

□ LA

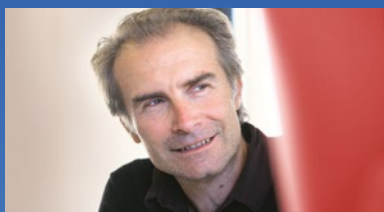
# REVUE DU PÔLE

 INDUSTRIES  
 CULTURELLES  
 & PATRIMOINES

Patrimoines bâtis, immatériels, culturels et naturels, des Hommes et des savoir-faire.

L'ÉDITORIALISTE INVITÉ

## La médiation en action

 par Jérôme Jarmasson,  
 directeur associé de Canopée


Le territoire d'Arles est un pôle qui rayonne bien au delà de ses limites, dans les domaines culturel, touristique, numérique et de l'image. Son « mix » de compétences et de cultures permet la naissance de projets innovants comme « Vols sans effraction » pour le Muséon Arlaten ou la visite de la fabrique des calissons du Roy René à Aix-en-Provence. Le numérique peut être un prolongement de la réalité, qui permet de l'enrichir, de l'augmenter et de mieux la comprendre. Les outils de médiation et les images numériques ne sont rien sans la culture ou l'intention qui les animent. Pour innover efficacement, il est important de se donner le droit d'expérimenter, tant sur les approches de nouveaux produits ou lieux que sur la production de nouveaux services. Placer l'homme et son environnement au cœur des préoccupations et réfléchir le numérique comme un prolongement possible des relations, c'est tout l'intérêt des démarches des membres du Pôle ICP. Une des richesses du Pôle et de ses membres est bien l'intention de participer à la dynamique des territoires pour réenchanter des univers économiques en pleine mutation. Bonne lecture.

## LE DOSSIER

### Médiation numérique de nouveaux outils pour une plus grande accessibilité

## L'INTERVIEW

### MOPA

 la médiation par  
 l'image de synthèse

## LE PORTRAIT

### Gaël Hamon

 fondateur et dirigeant  
 d'Art Graphique & Patrimoine

## Mise en lumière éco-responsable du patrimoine

Suivant les réflexions menées par un groupe composé de plusieurs de ses membres, à travers énergie, environnement et patrimoine, le Pôle ICP se propose d'encourager auprès des gestionnaires de sites patrimoniaux des pratiques éco-responsables de la mise en lumière du patrimoine. Une journée technique est prévue le jeudi 5 février 2015 à l'enclos Saint-Césaire d'Arles qui présentera cette démarche à travers une série de retours d'expériences et proposera des ateliers participatifs.

► Inscrivez-vous avant le 15 janvier 2015 sur [www.industries-culturelles-patrimoines.fr](http://www.industries-culturelles-patrimoines.fr)

## Parution du livre « Architectures à Marseille 1900-2013 » (MAV PACA)

La Maison de l'Architecture et de la Ville PACA vient de publier un passionnant guide qui décrit trois cent édifices construits à Marseille entre 1900 et 2013. Tous les types de fonctionnalités sont abordés (de l'école au dojo, en passant par la banque) pour autant que l'approche architecturale soit remarquable. Cette balade dans le patrimoine moderne de Marseille nous en apprend beaucoup, notamment les noms des architectes eux-mêmes. Ce guide impose un regard différent sur la ville.

► *Architectures à Marseille 1900-2013*, sous la direction de Thierry Dourousseau, MAV PACA, 22 €.

## L'agence sonore Domino Studio en virtuel

Domino Studio met en ligne des outils qui permettent d'appréhender le son à distance. Grâce à ces outils dédiés, vous pouvez effectuer un casting de voix (de comédiens pros) et télécharger vos choix. Vous pouvez aussi sélectionner la musique qui correspond à vos exigences et la faire arranger sur-mesure.

L'agence se charge de mixer les voix et la musique et d'enrichir la bande sonore créée de multiples sons, effets et bruitages.

Cette entreprise marseillaise multiplie les références en matière de *sound design*, de postproduction et de sonorisation patrimoniale.

► Le site Domino Studio : [www.agencesonore.fr](http://www.agencesonore.fr)

## L'Hermione rejoint son port d'attache

Ça y est, la fantastique réplique de la frégate de La Fayette, l'Hermione, a rejoint son port d'attache à Rochefort après deux mois et demi d'essais fructueux en mer. Le navire est arrivé de nuit le 9 novembre, ses trois mâts (dont le grand de 54 mètres au-dessus de la quille) illuminés, sous les hourras de la foule. Il est visitable durant l'hiver, avant les préparatifs pour le voyage magique qui le mènera à Boston dans une évocation de l'expédition de 1780. Un patrimoine exceptionnel, une grande aventure.

► [www.hermione.com](http://www.hermione.com)

## Campagne de mécénat pour restaurer une toile de Fabre

Sur le modèle « Tous mécènes ! » imaginé par le Louvre, le musée Réattu d'Arles lance une grande campagne de souscription pour financer la restauration d'une toile de 1791 de François-Xavier Fabre, *La Prédication de Saint Jean Baptiste dans le désert*. Cette œuvre inachevée et probablement divisée en plusieurs parties nécessite une restauration vitale mais complexe. Le coût dépasse les 30 000 euros et c'est pour cette raison que le musée Réattu, pour la première fois, fait appel aux dons des entreprises et des particuliers.

► [www.museereattu.arles.fr](http://www.museereattu.arles.fr)

## Babel Med Music, édition 2015

Grand marché artistique tout autant que festival de musiques à découvrir et à fêter, Babel Med Music connaît un succès croissant depuis sa naissance il y a onze ans. La manifestation a rassemblé en 2014 plus de 12 000 spectateurs pour trois nuits de concerts et plus de 2 000 professionnels venus des cinq continents. « Forum des musiques du monde », Babel Med consolide sa place sur un marché foisonnant et bien implanté dans l'économie du spectacle vivant. L'édition 2015 ne manquera pas de faire progresser encore la manifestation et d'apporter beaucoup de plaisir et de découvertes à ses spectateurs.

► Du 26 au 28 mars 2015 au Dock des Suds, Marseille, [www.dock-des-suds.org](http://www.dock-des-suds.org)

Unité Mixte de Recherche 3496 CNRS/MCC Modèles et simulations pour l'Architecture et le Patrimoine [MAP] 2014

# Médiation numérique : de nouveaux outils pour une plus grande accessibilité

*L'utilisation des nouvelles technologies pour renouveler la relation entre les biens culturels et les publics est sans conteste un des chantiers les plus excitants entrepris actuellement par les industries culturelles.*

Trois acteurs sortent gagnants de cette révolution en marche : le musée, ou tout lieu de biens culturels, le médiateur, dont les compétences grandissent, « l'utilisateur », ou visiteur qui compose le « public ». Il s'agit de réinventer la relation entre ces trois acteurs, en passant d'une simple transmission des savoirs à un nouvel espace participatif dont la caractéristique essentielle est la plus grande accessibilité aux objets ou biens exposés. Nous passons d'un discours à sens unique à un dialogue, un échange entre l'institution muséale et ses publics, via le médiateur.

Qu'est-ce que cela donne concrètement, « sur le terrain » ? Nous avons sélectionné trois expériences, toutes fraîches, qui écrivent ce type de nouveaux récits, numériques, « entre exigence de qualité scientifique et accessibilité des contenus » (selon Anne Krebs du Louvre). L'édition 2014 de Museomix est emblématique de la volonté de réinventer la médiation, utilisant souvent le numérique. Des prototypes ont vu le jour à Arles et à Saint-Etienne entre autre. Le Mémorial virtuel de Caen fait travailler la mémoire prospective. Enfin, la spectaculaire restitution en 3D du pont d'Avignon, une aventure dans laquelle on retrouve l'entreprise Art Graphique et Patrimoine (AGP) et le laboratoire MAP. Ces trois réalisations ont pour point commun de privilégier une ouverture forte en direction de tous les citoyens.

## Museomix à Arles et à Saint-Etienne

La grande communauté internationale des « muséomixeurs » se passionne pour des musées « plus vivants, plus interactifs, plus contemporains ». Le principe du remix qu'ils ont mis au point est simple : inventer des prototypes pour une nouvelle médiation en 3 jours et deux nuits. Ça passe ou ça casse ! Un mélange de pros et d'amateurs doivent faire appel à leur intelligence et leur créativité pour rendre plus accessibles aux visiteurs les collections, littéralement leur permettre de ne plus seulement regarder un objet mais de le manipuler pour en apprendre l'histoire et le contexte. En novembre 2014, les muséomixeurs ont investi simultanément sept lieux dont le Musée départemental Arles antique (MdAa), où s'était établi aussi le Muséon Arlaten Hors les murs. Grâce à la communauté SudMix, animée par le Pôle ICP, les cerveaux et les mains des équipes de six personnes (un pro de la médiation, un expert des contenus, un spécialiste de la communication, un graphiste, un codeur développeur, un bricoleur) ont œuvré à un résultat novateur que les musées sont libres de s'approprier dans le futur. L'étape suivante pour les prototypes « réussis » consiste d'ailleurs dans leur développement pérenne. Parmi les prototypes originaux d'Arles, on a vu éclore le jeu vidéo « Aionsnake », qui permet de déplacer un serpent lumineux sur une célèbre mosaïque

romaine et de s'en approprier les détails. Autre prototype, la cabine « Antik en kit » propose au visiteur de placer correctement des maquettes de monuments antiques sur une carte lumineuse de la ville romaine. Le bon choix entraîne un bonus en infos sur le monument. Ou encore le « Voyage en eaux trouble », dans lequel le visiteur, chaussé de bottes en caoutchouc, s'immerge littéralement dans le quotidien d'un Arlésien victime des inondations de 2003. En tout huit prototypes qui intriguent ou enchantent.

Au Musée d'art et d'industrie de Saint-Etienne (42), les muséomixeurs permettent aux visiteurs de collecter différents motifs décoratifs sur une tablette numérique, pour donner ensuite naissance à un ruban personnalisé, en écho au savoir-faire des artisans stéphanois. Autre prototype passionnant, *Museozoom* collecte via un flash-code les photos de la collection d'armes prises par les visiteurs. Ces derniers s'approprient ainsi de façon simple et numérique les détails des objets exposés. D'autres prototypes ont vu le jour lors de ce muséomix Saint-Etienne, à découvrir sur [www.museomix.org](http://www.museomix.org).



■ Le prototype *Costumix* à MuséoSudMix - Arles 2014

## Le Mémorial virtuel mis au point par le Cireve à Caen

On connaît déjà le Mémorial de Caen (14), une importante institution qui permet de se plonger dans l'histoire de la Seconde Guerre mondiale, du Débarquement mais aussi de la Guerre froide. Il manquait sa version entièrement numérique, grâce à laquelle le lieu est visitable depuis n'importe quel ordinateur. Mais l'innovation n'est pas là, bien d'autres musées connaissent déjà des versions numériques. Pour Caen, qui travaille sur le souvenir, le « plus » est apporté par l'initiative du Cireve, le Centre Interdisciplinaire de Réalité Virtuelle de l'Université de Caen Basse-Normandie. Sous la direction du Professeur Francis Eustache (Laboratoire de Neuropsychologie et de Neuroanatomie Fonctionnelle de la Mémoire humaine), la visite du Mémorial virtuel s'enrichit d'un parcours qui fait fonctionner la mémoire prospective

du visiteur ou mémoire des intentions. Ce type de mémoire est utilisé fréquemment dans la vie quotidienne mais son fonctionnement reste mal connu. Pour en évaluer d'éventuelles déficiences, le visiteur virtuel reçoit des « missions » ou intentions, comme de prendre en photo l'avion exposé dans le hall, se rendre à la projection d'un film dans l'auditorium à un horaire prédéterminé ou encore emprunter un livre à la médiathèque. Le musée virtuel reproduisant fidèlement l'original, l'exigence scientifique est conservée. Différents outils permettent de préselectionner le parcours et de rappeler les intentions lors de la visite qui devient, grâce à cette application numérique de réalité virtuelle, bien plus qu'une visite classique.

## Un Pont d'Avignon très complet en 3D

Il ne viendrait à l'idée d'aucun élu de reconstruire le pont Saint-Benezet d'Avignon ! Et pour cause, il perdrait son charme légendaire. Par contre, il est devenu possible de le restituer intégralement en réalité virtuelle et d'en proposer la visite directement sur une tablette ou un smartphone. L'aventure a débuté par un programme de recherches chargé de déterminer la réalité historique de l'édifice, le projet PAVAGE. Différents laboratoires, dont le MAP (Modèle et simulations pour l'Architecture et le Patrimoine, CNRS) de Marseille, se sont associés pour l'étude des sources historiques et les recherches sur le terrain, comme les bases des anciennes piles du pont enfouies sous les alluvions du Rhône. C'est d'ailleurs le fleuve qui a eu raison de cette construction du XII<sup>ème</sup> siècle, longue de 920 mètres et abandonnée en 1669 à la suite d'une nouvelle crue du Rhône et après bien des épisodes... L'étape suivante a consisté en la réalisation de maquettes 3D les plus historiquement exactes possibles (l'environnement fluvial ayant beaucoup changé), puis la reconstitution 3D proprement dite, avec ses animations de réalité augmentée. C'est là qu'intervient Art Graphique et Patrimoine (associée à GMT éditions), la société de Gaël Hamon experte en restitution patrimoniale 3D et reconnue notamment pour son travail sur les arènes de Nîmes (30) ou l'abbaye de Jumièges (76). Le film produit par le CNRS a été présenté fin novembre alors que l'application proprement dite ne sera disponible que dans quelques mois. Elle permettra de visiter le pont dans ses états du XIV<sup>ème</sup> et du XVII<sup>ème</sup> siècle et retrouver la splendeur de ses 22 arches (il n'en reste que quatre). Des bornes interactives, placées sur le parcours des visiteurs, donneront accès au dispositif de réalité augmentée. Une vraie valorisation pour les quelques 400 000 visiteurs annuels du monument mais aussi un plus à l'activité économique qui lui est reliée.

# MOPA, la médiation par l'image de synthèse

*Depuis le 18 décembre, l'école supérieure de la Chambre de Commerce et d'Industrie du pays d'Arles, « Supinfocom-Arles », est rebaptisée « MOPA », pour Motion Picture in Arles. Au-delà du changement de nom et de l'autonomie prise par rapport à la maison-mère de Valenciennes, l'école qui forme des réalisateurs en image de synthèse entend conserver son haut niveau d'exigence tout en veillant aux évolutions de ses métiers et aux mutations de leur environnement.*

Pour s'y préparer, l'école développe des partenariats pédagogiques dans des domaines qui permettent à ses étudiants de réaliser de véritables petits bijoux artistiques regardés comme autant d'outils de médiation numérique divertissants. Rencontre croisée avec Isabelle Aubin, directrice de MOPA et son directeur des études, Julien Deparis.

## Présentez-nous votre structure en quelques mots.

L'école fondée en 2000 par la CCIPA a été installée avec le soutien du Conseil Régional PACA, du Conseil Général 13, de la Ville d'Arles et du FEDER (Fonds Européens) sur les anciens ateliers de la SNCF. Le cursus est actuellement de cinq ans, avec une entrée par concours, destiné aux étudiants post-bac ou post-bac + 2. C'est une formation, à la fois artistique et technique, au film d'animation et plus spécifiquement à l'image de synthèse. Cet outil de travail et de narration en 3D n'existe que depuis une trentaine d'années et ses possibilités graphiques et techniques ouvrent des champs multiples.

Il se développe en cinéma, en télévision, dans le jeu vidéo et dans les domaines qui touchent de près ou de loin à l'image de synthèse. La médecine s'en empare, les archéologues s'en emparent, la médiation culturelle aussi. On peut créer d'autres formes de narration, des outils d'immersion, de reconstruction tout en étant assez réaliste. Apprendre aux étudiants à structurer un projet narratif avec des personnes qui ne viennent pas de l'animation leurs ouvrent d'autres horizons et favorise le décloisonnement des compé-

tences. Au cours de ces années d'études, les étudiants rencontrent des professionnels des studios d'animation comme des conservateurs, des commissaires d'exposition, des historiens, des scientifiques qui deviennent un peu étudiants à leur tour, sur les enjeux de l'animation. Il y a un échange, un dialogue très enrichissant de part et d'autre.



■ Le site de MOPA à Arles

## Vos étudiants sont-ils directement intéressés par les outils de la médiation numérique quand ils débarquent en première année?

Le principe de la pédagogie est de les amener à l'excellence dans le domaine de l'animation pour être adaptables à d'autres secteurs de l'image de synthèse comme la réalité augmentée, le jeu vidéo, la publicité, le multimédia etc. S'ils arrivent généralement avec l'idée de travailler dans la fiction grand-public, type Nemo ou Toy Story, nous constatons qu'à la sortie

de l'école, certains sont recrutés dans des domaines beaucoup plus larges. Comme cette ancienne étudiante qui travaille en criminologie, dans la modélisation des scènes de crime, un autre qui s'occupe de la gestion de production des livres numériques enrichis, ou encore un qui intègre l'image de synthèse dans les explications scientifiques des JT d'une grande chaîne de télévision, comme un autre enfin qui travaille sur la reconstitution historique virtuelle de la cathédrale de la ville de Bordeaux.

C'est pour ces raisons que les étudiants à partir de la 4<sup>ème</sup> année travaillent en équipe sur des partenariats pédagogiques comme celui du MuCEM pour les préparer aux situations proches des contraintes d'un film de commande.

## En quoi a constitué justement votre partenariat avec le MuCEM ?

Il y a eu plusieurs partenariats avec le MuCEM, une première saison avec au final huit « Merveilles du monde », une deuxième dans le cadre des expositions sur Volubilis, Carnaval et Carême dans lequel un tableau de Brueghel s'animait pour faire le lien entre les deux thèmes, et enfin sur Odessa.

Le MuCEM nous avait donné carte blanche. Il s'agissait pour les conservateurs de présenter ces merveilles disparues pour la plupart à travers leurs mythes, histoires et interprétations depuis le Moyen-Âge et pour les étudiants de s'en emparer et de les revisiter à la lumière de leurs ordinateurs. Ces films sont visibles à la « galerie de la Méditerranée » pour cinq ans. Les étudiants étaient très encadrés, le dialogue scientifique et documentaire était permanent avec les conservateurs qui, en retour, apprenaient les étapes de construction d'un film en 3D. Transformer, par exemple, le phare d'Alexandrie en boîte de nuit impliquait des recherches sur les costumes des Romains, l'emplacement de la porte, sa situation en bord de mer.

À travers ces films, c'est pour les conservateurs découvrir la force de l'image numérique, pour le MuCEM envisager des manières nouvelles de s'adresser à un public en changeant son rapport à l'institution et à la perception qu'il peut en avoir. Et pour les étudiants, apprendre à inscrire la fiction dans la véracité ou l'hypothèse scientifique. Pour tous, c'était y trouver quelque chose de ludique au-delà des enjeux artistiques !

## S'agissait-il d'une approche similaire dans le partenariat avec le Musée départemental Arles antique ?

On était plutôt dans la vérification des hypothèses. Le MdAa a proposé des stages à des étudiants de l'école pour modéliser le chaland gallo-romain Arles-Rhône 3. Il s'agissait de reconstruire le bateau tel que les archéologues navals l'imaginaient, à partir des pièces de l'épave retrouvées au fond du Rhône, de le faire naviguer sur le fleuve et de comprendre pourquoi il avait coulé. Les étudiants ont donc assemblé toutes les pièces du bateau selon les données prélevées mais l'eau rentrait... Les amphores ne rentraient pas dans l'endroit prévu ou la charge de pierres obligeait à reconsidérer la dimension du bateau et donc à fouiller encore. Il y avait aussi dans ce partenariat l'idée de faire un film de vulgarisation et divertissant pour les visiteurs. Pour des étudiants en animation, être « chez soi » dans un musée, c'est avoir accès aux archives et rencontrer des passionnés comme les archéologues qui acceptent la « naïveté » des étudiants. Leur dialogue permet de produire un film compris par le plus grand nombre. Ce regard croisé est très intéressant comme outil de médiation.

## Vous avez un nouveau projet aux Baux-de-Provence ?

C'est un partenariat encore un peu différent. Les contraintes vont être, là aussi, d'ordre technique car les films vont être projetés *in situ* dans le château, directement sur la roche. Une carte blanche pour réaliser trois films sur des anecdotes et des moments historiques importants. Il y aura trois thématiques pour trois lieux de projection et trois points de vue différents sur l'Histoire des Baux.



■ Le fantôme de l'apéro, Supinfocom/MOPA

### Parution du guide « Agriculture Biologique et Développement Local », à destination des élus locaux et agents de collectivités

Pour encourager les politiques publiques favorables à la reconquête de la qualité de l'eau, au développement de l'agriculture biologique et au dynamisme économique local, la Fédération Nationale d'Agriculture Biologique, en partenariat avec l'Office National des Eaux et des Milieux Aquatiques et l'Association des Maires de France, a élaboré un guide méthodologique et très pratique. Une parution bienvenue alors que la France a rejoint le trio de tête mondial des producteurs de vins bio, dont une grande partie des hectares de vignobles se trouve dans le Languedoc-Roussillon. Le marché du vin bio a progressé de 188% en France dans les cinq dernières années.

► [www.devlocabio.org](http://www.devlocabio.org)

Revue disponible en ligne : [www.industries-culturelles-patrimoines.fr/pole/la-revue-du-pole](http://www.industries-culturelles-patrimoines.fr/pole/la-revue-du-pole)

#### FINANCER LA REVUE !

Pour assurer votre promotion à travers cette revue et son développement numérique sur notre site, nous vous proposons d'envisager ensemble un soutien financier de votre part (encarts publicitaires, sponsoring, soutien annuel etc.)

Nous sommes à votre écoute :

[contact@industries-culturelles-patrimoines.fr](mailto:contact@industries-culturelles-patrimoines.fr)

#### COMMUNIQUER VOS INFORMATIONS

Que ce soit dans la rubrique « brèves », à travers un article de fond, un portrait ou un publiereportage, nous avons besoin de vos informations, vos idées, vos thèmes

Nous sommes là aussi à votre écoute :

[contact@industries-culturelles-patrimoines.fr](mailto:contact@industries-culturelles-patrimoines.fr)

La Revue du Pôle Industries Culturelles & Patrimoines est publiée par le Pôle Industries Culturelles & Patrimoines.

[contact@industries-culturelles-patrimoines.fr](mailto:contact@industries-culturelles-patrimoines.fr) - 04 90 99 08 11 / 74

Pôle Industries Culturelles & Patrimoines  
Avenue de la 1<sup>ère</sup> division France libre BP 1003 13633 Arles Cedex  
[www.industries-culturelles-patrimoines.fr](http://www.industries-culturelles-patrimoines.fr)

Dépôt légal à parution: ISSN en cours

Photographies (sauf mention contraire) : Xavier Delaporte

Editeur responsable : Gilles Martinet

Comité de rédaction : Gilles Martinet, Jean-Bernard Memet, Laetitia Bertrand, Françoise Lacotte, Jérôme Jarmasson, Xavier Delaporte, Pierre Polomé, Magdalena Lataillade

Rédaction : Pierre Polomé

Maquette et mise en page : Agence Canopée

Photo de couverture : Les pyramides d'Égypte, projet MuCEM - Supinfocom/MOPA



# Gaël Hamon

## fondateur et dirigeant d'Art Graphique & Patrimoine

Si on n'avait pas peur des clichés, on dirait que Gaël Hamon semble solide comme un roc. Les épaules carrées, le regard porté vers le large, la voix assurée, l'homme colle bien à son personnage de tailleur de pierre breton. À ceci près qu'il ne s'agit là que du point de départ et qu'aujourd'hui, il dirige une des entreprises leaders en France dans l'utilisation des nouvelles technologies numériques 2D-3D au service des études et de la valorisation du patrimoine culturel, Art Graphique et Patrimoine, et au service des études et de la valorisation du patrimoine culturel. Art Graphique et patrimoine est membre du Pôle Industries Culturelles & Patrimoines depuis sa création en 2007.

Né près de Saint-Brieuc à l'aube des années 70, l'enfant trouve le métier de son père, marbrier, « difficile ». Mais, se souvient-il, « c'est en pratiquant avec lui que j'ai découvert un lien direct entre mes mains et la pierre ». L'étape suivante, c'est le Brevet Professionnel des Monuments Historiques, un diplôme spécialisé dans la restauration. Il s'accompagne de beaucoup de pratique, d'un tour de France et de l'apprentissage de la géologie, l'appareillage, etc. Cette première partie de carrière est couronnée d'une médaille d'or reçue à Amsterdam en 1991 lors des Jeux Olympiques des métiers.

Durant plusieurs années, il œuvre sur des édifices « fantastiques » comme l'église Saint-Vulfran à Abbeville ou la cathédrale d'Amiens. Il entre alors dans une grande entreprise de restauration de monuments historiques dont le PDG, Hervé Quelin, lui confie l'application des nouveaux outils numériques aux métiers de la restauration. Car Gaël Hamon mûrissait depuis quelques temps un projet d'entreprise spécialisée. C'est la naissance d'Art Graphique & Patrimoine (AGP) en 1994, une société qu'il ne cessera jamais de faire évoluer en fonction des technologies numériques.

Mais comment peut-on tailler la pierre d'une main et diriger de la R&D de l'autre ? Comment concilier tradition et innovation ? Pour lui, « c'est un mélange de savoir-faire traditionnel et de maîtrise des outils numériques. J'ai commencé par apprendre la photogrammétrie pour le relevé d'architecture et ensuite, j'ai suivi les évolutions offertes pour nos métiers. Le temps libre pour tailler la pierre est devenu

rare même si je ressens des frissons en voyant des outils et un caillou sur le tasseur. Je reste toujours très proche des tailleurs de pierre et des appareilleurs ».

Son bébé a bien grandi, AGP domine aujourd'hui le marché de la photogrammétrie et la lasergrammétrie appliquées aux monuments historiques et œuvres d'art avec plus de mille références en France et à l'étranger. Son premier grand souvenir est le relevé complet de l'amphithéâtre d'Arles durant un an et demi mais il se rappelle aussi avec émotion le travail sur le théâtre Mariinsky de Saint-Petersbourg durant les répétitions d'un ballet, le relevé du fort de la Conché par

bateau ou encore le relevé par hélicoptère de la tour de la cathédrale de Strasbourg. Sans oublier l'appréhension quand l'équipe d'AGP est partie en Afghanistan ou en Somalie pour relever des sites remarquables. De Versailles à Madagascar, la liste est longue jusqu'à la Victoire de Samothrace numérisée en très haute résolution ou le relevé actuel du Mont Saint-Michel.

Mais relever n'est pas tout. Il faut ensuite utiliser la numérisation du patrimoine pour aboutir à la création d'outils de mise en valeur auprès du grand-public, notamment à travers des applications interactives en 3D et en réalité augmentée mobile. On peut

citer l'application « Abbaye de Jumièges 3D » qui a reçu le *World Summit Award* de la meilleure application numérique culturelle, l'application « Système Solaire » pour la Cité des Sciences ou encore le cabinet de Charles V au Château de Vincennes. De nouveaux projets de réalité augmentée, dont l'itinéraire historique de Poitiers, sont en cours de réalisation.

Gaël Hamon est membre du bureau de BIM France (Building Information Modeling) et intervient régulièrement à l'Institut National du Patrimoine et dans les universités de Poitiers, d'Aix-Marseille et de Paris VIII. Ce qui ne l'empêche nullement de se battre tous les jours pour faire valoir sa « boîte » - adhérente de Cap Digital depuis 2008 - d'une vingtaine de personnes dont l'expertise et le savoir-faire sont recherchés par tous les acteurs du patrimoine, architectes, institutions, collectivités, musées, organismes culturels et entreprises.

