



A
lire
ICI



LABO M offre un voyage dans le Paris du 18^{ème} siècle dans le cadre du projet Bretez et Grand Châtelet

Société de production spécialisée dans les programmes intelligents et innovants pour la télévision et le web, Labo M ajoute à son arc une application mobile pour smartphone sous forme de documentaire immersif « Grand Châtelet VR », directement inspiré du projet de recherche BRETEZ à l'Institut des Sciences de l'Homme (ISH Lyon).

Porté par la musicologue Mylène Pardoën (CNRS), chercheuse à l'Institut des Sciences de l'Homme (ISH) à Lyon, le projet BRETEZ – qui fait référence à l'ingénieur Louis BRETEZ, chargé du relevé des rues et immeubles de la capitale entre 1734 et 1739 - restitue l'ambiance du quartier du Grand Châtelet à Paris au XVIII^e siècle. La musicologue s'est appuyée sur les plans cadastraux d'époque et sur de longues recherches documentaires et historiques afin de reconstruire les sons perdus du quartier animé. Avec l'aide des élèves de l'Université Lumière Lyon 2 en formation jeux vidéo, elle a ainsi reconstitué le quartier du Châtelet en proposant une visite plurisensorielle en 5 dimensions qui restitue l'ambiance visuelle et sonore du Paris d'avant la Révolution.

Une valorisation de travaux de l'ISH auprès du grand public par Labo M

En collaboration avec la société de production audiovisuelle Labo M, et grâce au soutien de Pulsalys des prototypes d'application pour tablette, smartphone et cardboard ont pu être développés. L'objectif du projet commun est de valoriser le patrimoine historique grâce à une nouvelle approche de restitution du passé, combinant visualisation 3D, dimension sonore spatialisée et déplacement (soit 5 dimensions). Le tour de force du développement a été d'optimiser le modèle à très haute résolution afin qu'il fonctionne avec la puissance de calcul d'un smartphone, sans que le temps de latence de la restitution en réalité virtuelle ne vienne gêner le confort.



En bref

Création : Novembre 2013

Lieu : Berlin

Fondateurs : Dörthe Eickelberg / Pierre Girard

Chiffre d'affaires : 2016 : 2,59 M€

Nombre de personnes : 22

Financement : 70 K€ (avec le soutien du CNC et de la mairie de Paris)

Site internet : www.labo-m.com

Contact Labo M : pierre.girard@labo-m.com

Contact Chef de projet Pulsalys :

emilie.ribeiro@pulsalys.fr

L'application mobile développée permet à tout utilisateur de smartphone de plonger dans le Paris du XVIIIème en réalité virtuelle en exploitant toutes les fonctionnalités de ce dernier (géolocalisation, capteurs gyroscopiques, appareil photo, etc.) et en utilisant le concept Cardboard (visionneuse). Elle offre ainsi à tout un chacun une visite immersive du lieu, assortie d'un principe narratif inédit intégré à l'architecture même de l'application qui l'accompagne dans son expérience.

Pourquoi le soutien de Pulsalys à ce projet ?

Tout d'abord car le projet BRETEZ innove en suscitant d'étroites collaborations entre les sciences humaines et sociales et les sciences de l'ingénieur afin de proposer une

expérience historique originale et scientifiquement fondée. Ce projet reflète les nouvelles tendances de la recherche en SHS aussi bien en histoire qu'en musicologie, géographie et sociologie, et valorise le travail des chercheurs au service de la médiation culturelle. Pulsalys intervient ici comme clé de voûte pour permettre un transfert de résultats de recherche académique vers une application concrète au bénéfice du grand public.

« Le projet Bretez, soutenu par Pulsalys est un projet qui correspond tout à fait à notre philosophie et à notre mission : transmettre au plus grand nombre les innovations scientifiques de demain. C'est la première fois que je travaille avec une SATT et cette collaboration apporte une autre vision de la valorisation, plus « terre à terre », qui intègre les aspects de propriété intellectuelle. L'accompagnement de la SATT a boosté le projet et j'ai pu entrevoir des possibilités que je n'aurai pu découvrir sans son soutien. Je pense que la SATT est un bon tremplin pour faire rayonner les projets technologiques et les rendre accessibles à tous. » déclare Pierre Girard, producteur et co-fondateur de Labo M.



Emilie Ribeiro © IBOO INTERACTIVE

Le mot du chef de projet

Emilie RIBEIRO, chef de projet – SHS

« Lorsque que nous avons rencontré Mylène Pardoën, début 2015, nous avons tout de suite perçu le potentiel du projet Bretez. Tous les ingrédients étaient réunis : une maquette réalisée à partir d'un logiciel de jeu vidéo facilement déclinable (application Virtual Reality, salle immersive, borne interactive), une chercheuse passionnée et passionnante, et un transfert déjà palpable auprès des industries culturelles et créatives ! Pour la SATT, à cette époque, la création multimédia et la propriété intellectuelle, littéraire et artistique, étaient encore assez exotiques et nous avons pu éprouver ces spécificités grâce à la collaboration avec Labo-M. Aujourd'hui, nous sommes fiers de permettre ce mariage de l'histoire à l'innovation, grâce aux technologies de réalité virtuelle, et à tout à chacun de

plonger dans ce Paris encore médiéval, juste avant les grands travaux du Baron Haussman, qui dessineront la Ville que l'on connaît aujourd'hui.

Nous savons combien la recherche en Sciences Humaines et Sociales s'appuie désormais sur les technologies numériques pour le recueil, l'analyse et la restitution de ses résultats. Cela en fait des objets tangibles privilégiés pour le transfert des connaissances. »