

OUTILS DE REALITE VIRTUELLE POUR L'HISTOIRE ET L'ARCHEOLOGIE.
Recherche, diffusion, médiation : le cas des théâtres de la Foire Saint-Germain.

Résumé

De même que les technologies numériques ont profondément modifié la manière dont se pratiquent les humanités, la réalité virtuelle promet d'être un outil de travail incontournable dans le futur. Cette thèse s'intéresse aux potentiels de l'immersion en réalité virtuelle pour les historiens et les archéologues en proposant une méthode de travail adaptée, la rétro-architecture, et un composant logiciel : PROUVÉ. Ensemble, ils transforment la réalité virtuelle en un moyen de recherche, de diffusion et de médiation apte à offrir une expérience immersive à une grande diversité d'usagers. Cette expérience se veut ludique tout en maintenant les standards de la communauté scientifique en matière de partage d'hypothèses et de traçabilité des sources. Pour explorer ces nouvelles possibilités, cette thèse s'appuie sur un cas d'étude d'histoire culturelle française du XVIII^e siècle : les théâtres de la Foire Saint-Germain à Paris. Disparus à la fin du siècle des Lumières sans laisser aucune trace physique, ils étaient pourtant un lieu majeur de la culture théâtrale et artistique française en permettant à de nombreuses troupes de jouer des répertoires et des genres variés et innovants. Les parisiens y assistèrent notamment à la naissance de l'Opéra Comique. La restitution tridimensionnelle des salles où se jouaient ces spectacles, à partir de documents d'archives, nécessite la prise en compte des usages techniques, sociaux et culturels : c'est la rétro-architecture. De plus, en immergeant *in virtuo* les experts dans les lieux restitués grâce à la réalité virtuelle, il est possible de lier des connaissances de nature diverse au modèle numérique ainsi produit. La restitution d'un théâtre de marionnettes à la Foire Saint-Germain vers 1760 ainsi que la restitution d'un projet de théâtre pour Audinot vers 1772, à cette même Foire, mettent en évidence les possibilités offertes par PROUVÉ et la rétro-architecture. En explorant parallèlement l'objet et l'outil de ce cas d'étude (l'architecture des théâtres forains parisiens et la réalité virtuelle), cette thèse entend démontrer le potentiel de la réalité virtuelle pour des sujets fortement interdisciplinaires. Management de la connaissance, architecture, arts du spectacle, histoire, archéologie, médiation et ingénierie dialoguent ainsi grâce à une même maquette numérique.

Mots-clés : Réalité Virtuelle, Histoire, Archéologie, Théâtre, Architecture