain ? Une fois ces images banalisées, quelles seront nos réflexions dans dix ans ?

Je pense que ces images ne seront plus perçues comme extraordinaires. Elles serviront des fictions documentaires, où les personnages historiques seront réincarnés dans leurs espaces d'origine. L'action l'emportera sur le côté informatif pur. Il faut de plus en plus emmener le téléspectateur dans une fiction où femmes et hommes retracent leurs aventures quotidiennes. Et, à supposer que cela se rapproche d'un autre genre bien connu, a-t-on jamais reproché au cinéma, qui contribue tout autant à la diffusion de la connaissance, lui a-t-on jamais reproché de mettre en scène de faux décors ?

Non, le public veut du rêve ! Du rêve antique ! Souvenez-vous du succès des « péplums » ! Alors, pourquoi ne pas envisager, pour la télévision de demain un genre nouveau : le documentaire-fiction antique ? Cela permettrait aux archéologues scénaristes et aux réalisateurs, de redonner aux personnages le cadre de leurs actions. La psychologie des personnages antiques pourrait alors l'emporter sur le décor et ses nécessités, somme toute, secondaires. Inviter le public à mieux connaître les sociétés passées, c'est, je crois, lui proposer de s'identifier aux hommes et aux femmes qui ont fait ces civilisations. Voilà peut-être ce que les nouvelles images d'aujourd'hui seront demain : les décors de fictions antiques.

Guillaume HECHT

Architecte
Producteur-réalisateur
Alpha Line Production