
Réconcilier les contraires en informatique : la 3D comme outil scientifique et pédagogique

Jean-Olivier Gransard-Desmond*¹

¹ArkéoTopia, une autre voie pour l'archéologie (ArkéoTopia) – Aucune – MdA7 - ArkéoTopia, 4 rue
Amélie 75007 Paris, France

Résumé

Si la vulgarisation de la recherche archéologique fait appel régulièrement à la 3D et à la réalité virtuelle pour fournir toujours plus d'images au grand public, est-il possible en l'état de nos appareillages et de nos connaissances d'étendre ces outils à une utilisation scientifique ? La réponse a été apportée de façon magistrale par Jean-Pierre Houdin, architecte DPLG et archéologue bénévole. Révolutionnant la compréhension de la construction de la pyramide de Khéops, l'apport de son travail s'étend bien au-delà des limites de l'Égypte ancienne. Après un rappel de ses résultats, nous nous concentrerons sur les outils et la méthodologie employés ainsi que sur les extensions pédagogiques de son étude.

Mots-Clés: théorie, méthode, 3D, réalité virtuelle, médiation scientifique, architecture, égypte

*Intervenant