

Règles d'identification et méthodes de visualisation d'objets architecturaux

Iwona Dudek*, Jean-Yves Blaise*

* UMR CNRS/MCC 694 MAP-gamsau
EAML 184, av. de Luminy 13288 Marseille Cedex 09 France
idu(jyb)@gamsau.map.archi.fr
<http://www.map.archi.fr>

Résumé. Dans l'étude du patrimoine bâti, la gestion d'informations pose aujourd'hui des problèmes d'interfaçage non triviaux, notamment par la masse, la diversité, la complexité et le caractère hétérogène des contenus. La représentation tridimensionnelle du tissu urbain à différentes échelles (de la ville au corpus architectural), parce qu'elle localise spatialement l'information à délivrer et l'attache à la morphologie de l'édifice, apparaît comme une des réponses possibles. Cette réponse semble par ailleurs bien adaptée aux problématiques spécifiques de l'analyse architecturale du patrimoine que sont par exemple la restitution d'édifices disparus (et les notions d'incertitude qui s'y attachent) ou le réemploi d'éléments de corpus. Pourtant, la représentation tridimensionnelle dans notre champ d'application est aujourd'hui loin de remplir ce rôle. Notre contribution vise à discuter quelques uns des pré-requis qui nous semblent s'imposer à la lumière de nos expériences pour faire de la maquette 3D un outil d'investigation des connaissances sur l'édifice.

1 Introduction

Dans le domaine d'application qui est le nôtre, il est tentant de tirer profit du caractère éminemment *spatial* des objets manipulés pour filtrer, organiser, visualiser les jeux de données attachés aux édifices. Cependant, l'aptitude d'une maquette numérique tridimensionnelle à servir de mode d'accès à un ensemble de sources documentaires dans ce qui serait un système d'informations à référencement spatial à l'échelle de l'architecture reste à évaluer. Il faut en effet pour cela que la maquette devienne une représentation interprétative et symbolique n'entretenant avec une réalité observée ou déduite qu'un rapport de confluence géométrique. Il faut en outre qu'elle s'astreigne à une lisibilité qui est celle de la carte, support de connaissances à l'échelle du territoire.

Pas plus que la carte n'est le territoire, la maquette tridimensionnelle n'est l'édifice, quel que soit son niveau de détail. Mais là où la carte a depuis longtemps été adoptée comme une représentation codifiée dont la vocation est de témoigner d'une connaissance sur le territoire, et non de le singer, la maquette numérique tridimensionnelle de l'édifice ou de la ville reste aujourd'hui empreinte d'une grande ambiguïté. Calcul d'images photorealistes, placages de textures et autres dispositifs de *clonage superficiel* tendent vers un rapprochement trompeur entre l'objet observé et la connaissance que nous en avons, accréditant l'idée que la maquette "est" l'édifice. Ces techniques, loin d'être inutiles, fournissent incontestablement un puissant moyen d'évaluation morphologique de l'édifice en imposant une détermination géométrique. Néanmoins, par l'étroitesse du problème dont elles relèvent, elles ne sauraient tenir lieu de