



Journées EVEille (Exploration et valorisation Electroniques des corpus en Sciences Humaines et Sociales)

Numesthésie. L'écran pour saisir le sensible ?

Animées par Anne Réach-Ngô, Marine Parra et Benoît Roux

avec la collaboration de Régine Battiston

Janvier-juin 2023

Structuré en cinq journées mensuelles de janvier à juin 2023, le colloque EVEille organisé par l'Institut de recherche en Langues et Littératures Européennes de l'Université de Haute-Alsace (UR 4363) vise à développer, au sein de l'ILLE et en collaboration avec d'autres acteurs du monde des SHS et des humanités numériques, une réflexion collective sur les usages du numérique, les atouts et innovations mais aussi les obstacles à sa mise en œuvre, ainsi que les évolutions à venir des pratiques de recherche. Le projet EVEille entend prendre ses distances avec le discours du «tout-numérique» et revenir à une réflexion sur un humanisme numérique fondé sur la mise en commun des expérimentations intellectuelles, des explorations informatiques et leur appropriation par les usagers, qu'ils soient chercheur.euse.s, bibliothécaires et documentalistes ou encore responsables de centres culturels.

L'objectif de cet espace de réflexion n'est pas de défendre un nécessaire virage des SHS en direction des humanités numériques, malgré les fortes incitations des organismes de financement et d'évaluation de la recherche qui par la pression imposée en dénaturent les méthodes et les questionnements. Il s'agit en revanche de donner aux participants qui s'interrogent sur l'intérêt des humanités numériques les moyens d'examiner si une telle orientation peut – ou non – être pertinente

dans le cadre de leurs recherches ou dans le traitement des biens patrimoniaux et culturels dont ils ont la charge. Il s'agit également de permettre aux porteurs de projets en humanités numériques de présenter leurs travaux et d'échanger sur la mise en réseau de ces différents projets, qui restent encore parfois mal intégrés aux dynamiques d'équipes ou à l'environnement culturel local.

Comment certains projets de recherche ou de valorisation patrimoniale et culturelle peuvent-ils gagner à s'orienter en direction du numérique ? Dans quelle mesure les méthodologies employées s'ancrent-elles dans des pratiques plus anciennes qui ont fait leurs preuves ? Tous les projets se prêtent-ils à une telle approche ? Comment s'y prendre pour engager, poursuivre, relancer ou enrichir un projet de recherche à l'aide des humanités numériques ?

Contacts

Projet-veille@uha.fr

Inscription sur [Sciencesconf](#)

Carnet du projet [EVEille](#)

Chaîne vidéo sur [Uha pod](#)



[@Eveille HN](#)



[@eveille_hn](#)



[@Eveille HN](#)



Universiteit
Utrecht



Maison Interuniversitaire des
Sciences de l'Homme
- Alsace -



Journée 1. Digitaliser la réalité

Vendredi 13 janvier 2023 | Strasbourg

10h | Accueil des participant.e.s

10h15 | Ouverture des journées

Marine PARRA (Université d'Utrecht), Anne RÉACH-NGÔ (Université de Haute-Alsace) et Benoît ROUX (Université de Rouen-Normandie), Introduction des Journées EVEille 2023 : « Numesthésie. L'écran pour saisir le sensible ? »

10h30 | Session 1 Excursion immersive

Cette session prend la forme d'une visite d'un espace pensé et construit avec le numérique. Elle est introduite par des spécialistes, en présence et en virtuel et permet d'examiner différentes entreprises de valorisation engagées par des institutions patrimoniales et culturelles.

Session animée par Madeleine HUBERT, Jean-Pierre ROSENKRANZ et Rosanne WINGERT, « **Numérisation patrimoniale, définition et enjeux** »

Madeleine HUBERT est Lab manager, responsable du Lab de la Bnu et des services autour de la médiation des données.

Jean-Pierre ROSENKRANZ est photographe de l'atelier de numérisation.

Rosanne WINGERT est responsable du service bibliothèques et données numériques.

Le Lab est une annexe de la Bibliothèque nationale et universitaire de Strasbourg dont la vocation est d'accueillir des activités qu'il est difficile de conduire dans les espaces plus traditionnels de la bibliothèque. Sa définition est extensive afin d'être évolutive. Le lieu se dédie ainsi, pour l'heure, à la collaboration autour d'une ambition principale, quoique non exclusive : la médiation de la donnée. Son espace de 100m² et son équipement modulable réunissent les conditions de la rencontre physique des différents acteurs, pour former une communauté autour de la formation et du développement d'une culture de la donnée. L'équipe du Lab gère les demandes d'accès et la réservation des équipements, mais il peut également accompagner des projets professionnels ou personnels et conseille les usagers sur des pratiques numériques. De nouveaux services sont axés sur la collaboration comme source des idées les plus neuves et les plus enrichissantes.

- Présentation et visite du Lab par Madeleine Hubert.
- Présentation du service de la numérisation et des données numériques par Rosanne Wingert.
- Visite par groupe de l'atelier de numérisation [sur inscription] par Jean-Pierre Rosenkranz.

13h30 | Session 2 Médiation et exploration scientifiques

Stéphane POTIER et Stéphanie BAUNET KLEIN, « La médiation numérique à l'Œuvre. Enjeux des dispositifs immersifs au musée de l'Œuvre Notre-Dame »

Stéphane POTIER est architecte, co-créateur du parcours numérique, Société Inventive Studio.

Stéphanie BAUNET KLEIN est chargée de médiation et de projets culturels du Département éducatif et culturel des Musées, référente pour le Musée de l'Œuvre Notre-Dame.

Une variété de dispositifs numériques se déploie dans les collections afin de faciliter la compréhension des œuvres d'art.

Immersion virtuelle, réalité augmentée et hologrammes ponctuent le circuit du musée. Dans quel contexte ces propositions numériques s'inscrivent-elles ? Quelles motivations président à la conception de tels dispositifs, recourant aux technologies les plus innovantes ? Qu'en est-il de la perception des publics ? Comment ces dispositifs modifient-ils l'expérience de la visite au musée ? Comment penser des propositions de médiation « humaine » compatibles avec les outils numériques ?

Rose-Marie ARBOGAST, Marie MEISTER et Samba SOUSSOKO (Université de Strasbourg), « L'atlas numérique Vertébrés »

Rose-Marie ARBOGAST est directrice de recherche au CNRS, préhistorienne et archéozoologue, responsable de l'ostéothèque du Musée zoologique de Strasbourg.

Marie MEISTER est directrice de recherche au CNRS, biologiste, spécialisée en valorisation du patrimoine scientifique.

Samba SOUSSOKO est auteur-réalisateur spécialisé en vulgarisation scientifique.

L'application *Vertébrés* est un atlas numérique conçu comme un outil d'observation et de comparaison d'ossements d'individus d'espèces différentes (animaux et humains), à partir d'images 3D à haute résolution. Sa réalisation est le fruit d'une collaboration entre le laboratoire CNRS Archimède UMR 7044, Archéologie Alsace, le Museum national d'Histoire naturelle et Laetoli Production. *Vertébrés* s'adresse à la communauté scientifique (chercheurs en archéologie et en archéozoologie), aux étudiants (en ostéologie, biologie, zoologie, élèves des écoles vétérinaires), aux enseignants (collèges, lycées) mais aussi à un public plus large (personnels des musées d'histoire naturelle, médiateurs scientifiques, artistes ...). C'est à la fois un outil d'anatomie comparée et un atlas d'ostéologie interactif comprenant aujourd'hui plus de 4000 ossements numérisés à haute résolution soit 32 taxons disponibles dont 22 complets remontés en connexion anatomique.

15h15 | Pause

15h30-17h | Session 3 En quête d'outils

Frédéric COLIN et Cassandre HARTENSTEIN, « Modélisation 3D de contextes et d'artefacts sur le terrain et en collection égyptologique »

Frédéric COLIN est professeur d'égyptologie à l'Université de Strasbourg (Chaire Marc Bloch de l'USIAS).

Cassandre HARTENSTEIN est assistante de recherche de l'USIAS, égyptologue et papyrologue.

Les intervenants présenteront les résultats d'une expérimentation menée en aller-retour entre le terrain d'une fouille archéologique à Louxor et celui de la collection égyptologique de l'Université de Strasbourg, en vue d'adapter les méthodes de la photogrammétrie numérique aux objectifs de l'archéologie. Comment documenter les objets trouvés en fouille ainsi que les contextes archéologiques dont ils proviennent, comment utiliser des modèles 3D à des fins d'heuristique et de démonstration, comment les archiver de façon pérenne et comment les diffuser sur des plateformes de partage et dans des publications en ligne ? Comment s'approprier un nouvel outil de médiation dont le déploiement en trois dimensions bouscule la conception traditionnelle de l'édition scientifique, qui, même sous la forme de revues numériques, reste généralement conçue en deux dimensions à l'image du volumen et du codex, ses ancêtres historiques.

17h | clôture de la première journée

Potestates.
Principatus.
Dominaciones.
Throni.
Cherubin.
Seraphin.

Journée 2. Reconstituer la réalité

Vendredi 3 février 2023 | Rouen

10h | Accueil des participant.e.s

10h15 | Ouverture des journées

Marine PARRA (Université d'Utrecht), Anne RÉACH-NGÔ (Université de Haute-Alsace) et Benoît ROUX (Université de Rouen-Normandie), Introduction

10h30 | Session 1 - Excursion immersive

Cette session prend la forme d'une visite d'un espace pensé et construit avec le numérique. Elle est introduite par des spécialistes, en présence et en virtuel et permet d'examiner différentes entreprises de valorisation engagées par des institutions patrimoniales et culturelles.

Session animée par Philippe FLEURY & Sophie MADELEINE, «**Réalité virtuelle et restitution de sites patrimoniaux: comment partager une expérience « sensible » avec des publics pluriels**»

Philippe FLEURY est Professeur de latin émérite de l'université de Caen Normandie.

Sophie MADELEINE est directrice du Centre Interdisciplinaire de Réalité virtuelle de l'université de Caen Normandie, Ingénieur de recherche HDR.

Une équipe de recherche de l'université de Caen Normandie (ERLIS-UR 4254) travaille depuis plus de 25 ans sur la restitution virtuelle interactive de la Rome antique avec le soutien du Centre interdisciplinaire de Réalité Virtuelle (CIREVE). Le modèle virtuel est développé dans une double optique: recherche et pédagogie. Il s'agit tout d'abord de représenter et d'expérimenter des hypothèses de restitution à l'échelle 1, avec toute la liberté offerte par la réalité virtuelle (circulation à vitesse réelle, accès aux sources primaires et à leur interprétation pour justifier les choix de restitution etc). Une fois constitué, le modèle interactif devient ensuite un média de choix pour partager avec des étudiants, des élèves du secondaire ou même du grand public les dernières connaissances sur l'architecture et la topographie de la Rome antique. L'expérience partagée avec le médiateur qui commande la déambulation dans Rome est d'autant plus immersive que rien n'est précalculé. La visite s'adapte en temps réel aux demandes des auditeurs, à leur niveau de connaissance et leur offre à ce titre une expérience « sensible », au plus proche des conditions d'une visite réelle. La réalité virtuelle permet également de changer l'heure des visites, pour voir avec le public comment l'ambiance d'un monument peut évoluer en fonction de la lumière qui pénètre dans ses murs. On peut également jouer sur des ambiances, « Rome la nuit », « Rome sous la neige », afin de scénariser des présentations et augmenter ainsi le sentiment de présence des auditeurs en les faisant passer de l'autre côté de l'écran, ce qui favorise la mémorisation des connaissances.

14h00 | Session 2 - Médiation et exploration scientifiques

Marie-Luce DEMONET et Alain LEGROS, «La bibliothèque de Montaigne: explorer et ressentir le lieu, ouvrir et comprendre les livres»

Marie-Luce DEMONET est professeure émérite de littérature française de la Renaissance à l'université de Tours (CESR-UMR 7323).

Alain LEGROS est chercheur associé au Centre d'études supérieures de la Renaissance (CESR-UMR 7323).

La reconstitution de la bibliothèque de Montaigne (le lieu, les étagères et les livres) a déjà presque dix ans : seront présentées non seulement les différentes étapes

et l'historique du projet avant même qu'il ait pu être financé par un programme ANR (Alain Legros), mais aussi les limites de la numesthésie applicable à ce type de réalisation (Marie-Luce Demonet). Si des prolongements immersifs étaient envisageables, de quelles expériences pourrait-on s'inspirer ? Quels profits en tirer et auprès de quels publics ?

Laura BONTEMPS, «L'usage des archives photographiques en modélisation 3D à Karnak: effleurer le passé »

Laura BONTEMPS est doctorante aux laboratoires Héritages (Cergy Paris Université, UMR 9022) et Modélisations pour l'Assistance à l'Activité Cognitive de la Conception (Map-Maacc-UMR 3495).

Effleurer le passé dans les temples de Karnak est l'expérience de chaque pas. Mais si les pierres et l'architecture nous parlent, les photographies d'archives viennent elles aussi conter une histoire, celle du récit moderne du complexe archéologique. La réutilisation des photographies – aux techniques et supports différents – comme matériau de base à la modélisation 3D vient perturber, modifier leur nature et destination d'origine, tout en amenant à la recherche de nouvelles facettes de l'histoire de la conservation à Karnak. Nous déroulerons le fil sensoriel qui relie les clichés anciens, le récit qu'ils nous livrent, à la réalité matérielle du site aujourd'hui, ainsi que la manière dont nous pouvons exprimer la bascule de l'espace physique à l'espace numérique.

15h45 | Pause

16h00-17h30 | Session 3 - En quête d'outils

Tony GHEERAERT, «“Comment construire un univers qui ne tombe pas en morceaux au bout de deux jours ?” Présentation d'Unreal Engine 5.1 »

Tony GHEERAERT est professeur de littérature française du XVII^e siècle à l'université de Rouen Normandie (CÉRÉdI - UR 3229).

«Comment construire un univers qui ne tombe pas en morceaux au bout de deux jours ?» interrogeait en 1978 Philip K. Dick, pour s'effrayer déjà de la prolifération de mondes virtuels. Sans entrer dans le débat philosophique ou politique, il apparaît que nous disposons aujourd'hui d'outils qui permettent la création pérenne d'univers 3D, accessibles gratuitement et de qualité professionnelle. Originellement conçus pour créer des jeux vidéo, ils sont désormais couramment utilisés par des cinéastes, des architectes, ou des archéologues. Si leur utilisation avancée exige de longues formations et souvent des équipes imposantes, il est néanmoins possible pour un non-initié de prendre en main ces logiciels afin au moins de prendre conscience de leur mode d'emploi. Parmi ces plates-formes, Unreal Engine tend aujourd'hui à devenir la principale référence. Nous en présenterons rapidement les principales fonctionnalités, et tâcherons de montrer sommairement comment créer les bases d'un univers 3D – destiné celui-là à s'effondrer très vite.

17h30 | clôture de la seconde journée

Potestates.
Principatus.
Dominaciones.
Throni.
Cherubin.
Seraphin.

Journée 3. Enrichir la réalité

Vendredi 10 mars 2023 | Colmar

10h | Accueil des participant.e.s

10h15 | Session 1 - Excursion immersive

Cette session prend la forme d'une visite d'un espace pensé et construit avec le numérique. Elle est introduite par des spécialistes, en présence et en virtuel et permet d'examiner différentes entreprises de valorisation engagées par des institutions patrimoniales et culturelles.

La Bibliothèque des Dominicains de Colmar

Installée dans l'ancien couvent des frères prêcheurs (XIII^e-XIV^e siècles), la Bibliothèque des Dominicains abrite d'exceptionnelles collections patrimoniales. Elle a été récemment inaugurée après un ambitieux chantier de restauration et restructuration. A été notamment créé un espace muséal de 500 m² qui présente un survol de l'histoire longue du livre et de l'image en Haute-Alsace. Une centaine de documents originaux sont présentés dans un parcours ponctué par différents dispositifs audio-visuels et numériques : livres parlants, feuillets, animations didactiques et ludiques.

10h15 | Visite exploratoire du parcours muséographique

L'excursion immersive prendra la forme d'une visite délibérément non guidée de l'espace muséal, accompagnée d'un questionnaire d'observation des dispositifs numériques et de leur impact dans l'accès aux œuvres exposées.

11h15 | Table ronde « Médiation numérique et accès sensible aux fonds exposés de la Bibliothèque des Dominicains », animée par Anne RÉACH-NGÓ

La table ronde conduira les responsables de la Bibliothèque et les acteurs de la conception numérique des nouveaux dispositifs muséographique à exposer les enjeux muséographiques du parcours et le rôle du numérique dans l'animation du lieu.

RÉMY CASIN est conservateur responsable de la Bibliothèque.

FRANÇOISE GUILLON FONTAINE est responsable médiation du réseau des Bibliothèques de la ville de Colmar.

Cédric GREBENIEFF est responsable des collections patrimoniales, livres et manuscrits.

MARINA MARTINEZ est scénariste et muséographe de Motion agency.

Fabienne MONTCHAUD est responsable des collections graphiques et de la galerie muséographique.

Loïc ROBINE est directeur de production de Motion agency.

12h15 | Pause déjeuner

13h15 | Interventions institutionnelles

ÉRIC STRAUMANN, Maire de Colmar (ou son représentant).

MICHEL SPITZ, Adjoint au maire, en charge de la culture, des arts et du patrimoine.

13h30 | Introduction scientifique

13h45 | Session 2 - Médiation et exploration scientifiques

SABRINA CORBELLINI et **MARGRIET HOOGVLIET**, « **Discovering medieval space: the use of geolocated applications for research and public history** »

Sabrina CORBELLINI est professeure, titulaire de la chaire « History of Reading in Premodern Europe » à University of Groningen.

Margriet HOOGVLIET est post-doctorante sur le projet « Cities of Readers ».

The presentation will take its start from the series of app "Hidden Cities", produced within the framework of the HERAJPR project "Public

Renaissance" (2019-2022). It will discuss to what extent "hybrid spaces" can be created by the merging of physical and digital and thus producing a new type of socially constructed space. The concept of digital placemaking will be at the center of the presentation, which will enquire how the "augmentation" of physical places with location-specific digital services, products and experiences influences the reconstruction of medieval spaces.

ADRIEN FALLOT, « **Valoriser l'héritage culturel hors des murs des institutions : expérimenter le patrimoine vitré auboïs** »

Adrien FALLOT est doctorant en informatique à l'université de Technologie de Troyes (LIST3N / Equipe Tech-CICO).

La documentation de l'héritage socioculturel permet sa conservation et sa valorisation. Dans un musée, la mise en lumière des collections se fait par les expositions. Cependant, nombreux sont les éléments également présents *in situ* (patrimoine architectural, fresques murales, statuaire, etc.) aujourd'hui peu concernés par des dispositifs de médiation culturelle. Par exemple, seule une faible partie des vitraux de l'Aube est valorisée par des systèmes de médiation tangibles, humains ou numériques. Une documentation de ces œuvres est disponible sur des plateformes de données ouvertes. Malgré cette ouverture, nous constatons leurs inaccessibilités et inadaptations à une utilisation lors d'une visite autonome. Avec cette documentation, nous proposons d'assister la visite de manière générique tout en s'approchant de la précision d'une prestation spécifique par site. Nous faisons ainsi l'hypothèse que l'appropriation des connaissances et pratiques d'un expert est possible à la condition d'un juste équilibre entre la liberté et l'accompagnement du visiteur.

15h30 | Pause

15h45 | Session 3 - En quête d'outils

CLARISSE BARDIOT et **JACOB HART**, « **MemoRekall : un outil pour la création d'un appareil critique des sources vidéo** »

Clarisse BARDIOT est professeure en études théâtrales à l'université Rennes 2 (Arts : pratiques et poétiques).

Jacob HART est post-doctorant sur le projet « MemoRekall ».

Hébergée par Huma-Num, MemoRekall est une web-app gratuite et open source d'annotation vidéo. Elle permet de relier à une vidéo d'autres traces numériques (photographies, sons, textes, pages web etc.). L'arrangement des documents crée une « capsule », un nouveau document qui peut être partagé et intégré dans une page web. Deux stratégies complémentaires permettent d'enrichir la vidéo : intra-documentaire (annoter la vidéo) et inter-documentaire (connecter la vidéo à un corpus documentaire plus vaste).

Né à l'origine dans le domaine des arts de la scène, afin d'explicitier ce document majeur pour l'analyse et l'histoire du théâtre contemporain qu'est la captation de spectacle, MemoRekall est un environnement scientifique opérationnel, utilisé par des chercheurs de divers horizons dans le domaine des sciences humaines. Par ailleurs, bien au-delà de la sphère universitaire et des arts du spectacle, MemoRekall est utilisé non seulement par des artistes, des institutions culturelles et des éditeurs, mais aussi par des enseignants du secondaire et du supérieur pour l'éducation aux médias et à l'information.

Nous présenterons plusieurs projets européens ayant récemment utilisé MemoRekall ainsi que les développements actuels pour rendre l'application compatible avec IIIF et la faire évoluer vers un outil d'enrichissement de tout type de document numérique.

17h15 | Clôture de la troisième journée

Day 5. Sensing the Digital

May 12, 2023 | Utrecht

MAY 12, 2023 | BIBLIOTHÈQUE UNIVERSITAIRE
D'UTRECHT

9.15-10.00 | Session 1 - Excursion immersive

Consultation de manuscrits en bibliothèque, animée par
Bart JASKI (Utrecht University Library)

UNIVERSITÉ D'UTRECHT, DRIFT 25

10.30-11.00 | Accueil des participant·e·s

11.00-12.00 | **Table ronde “The Materiality of Medieval
Sources in our Everyday Research”**, modérée par **Romane
MARLHOUX**

Dr. Bart JASKI est conservateur des manuscrits et des livres imprimés à la
bibliothèque universitaire d'Utrecht.

Dr. Ortal-Paz SAAR est maîtresse de conférence en histoire ancienne et
civilisation classique à l'université d'Utrecht.

Dr. Sabina ROSENBERGOVA est associée à la Bibliotheca Hertziana (projet
Conques in the Global World) et chercheuse post-doctorale au Center for
Religion and Heritage de l'Université de Groningue.

Dr. Rozanne VERSENDAAL est maîtresse de conférence en littérature et
culture française à l'Université d'Utrecht.

12.00-1.30 | Pause

1:30-1.50 | Introductions

Introduction scientifique, Marine PARRA, Anne RÉACH-NGÔ and
Benoît ROUX

Présentation du projet de Lab, Lisandra COSTINER (Utrecht
University)

1:50-3.50 | **Session 2 - Médiation et explorations scientifiques**,
modérée par Michela LAGNENA

Dr. Lucille BRÉARD, “**La forêt ancestrale, sujet de virtualisation**”

Dr. Lucille BRÉARD est docteure en esthétique, membre associée au
laboratoire CRISES de l'Université Paul Valéry Montpellier III.

Il s'agira dans cette intervention de questionner le média numérique comme outil
de l'art, comme moyen de retranscrire la forêt ancestrale Mata Atlântica, au sud-
est du Brésil, un des réservoirs de biodiversité les plus importants. L'artiste Daniel
Steedmann Mangrané a utilisé une technologie de pointe pour en scanner une
large superficie. Nous explorerons comment le spectateur peut être projeté dans
ce lieu inaccessible, via un casque de réalité augmentée, tout en assistant à une
dénaturation de l'essence, par la virtualisation. C'est une végétation désaturée qui
nous est montrée, mais en même temps nous marchons, l'espace d'un instant, dans
un environnement encore sauvage de la planète. Nous irons nourrir la réflexion
en croisant des analyses au regard de l'anthropologie et de l'esthétique, pour
comprendre les enjeux cognitifs d'une telle expérience.

Dr. Dario RODIGHERO, “**Surprise Machines: Revealing
Harvard Art Museums' image collection**”

Dr. Dario RODIGHERO est maître de conférence en
sciences et études technologiques à l'université de
Groningue.

Surprise Machines is a project of experimental

museology aiming at visualizing Harvard
Art Museums' image collection, opening
up unexpected vistas on 200,000 inaccessible
objects. Part of the exhibition *Curatorial A(i)gents*
organized by metaLAB, the project explores the limits of artificial
intelligence to display a large set of images and create surprise
among visitors. To achieve such a feeling of surprise, a choreographic
interface was designed to connect the audience's movement with several
unique views of the collection.

2.30-2.50 | Pause

Dr. Marjolijn BOL, “**Making Scents of the Past. Making Scents Last**”

Dr. Marjolijn BOL est maîtresse de conférence en histoire de l'art et
technique à l'université d'Utrecht.

Is it possible to reconstruct the scents of the past? Why should we try? Just as one
plays music to bring historical scores to life, following historical recipes for scents
connects us to the practices of the fragrance makers who left them behind.

In the ArtLab of Utrecht University, the DURARE team collaborated with
researchers from *Het Geheugen van Geur* (project of De Jonge Akademie of the
KNAW) to reconstruct a historical “fragrant water” from a seventeenth-century
recipe. We used hands-on experimentation to release the fragrance from its text.
Yet, the products of our own experiments were at least as ephemeral as the
historical fragrances we were studying. So, how should we best digitally “capture”
the results of these olfactory reconstructions? And, more specifically, how can we
evoke historical scents in the digital worlds used to communicate our research?

Dr. Carlotta CAPURRO, “**Touching Digital Heritage**”

Dr. Carlotta CAPURRO réalise un postdoctorat en art numérique à
l'université d'Utrecht.

The digitization of cultural heritage has allowed the creation of high-resolution 3D
replicas. These objects can be handled in place of the originals and offer the possibility to
explore cultural heritage in new and more inclusive ways. This presentation discusses an
innovative approach to communication for museums and heritage collections, where an
interactive 3D-printed replica of an object is used as a tangible interface and storytelling
device, allowing a multi-sensory exploration of heritage.

Dr. Marieke HENDRIKSEN, “**Understanding tastes of the past
through digital and performative methods**”

Dr. Marieke HENDRIKSEN est professeure en histoire au pôle des
sciences humaines du KNAW à Amsterdam.

Just like books, paintings, and music, historical foodways are an important part of
our history and heritage. But simply reading recipes won't do the trick: it is hard
to understand how historical ingredients and dishes tasted, and how people in the
past experienced and valued such tastes. In the project *Tastes of the Past*, we aim to
develop a standardized protocol to reconstruct and evaluate historical tastes, and to
connect contemporary to historical evaluations of taste. This new method will help
us understand our food history and heritage better, and will provide new historical
information on shifts in tastes.

3.50-4.00 | Pause

4:00-4:45 | **Session 3 - En quête d'outils**

Dr. Lisandra COSTINER, “**AI Art Generators and Creative
Practices: A Practical Workshop**”

Dr. Lisandra COSTINER est maîtresse de conférence en histoire de
l'art à l'université d'Utrecht.

This practical workshop will introduce participants to the potential of AI Art
Generators. Participants will gain an understanding of how such engines
function, their strengths and limitations, and learn how to best deploy them
in creative practices.

5:30 | Clôture de la journée

Potestates.
Principatus.
Dominaciones.
Throni.
Cherubin.
Seraphin.