

Séminaire inaugural PAM-3D Lab

“Patrimoine(s), Artefact(s), Mediation(s) et 3D”

8-9 mars 2016

UFR Lettres et Sciences Humaines

UBO

Partenaires du PAM-3D Lab:

Centre F. Viète (EA 1161)/UBO, CIREVE et ERLIS (EA 4256)/Univ. Caen-Basse Normandie), Ecole Navale (Département des sciences humaines et sociales), LabSTICC (UMR 6285, IHSEV, GT TELCH).

Organisation et contact local : sylvain.laube@univ-brest.fr

Objectifs du PAM 3D Lab en terme de recherche et de formation

Les partenaires émergent de manière effective et complémentaire dans les thématiques de recherche suivantes :

- Histoire des sciences et des techniques
- Humanités numériques (modélisation des connaissances en SHS : 3D et web sémantique)
- Patrimoines et Médiations culturelles

Ils entretiennent d'ores et déjà des collaborations en terme de recherche mais aussi de formation dans le cadre du Master « Histoire des Sciences et des Techniques, Humanités Numériques et médiations culturelles » de l'Université de Bretagne Occidentale adossé au Centre F. Viète (EA 1161). Ils partagent par ailleurs des approches méthodologiques voisines en terme de recherche fondées sur :

- la compréhension historique des artefacts. L'artefact étant pensé ici comme «production humaine»¹ inséré dans une culture² et associé à des procédés de fabrication (ou d'élaboration) et d'usages. Au travers des sources primaires de différentes origines (archéologiques, archivistiques, etc.), il s'agit par conséquent d'identifier, de comprendre, de restituer des artefacts associés aux communautés de pratiques et de savoirs en contact avec eux ainsi que les gestes techniques et les procédures associés
- la production de modèles 3D dynamiques et interactifs basés sur le résultat des recherches et associés à une collecte de données mises en ligne et à disposition des utilisateurs aboutissant à la composition d'une bibliothèque numérique de référence
- la production des outils innovants de médiations culturelles destinés à divers publics pour la valorisation de patrimoines en Histoire des sciences et des techniques
- un questionnement épistémologique du domaine des *Humanités Numériques* concernant l'impact des nouveaux outils sur les pratiques de recherche dans les laboratoires en Sciences de l'Homme et de la Société

¹ Voir Pomian Krzysztof, « De l'exception humaine », *Le Débat*, 2014/3 n° 180, p. 31-44.

² pour une institution internationale comme l'UNESCO : « Dans son sens le plus large, la culture peut aujourd'hui être considérée comme l'ensemble des traits distinctifs, spirituels et matériels, intellectuels et affectifs, qui caractérisent une société ou un groupe social. Elle englobe, outre les arts, les lettres et les sciences, les modes de vie, les droits fondamentaux de l'être humain, les systèmes de valeurs, les traditions et les croyances. »



Séminaire inaugural PAM 3D Lab

**UFR Lettres et Sciences Humaines
Université de Bretagne Occidentale**

Mardi 8 mars 2016

14h-17h

Séminaire interne

UFR LSH, B124

18h30

Conférence grand public (UFR LSH, salle A216)

Découvrir la Rome antique du IV^e siècle en réalité virtuelle

P. Fleury & S. Madeleine (CIREVE et ERLIS/Caen)

Séminaire inaugural PAM 3D Lab (ouvert à tous)
UFR LSH, Salle B124

Mercredi 9 mars 2016 :

8h30-9h00

Accueil

9h00-9h15

Introduction

Session 1

9h15-10h00

La Rome antique du IV^e siècle en réalité virtuelle,

P. Fleury & S. Madeleine

CIREVE et LERIS/Caen

10h00-10h45

Un exemple de paysage culturel portuaire : le pont tournant de Brest en réalité virtuelle

S. Garlatti¹, S. Laubé², Ronan Querrec¹ & Eric Maisel¹

¹ LabSTICC, ²CFV/UBO

Pause

Session 2

11h-11h45

Modélisation de données météorologiques

J. M. Kowalski

Laboratoire d'histoire et d'archéologie maritimes - FED 4124/Paris IV-Sorbonne & Ecole Navale

11h45-12h30

Restitution d'un bateau mésopotamien : le projet Eleppu

A. Bagg¹, M. Boudjema², G. Chambon² et F. Grinnaerts³

¹ Univ. Heidelberg, ²CFV/UBO, ³Ecole Navale

12h30-14h00 repas

14h-15h30

Discussion générale

*Humanités numériques/réalité virtuelle/patrimoine :
problématiques émergentes et questions vives*

Pause

.....
16h-18h

Démonstration de projets : films en stéréoscopie, oculus, etc

Posters des doctorants et d'étudiants de master 2