
Bretez II : La machine à remonter le temps

Mylène Pardoën

mylene.pardoën@wanadoo.fr

Institut des Sciences de l'Homme de Lyon, CNRS, France

Le poster met en lumière les collaborations nécessaires pour l'élaboration d'un projet transdisciplinaire complexe portant sur l'élaboration d'une maquette de restitution urbaine en 5D (comprenant, en plus du tridimensionnel, le déplacement et le sensible – ici le sonore) au contenu scientifiquement valide. Il en présente les articulations et les différentes phases de restitution ainsi que les productions possibles suivant les types de supports.

[Bretez II](#) est un projet restitution visuelle et sonore de Paris au XVIIIe siècle. Ce projet fait suite à *Bretez*, avec des équipes renouvelées afin de prendre en compte les évolutions et les nouvelles problématiques apparues en cours d'élaboration de la phase initiale. Ce programme de recherche propose un nouvel outil pour des applications en médiation scientifique et culturelle. Entrant dans le cadre des **humanités numériques**, *Bretez II* est projet transdisciplinaire fort de multiples interactions entre SHS (Sciences Humaines et Sociales) et sciences et technologies de l'information et de la communication (STIC – Sciences de l'Ingénieur), qui tous participent à l'élaboration de la maquette virtuelle.

Placé sous le parrainage de Daniel Roche (Professeur Honoraire au Collège de France – Paris), labellisé IMU (Intelligence des Mondes Urbains – LabEx de la région Rhône-Alpes – France), accompagné par la SATT (société d'accélération de transfert technologiques) PULSALYS (organisme de valorisation sur le bassin lyonnais), *Bretez II* est riche de ses nombreux partenariats. Outre les partenaires issus de la Recherche, nous pouvons également citer : le Musée Carnavalet (Paris-France), les Archives Nationales (Paris-France), pour les organisations institutionnelles, Labo-M, société franco-berlinoise de production de produits transmédia innovants et la start-up ASPIC (Tourcoing – France).

La zone restituée est un quartier de Paris aujourd'hui totalement disparu – 25 hectares situés entre l'apport de Paris, le Pont au Change, la rue de la

Pelleterie et le quai de Gesvres, soit près la Place du Châtelet actuelle.

Ce projet se dénote par une **nouvelle approche** de la restitution du passé en **5D** (la combinaison du visuel [la 3D habituelle], le déplacement à la première personne [FPS] et la dimension sonore – le tout permettant une immersion, donc un meilleur ressenti) en s'appuyant sur une trame sonore de type hétérographique. La dimension **sonore**, cœur du projet, permet de rendre le passé disponible et tangible pour un très large public – complétant une vision méconnue et scientifiquement valide de Paris. Il prend appui sur une plateforme de jeu (Unity 3D et un middleware (Wwise).

Sa finalité est d'élaborer un **nouveau modèle** de restitution historique à destination large, dont la muséographie et la recherche : une matrice qui permette de se soustraire à l'obsolescence des supports et de permettre une diffusion sans renouvellement d'installations souvent coûteuses l'investissement. Initialement à destination des musées et des sites patrimoniaux, Bretez cible d'autres applications : **produits ludo-éducatifs** ou culturels sur supports nomades ou non, livres numériques, réalité virtuelle et augmentée, *in situ* ou non.

Ses spécificités :

- Une approche originale ;
- Le sensible comme vecteur complémentaire de recontextualisation ;
- Une dimension sonore cohérente avec l'histoire sociale et urbaine du quartier et la géométrie des architectures modélisées rendant sa prise en compte prééminente.

Les innovations du concept :

- La 5D : la 3D, le déplacement à la première personne [FSP] et la prise en compte de la dimension sensible – le sonore ;
- La modélisation volumique riche en détails – tant pour les intérieurs que pour les extérieurs des bâtiments – et leur génération en temps réels.

Les innovations concernant l'édition scientifique :

- Des nouveaux procédés éditoriaux de type hétérographiques ;
- Création d'un nouveau média impliquant la réalité augmentée.