

La naissance de l'informatique en archéologie est aujourd'hui une application très ancienne, qui peut remonter jusqu'aux années 1950. On trouverait ici des cas de toutes sortes, antérieurs même aux emplois les plus élevés du genre, touchant l'apparition du calcul en archéologie.

De là on aboutit à un proche en proche des passages "virtuels" en archéologie, où la formation est de bâtir des centres de recherche appliquée aux technologies multimédia dans la discipline.

Les exemples du genre sont très nombreux dans un livre même, et l'on peut s'interroger sur les mérites respectifs de chacun. Telle est bien la fonction principale de l'ensemble de l'admirable essai réuni par Paola Moscati.

JEAN-CLAUDE GARDIN