

L'Agence de Tourisme Temporel Vernonnaise



1. Présentation du patrimoine ayant fait l'objet de la digitalisation

La ville de Vernon subit **deux chocs architecturaux majeurs** dans son histoire 'récente'. Le premier a lieu lors de la Révolution française, lorsque quatre des cinq églises du centre-ville sont abattues, et que la muraille entourant la citadelle tombe. Il est d'ailleurs intéressant de noter que ces frontières invisibles sont restées. Même sans les murs, le cœur de la ville ne s'est jamais étendu. Le second traumatisme a lieu au début de la Seconde Guerre mondiale, le 8 juin 1940. Des bombardiers allemands lâchent des bombes incendiaires au-dessus de Vernon qui va brûler durant dix jours. Le feu s'est propagé de colombe en colombe et le centre sera détruit à 80 %. Ville normande martyre, Vernon logera durant une bonne vingtaine d'années sa population dans des baraquements.

À l'issue de la reconstruction, les Vernonnais sont prêts à tout pour retrouver un semblant de vie normale. La perspective d'un logement neuf et modernisé suffisait à leur faire avaler toutes les couleuvres, notamment architecturales. En effet, les constructions sont loin de proposer des matériaux aimables et des formes sensibles. D'autre part, tous les bâtiments intéressants et éléments de Patrimoine qui avaient résisté aux bombardements seront tour à tour détruits jusqu'à la fin du siècle suite à des décisions municipales, guidées par l'appétit d'opérateurs immobiliers. Comme la plupart des populations normandes traumatisées, les Vernonnais souhaitaient aller de l'avant. « *Vers le futur, et sans rétroviseur !* », tel semblait être le mantra de ces Buzz l'Éclair des années soixante et soixante-dix. Seuls quelques habitants semblaient réaliser à quel point la nouvelle ville qu'on leur proposait était insipide comparée au joyau architectural perdu. Mais cette cicatrice de la ville mutilée est toujours vivace ainsi que nous l'avons écrit en préface de notre livre '**Secrets et mystères de Vernon**' publié en décembre 2019 :

« Les maisons sont les dents d'une ville. Le sourire d'une rue tient en grande partie à leur alignement, leur homogénéité de teinte et de style. À Vernon, ces sourires ont été dépareillés par les bombardements de 1940 et 1944. Ne bénéficiant d'aucune mutuelle à la Libération, la municipalité a dû parer au plus pressé et faire appel à des dentistes-architectes de fortune pour improviser des couronnes et des bridges à bas prix. Dix années de bagues orthodontiques en échafaudages et de roulettes en marteaux-piqueurs. Au final, les nouveaux rictus de ces ruelles ont semblé bien amers aux Vernonnais nostalgiques des superbes façades à colombages d'avant-guerre. On a tôt fait d'oublier ses molaires d'origine, mais ces deuils sont plus simples à faire dans sa propre bouche que dans une rue. Même en n'ayant jamais connu cette cité autrement qu'avec son râtelier, la gêne est plus diffuse mais bien réelle. Les ombres de ces quartiers détruits chuchotent le nom des magasins disparus de la place du Marché et l'admirable

lettrage de « Cokes et Anthracites » au fronton de l'ancien numéro 20 de la rue Carnot. Les cartes postales des années 1930 demeurent les uniques témoins encore accessibles. Elles caftent et distillent ces secrets, crachant un bout du morceau sur une époque révolue.

Dans les rues de Vernon, la violence architecturale infligée au regard du promeneur provient du télescopage esthétique qui lui est imposé : beauté et laideur juxtaposées le forcent à passer du ravissement au raidissement, tel un chaud-froid visuel. Cette expérience génère chez le passant une sensation de malaise inconscient. Sa paupière essuie-glace efface le faux pour tenter de ne laisser que le vrai imprimer sa rétine. Mais cette gomme oculaire est loin de prouver toute son efficacité.

La population d'une commune fonctionne comme une famille. Les drames s'y transmettent de génération en génération, de manière invisible. Un secret a beau avoir été tu, oublié, il trouvera toujours le moyen de ressortir un jour, comme l'eau dans un mur. Les jours traumatisants des bombardements, les destructions de rues entières du centre-ville, l'incendie de dix jours, **les cent trente-cinq morts de la seule journée du 8 juin 1940**, ont laissé une trace indélébile dans la mémoire des Vernonnais, qu'ils aient ou non assistés à ces événements terribles.

Tout comme la maison d'un crime ne procure jamais un repos serein à ses nouveaux habitants, des sensations étranges demeurent et s'insinuent dans l'esprit des passants d'une rue défigurée. La reconstruction du nouveau visage de Vernon n'a pu faire disparaître ces cicatrices. Il en va de même pour les lieux qui en avaient réchappé et qui se sont retrouvés à terre, quelques décennies plus tard, suite aux décisions navrantes des municipalités successives. La salle des fêtes à colombages, l'élégant bâtiment en briques de la Poste, l'hôtel Le Strasbourg sur la place d'Évreux, la brasserie Peterschmitt... Il n'a pas suffi d'abattre ces lieux chargés d'histoire et chers aux habitants pour qu'ils disparaissent réellement. Leurs fantômes continuent à hanter la ville. **Une empreinte qui ne parvient pas à s'effacer.**

Ces mots ne visent pas à prétendre que seule la cité ancienne pouvait incarner l'harmonie, pas plus à stigmatiser sans fin les erreurs d'urbanisme manifestes qui ont continué, longtemps après les bombes, à défigurer le centre-ville. Il est simplement question de ne plus se masquer les yeux devant la beauté perdue de Vernon, d'intégrer son passé pour mieux se réconcilier avec son présent. Il est temps d'en finir avec un secret qui ronge inconsciemment ses descendants. Il est temps de regarder en face ces façades disparues pour en conserver précieusement le souvenir. **Un devoir de mémoire, un travail de résilience.** »

2. Description du projet

Face au constat qu'un mystère traînait dans cette ville, un deuil caché qui peinait à s'exprimer, Nicolas Deschamps et moi-même (Alexandre Révérend) avons décidé de proposer **cette sorte de 'psychothérapie municipale'** dont nous avons perçu la nécessité.

Nous avons ainsi commencé par créer en 2017 un groupe Facebook (et une version blog pour ceux qui n'y sont pas) afin de vérifier que nous n'étions pas les seuls à ressentir ces choses. Le succès fut quasi immédiat, comme la terre trop sèche d'un pot de fleurs dans laquelle l'eau d'un arrosoir est aussitôt absorbée. Chaque photo publiée du Vernon d'avant recueillait non seulement de très nombreux likes, mais des commentaires nostalgiques, surpris ou émus. Ce qui nous a rapidement étonnés, c'était la diversité en termes d'âges et de milieux sociaux. Sans véritablement toucher des adolescents (Facebook ayant déjà été déserté par eux) le public atteint était aussi féminin que masculin, d'un âge situé entre 25 et 80 ans, des ouvriers aux profs, des chômeurs aux dirigeants d'entreprises locales. La frange de la population dont la présence nous a le plus étonnés venait des cités. Des immigrés récents à la recherche d'un ancrage local. Le plus beau compliment que nous ayons reçu d'ailleurs provient d'eux, ainsi que de jeunes couples récemment arrivés dans la ville. Ces personnes nous ont remerciés pour avoir représenté un accélérateur de racines. Grâce à nos articles et nos partages de photos/vidéos anciennes, ils nous disent avoir pu s'intégrer bien plus rapidement. On parle souvent de 'roman national' mais, de la même manière, **un roman municipal doit s'écrire** et la population en a besoin pour ancrer son terrier, flairer l'identité de sa cité au travers de son histoire.

L'autre déclencheur de cette aventure pour nous remonte à quelques années. Un promoteur était sur le point d'obtenir la construction d'un immeuble à une vingtaine de mètres seulement de l'ancien donjon du 12e siècle qui surplombe la ville. Il y eut une petite levée de boucliers d'habitants à laquelle nous avons participé, sans que la population dans son ensemble ne se mobilise réellement. Face à ce front, la municipalité eut alors la sagesse de réorienter le promoteur vers d'autres terrains et le projet fut ajourné. Mais je me suis rendu compte à cette occasion que de tels crimes architecturaux, courants dans les années 70, 80 et 90 étaient encore possibles. Il fallait sensibiliser les Vernonnais, **leur apprendre à aimer leur patrimoine** et faire naître des réflexes de protection quand celui-ci était menacé par des intérêts financiers. C'est également ce qui nous a poussés à entreprendre tout cela, et nous osons espérer que la réaction des habitants sera bien différente le jour où le projet scélérat tentera sa chance une nouvelle fois.

À Vernon, il existe depuis les années soixante une société savante, le Cercle d'Études Vernonnais, composée de professeurs à la retraite, qui propose des conférences sur l'histoire de la Ville. Même s'ils ont fait un formidable travail durant plusieurs décennies et que nous avons du respect pour ses membres, nous avons rapidement été déçus par ces réunions, Nicolas et moi, notamment pour une absence de sens du partage des connaissances. Ces hommes et femmes conservaient jalousement leurs photos et se montraient avarés en renseignements vis-à-vis des nouveaux intéressés. Nous avons compris que nous devons créer quelque chose de totalement différent pour que, quiconque se posant une question liée au Patrimoine de la ville puisse trouver une réponse simple, sans avoir l'impression de demander une faveur. C'est ainsi que notre Agence de Tourisme Temporel Vernonnaise est née. Une association à but non lucratif, contrairement à ce que le nom pourrait laisser penser après lecture rapide.

L'ATTV, c'est en quelque sorte la rencontre de deux frappingues du patrimoine de la ville, deux extracteurs de mémoire locale. Pour nous, voyager dans le temps, y organiser des excursions, c'est en quelque sorte **le seul espoir d'avoir un jour le fin mot de l'Histoire**.

Nicolas est prof d'Arts Appliqués et moi, Alexandre, je suis scénariste dans le dessin animé. Le goût de la narration et une passion commune pour le fantastique ont guidé notre choix vers cette manière de raconter le Patrimoine et l'histoire de la ville. Comme une véritable agence ayant pignon sur rue qui proposerait à ses clients des voyages dans le passé. Nous avons poussé l'amusement jusqu'à nous inventer une adresse dans une ruelle disparue du Vernon d'avant-guerre, sous prétexte que les loyers y seraient moins chers. Une hôtesse d'accueil virtuelle, Élodie, androïde de troisième génération prétendument ramenée d'un voyage de prospection dans le futur complète le tableau. Quelques faux avis de Vernonnais, prétendument ravis de leurs récents voyages au Moyen-Âge ou à la Préhistoire, la révélation d'un endroit secret de la ville permettant de rejoindre les couloirs du Temps, à la manière d'un portail, et l'aventure pouvait démarrer. La devise de l'Agence de Tourisme Temporel est : « **Visitez ce qui n'existe plus** ». Dans une ville comme Vernon, où le gros du patrimoine a disparu, l'une des meilleures manières de le faire découvrir est de se tourner vers le virtuel.

Si aujourd'hui, la page facebook de l'ATTV compte près de 2500 abonnés, les débuts à sa création il y a trois ans, n'en comptait que quelques centaines. Le premier événement que nous avons organisé et qui nous a fait réellement connaître d'un grand nombre d'habitants fut **le lancement d'un crowdfunding**. Nous étions inconnus de la municipalité, mais avons déjà ce rêve : reconstituer en 3D des quartiers de Vernon tels qu'ils étaient avant les destructions. La VR commençait à devenir plus accessible. Nous

avons repéré à quel point, lorsqu'elle est utilisée avec finesse et doigté, elle pouvait générer de l'émotion. En revanche, nous avons compris qu'abandonner les gens au milieu d'une maquette, aussi bien faite soit-elle, sans leur proposer une narration minimum, voire une intrigue, est une expérience vouée à l'échec, du moins ne générera-t-elle qu'un bâillement poli, après un fugace 'effet waouh'.

Nous avons alors choisi la date du 8 juin 1940 et le lieu emblématique de la place du marché de Vernon, premier lieu frappé par l'aviation allemande. L'idée était de présenter cette place telle qu'elle était une minute avant le drame. Avec la mise en place du fameux système des contreparties, les gens pouvaient choisir de verser des sommes à partir de 10 euros (1000 euros furent la participation la plus haute). En échange, les contributeurs étaient tous conviés le 8 juin 2018 à venir découvrir un court-métrage réalisé en VR dans la maquette 3D 'La minute d'avant' dont la fabrication était financée par cette opération. La somme récoltée fut d'environ 10 000 euros. Pas une fortune, trop peu pour confier la réalisation à un prestataire de services, mais juste assez pour intéresser un graphiste passionné solitaire.

Nous en avons repéré un sur le Web : Jean Philippe Gauberthier. Il reconstituait des quartiers disparus de Rouen avec un degré d'hyper-réalisme assez bluffant. La place du marché de Vernon était large et comptait pas moins d'une bonne vingtaine de bâtiments à restituer dans leurs versions d'avant-guerre. Jean Philippe a accepté cette commande à réaliser sur une durée de six mois à ses heures perdues, en plus de son travail. À charge pour nous de lui fournir toute la documentation nécessaire (plans, photos, témoignages). Nous avons passé de longues heures à scanner le contenu des dossiers de Dommages de Guerre aux Archives Départementales, à rechercher parmi les cartes postales et photos de particuliers. Cette première expérience a été passionnante pour nous et la maquette s'est montée ainsi progressivement. Nous avons rapidement compris que ce qui nous faisait rêver était **une 3D réaliste au 'sens sale'** : souvent les prestataires de services dans ce domaine sont habitués à travailler pour des opérateurs immobiliers, et la culture en vigueur dans ce domaine est d'idéaliser les choses (éclairage, textures clean, etc.). Même des sociétés qui travaillent plus spécifiquement pour le Patrimoine produisent souvent une 3D proche des jeux vidéo des années 2000, avec quelques éléments posés de manière faussement négligée dans le décor (une charrette, une botte de foin, des modélisations en provenance de banques de modèles 3D). Avec Nicolas, nous aimons croire davantage aux bâtiments représentés, proposer une immersion la plus crédible possible. Aussi, avec Jean Philippe, le maître mot était la chasse au rectiligne. Cela s'accompagnait également d'un travail particulier sur les textures. Le bas des murs devait être systématiquement salis, comme si un chien avait uriné dessus, trois jours plus tôt.

Parallèlement, nous avons entrepris de peupler cette reconstitution du marché de Vernon à l'aide de photos d'époque découpées et colorisées. Tous les personnages et leurs étals provenaient de photos prises juste avant la guerre, pas forcément à Vernon sauf dans certains cas. La difficulté était de faire coïncider l'éclairage du personnage de la photo avec son placement dans ce nouveau décor, et donc l'éclairage du lieu. Il a fallu également animer les jets d'eau de la fontaine avec un générateur de particules dans After Effects, puis faire voler des quadrilles de 27 bombardiers allemands, l'exact même modèle d'avion qui avait survolé la ville, les positionner dans la bonne direction, à la même altitude, vitesse, et leur faire larguer des bombes.

Nous avons présenté à deux reprises des stades d'avancement de la maquette (mode filaire) aux Vernonnais que nous réunissions dans la salle de la mairie pour des présentations publiques. Ces manifestations ont immédiatement remporté un vif succès et la jauge de 100 personnes maximum que peut contenir la salle a été dépassée. Certains Vernonnais n'ont d'ailleurs pu y assister pour cause de fermeture de l'entrée pour raison de sécurité. **La municipalité a commencé alors à comprendre qu'il se passait quelque chose** et à mesurer l'engouement que nous étions en train de créer. Ils ont fait un don généreux pour le crowdfunding qui nous a permis de raffiner la post production du film (bruitages, son binaural).

La date anniversaire du 8 juin 2018 approchait, la maquette atteignait sa phase finale de réalisation, mais il restait un point délicat à résoudre : **dans quel type de casque VR** faire vivre aux contributeurs l'expérience de ce film en 360° ? Oculus avait annoncé en novembre la sortie d'un tout premier casque VR autonome, mais nous étions en avril 2018 et l'Oculus Go était chaque mois reculé. Nous nous apprêtions à devoir utiliser des casques munis de téléphones Samsung, avec toutes les difficultés liées à ce dispositif. Près de 200 personnes étaient inscrites. Un véritable cauchemar en termes d'organisation. Surtout que l'idée était clairement de montrer aux gens le marché de 1940 reconstitué, à l'endroit même où le point de vue central de l'image 360 avait été calculé. Heureusement, un miracle a fait que la sortie de l'Oculus Go fut finalement annoncée lors de la conférence de la firme le 1er mai 2018. Je profitais d'un court voyage à New York prévu à cette période pour en acheter six exemplaires et les ramener en France. Heureusement, les tests de notre film furent parfaitement concluants dans ce dispositif, et les 7, 8 et 8 juin l'événement put se tenir avec les 6 casques VR.

Le succès local fut retentissant et le bouche-à-oreille fut tel que nous avons bien entendu accepté sous notre petit barnum quelques personnes qui n'avaient pas participé à la collecte, des curieux intrigués par ces casques inconnus sortis un mois plus tôt seulement. De ce point de vue, **nous avons certainement été en France les premiers à les utiliser**

ainsi en mode 'kiosque'. Plus de 200 Vernonnais ont pu vivre l'expérience de l'avant-bombardement, mais également du bombardement lui-même puisque le film s'achève sur une première bombe qui fait voler en éclat une vitrine. Puis un environnement circulaire de photos fixes d'époque montre la même place dévastée en fin de film. C'était en quelque sorte une manière nouvelle de commémorer un événement mémoriel, une façon de sensibiliser de manière ludique des jeunes gens, autrement que par un dépôt de gerbes sur un monument aux morts, à cet événement historique. Pour les anciens Vernonnais, ce fut une expérience très émouvante pour ceux qui n'avaient jamais revu la place intacte depuis leur enfance. Sous les casques, nous avons pu observer **de nombreux mentons qui tremblaient d'émotions**, et même des larmes qui embuaient les lentilles des casques.

Deux autres courts-métrages allaient ensuite voir le jour. Le premier à l'occasion du centenaire de l'Armistice. Le second (et dernier de la trilogie) faisait vivre plusieurs siècles d'occupation du château royal de Vernon, celui de Philippe Auguste.

Le 11 novembre 2018, les Vernonnais furent ainsi conviés à se rendre en bord de Seine. Sur cette pelouse qui a remplacé un quartier très vivant et populaire disparu en 1944 sous les bombardements alliés, nous avons planté **le Chronoscope, un grand barnum avec des photos imprimées sur la toile**, commandé pour l'occasion. Ces photographies rares et inédites montraient des stands de foires Vernonnaises du début de 20e siècle. Notre idée était de montrer que si la réalité virtuelle avait existé à l'époque, elle aurait été présentée dans ce type de manifestation (comme le fut le cinéma et autres inventions au début du 20e). Un complice, faux aboyeur en tenue de M. Loyal alpaguait les promeneurs en leur lançant des phrases d'accroche dans son mégaphone tandis qu'un groom accueillait les volontaires pour l'expérience à l'entrée du petit chapiteau. De l'extérieur, rien ne permettait de visualiser ce qui les attendait au juste à l'intérieur. Et ceci pour une raison simple : dès que le spectateur entrait, il se retrouvait dans **un environnement futuriste, en télescopage temporel total**. Dans un éclairage bleuté, nos six casques VR pendaient du plafond de la tente, retenus par leurs câbles de recharge. Deux personnes aidaient les nouveaux arrivants à chausser les casques ainsi que des écouteurs audio pour mieux leur faire profiter du traitement binaural de la bande sonore.

Pour ce second film, au lieu de glisser des personnages fixes dans notre décor 360, nous avons opté cette fois pour l'incrustation de personnages filmés sur fond vert et qui parlaient. Une vingtaine de figurants et comédiens Vernonnais avaient ainsi participé à ces tournages pour animer le quartier en pleine effervescence après l'annonce de l'Armistice. Deux gueules cassées discutaient, ainsi qu'un peintre, discret devant sa toile, mais qui ne tardait pas à nous apostropher après avoir remarqué notre 'présence' « *Oh*

vous... vous n'êtes pas d'ici ! ». **Ce peintre n'était autre que Fernand Léger** qui vécut à cette époque à une centaine de mètres du lieu choisi. Gazé à Verdun, il évoque son implantation à Vernon, ville où il souhaitait créer une résidence d'artistes. L'autre grande surprise pour les spectateurs, mis à part les collines au loin (matte painting) à la végétation répartie différemment à l'époque, et l'eau de la Seine animée sur laquelle des bateaux avançaient, c'est la vision du superbe pont d'avant (détruit en 1940) et qu'ils pouvaient découvrir à son emplacement d'origine.

Grâce à un gros bouche-à-oreille et une campagne active sur les réseaux sociaux, c'est plus de 600 personnes que nous avons ainsi accueilli les 10, 11 et 12 novembre sous notre Chronoscope. Des gens sidérés de découvrir le quartier aujourd'hui rasé qui se trouvait à ce même emplacement un siècle plus tôt.

Les 21 et 22 septembre 2019, à l'occasion des Journées du Patrimoine, nous avons présenté **notre troisième court-métrage VR, sans doute le plus abouti**. Il dure 8 minutes. Depuis le centre de la cour de l'ancien château de Philippe Auguste, les habitants se sont retrouvés plongés au XVII^e siècle, quand le lieu était déjà en ruines. Accueillis par la voix du 'fantôme du château', ils ont pu remonter les périodes en sa compagnie et visualiser dans la cour de nombreux chevaliers s'entraînant au combat ou des villageois s'animant dans diverses situations. La difficulté était d'éviter les clichés du genre : le banquet où un fêtard bruyant, une cuisse de gigot à la main, tape sur le derrière d'une servante porteuse de pichet. L'évocation temporelle nous faisait ensuite remonter jusqu'aux années 70 où l'ancienne salle des fêtes et l'ancien conservatoire étaient miraculeusement là. Détruites à l'aube des années 90, ces charmantes constructions néo-normandes ont laissé une forte nostalgie dans le cœur des Vernonnais qui y ont passé tant de soirées. Un haut lieu de la vie locale. Là encore, l'émotion fut forte pour les spectateurs et en les aidant à retirer leurs casques, difficile de ne pas le ressentir.

Ces courts-métrages ont été financés par une subvention annuelle de la municipalité d'environ 12 000 euros en moyenne. La quasi-intégralité du budget a été utilisée dans la fabrication des décors 3D en 360° (par Cyril Catelan) ainsi que le mixage en binaural des bandes-son. Recherches, scénarisation, tournages, montages, effets spéciaux ont été réalisés par Nicolas et moi-même, à nos frais.

Avec le recul, **nous avons bénéficié d'une chance extraordinaire**, d'une parenthèse enchantée, si l'on considère le timing exceptionnel qui nous a permis de démarrer avec l'Oculus Go dès sa sortie, et d'achever ces expériences juste avant l'arrivée du Covid 19 qui rend désormais impossible l'accueil de plusieurs centaines de spectateurs et la mise à disposition pour eux des six mêmes casques VR.

D'autre part, à deux reprises, nous avons investi trois mois durant des lieux fixes pour y

exposer nos travaux. Ce fut tout d'abord le musée de Vernon où de juin à septembre 2018, nous avons présenté 'La Cicatrice oubliée', une exposition sur les destructions de 1940, et qui proposait le film VR 'la Minute d'Avant'. Un autre film y était diffusé en boucle, **un documentaire d'une trentaine de minutes**, réalisé spécialement pour l'occasion. Sous le titre 'les derniers témoins', sept vieux Vernonnais racontaient face caméra la manière dont, enfants, ils avaient vécu les bombardements. Impressionnants et poignants, ces récits confirment l'état de sidération de ces enfants de la guerre dont la ville et les vies ont brusquement basculé.

En mai et Juin 2019, c'est une maison du XVe siècle qui nous a accueilli en centre-ville. Nous y avons établi notre agence de Tourisme Temporel où nous recevions les gens exactement **comme s'ils venaient se renseigner pour un prochain voyage dans le passé**. Devant un catalogue de voyages contenant nos trois périodes reconstituées, ils pouvaient se décider sur le film VR de leur choix. Encore une fois, l'expérience fut un vrai succès. Puis nous avons fait voyager notre exposition sur les destructions de la guerre dans des écoles et collèges de la ville, sans oublier la diffusion par casques VR des trois films à plusieurs centaines d'enfants lors de ces occasions.

Parallèlement, nous avons confié à Guillaume Roignant, un passionné de l'histoire de la ville de Compiègne, **la reconstitution 3D de tout Vernon au milieu du 18e**, y compris le pont médiéval sur la Seine, les îles, le quartier de Vernonnet et les collines. Un plateau de 4,4 km carré, avec au total 2300 arbres et près de 1000 bâtiments. Pour cette maquette virtuelle, nous ne pouvions viser le même degré de réalisme que celui de nos films. Il fallait en effet pouvoir se mouvoir librement en temps réel dans les ruelles et au-dessus de la ville. Nous avons donc opté pour l'utilisation du logiciel SketchUp, et nous l'avons poussé dans ses retranchements en appliquant aux façades des textures issues de photos de maisons d'époque encore visibles dans le quartier de la collégiale et rue Potard. Une banque de fenêtre, portes, pignons fut alors constituée et, sans que le spectateur ne s'en rende compte, celui-ci passe régulièrement devant des façades identiques. La répétition est difficilement détectable pour l'œil, et le degré de réalisme offert est assez saisissant. Afin de permettre une visite ludique de cette maquette, nous avons réalisé un film d'une quinzaine de minutes, dévoilé à l'occasion des Journées du Patrimoine 2020. On nous y voit faire voler un drone dans le ciel du Vernon d'aujourd'hui avant de lui faire changer d'époque et survoler le Vernon du 18e, en commentant les divers quartiers survolés.

Par ailleurs, nous avons milité auprès de la mairie pour qu'**un sarcophage gallo-romain, trouvé dans un jardin de la ville en 1964** et qui végétait dans un entrepôt municipal à ciel ouvert depuis plusieurs années, soit installé sur une pelouse en bord de Seine,

permettant aux touristes et habitants de le voir, et à la défunte qui l'occupait de mieux rejoindre le fleuve de l'éternité que sa religion lui promettait.

De manière anecdotique, nous avons créé une version locale du jeu du Monopoly, intitulée le **Vernonpoly**. Le célèbre jeu de société basé sur le sens de la propriété et l'enrichissement personnel voyait ici son but évoluer : il ne s'agissait plus de posséder la ville, mais de se la réapproprier en achetant des rues et maisons qui n'existaient plus.

Nous avons également mené une campagne intitulée 'La mémoire des murs' qui a consisté à repérer quelques murs aveugles. La tristesse de leurs crépis défraîchis ou tout simplement la taille excessive du vide qu'ils dessinaient nous avaient donné une idée : faire reproduire sur des bâches imprimées des photos agrandies de ce qui se dressait encore un siècle plus tôt en ces mêmes lieux. Après la pose en avril 2019 d'une toute première bâche, devant le bâtiment de la Poste, deux autres bâches furent fixées. L'objectif de ces accrochages vise à témoigner du patrimoine perdu en proposant à l'œil du passant **une exposition éphémère dans les rues** ; faire cohabiter le passé et le présent, proposer un effet avant/après in situ, rendre la mémoire visuelle à ces murs aveugles.

Comment ne pas évoquer également la déclinaison récente de notre concept sous le titre des '**Croisières Temporelles**' ? Ces visites nautiques sur la Seine, à bord du Lady-bird (affrété par le Cercle du bateau atelier) permettent des promenades gratuites pour des touristes où l'ATTV déroule un chapelet d'anecdotes sur le Vernon insolite. Une version terrestre de ces visites était déjà proposée depuis deux ans à travers les ruelles et les lieux chargés de mystère où se sont déroulés d'étonnants faits divers.

Enfin, début Novembre 2020, après la sortie l'an dernier de 'Secrets et mystères de Vernon', nous publions un second livre. Il s'agit d'**un album de photographies anciennes inédites**, prises dans Vernon entre 1860 et 1940. Le format à l'italienne et la définition saisissante (nous sommes partis des plaques originales) va permettre au lecteur un autre type d'immersion.

L'avenir pour notre association se résume à plusieurs pistes à ce stade. D'abord celle d'une mise en valeur de la maison de Pierre Bonnard, récemment rachetée par la ville, et qui pourrait créer à quelques kilomètres seulement de celle de Claude Monet, une seconde attractivité pour les touristes. D'autre part, nous serions heureux de transmettre à d'autres passionnés l'expérience apprise lors de ces trois ans. Pourquoi pas dans le cadre d'une école de 3D patrimoniale à créer ? Nous souhaitons également reprendre dès que possible nos travaux visant à permettre au public de se déplacer physiquement

et en temps réel, via des casques VR Quest, dans les rues de notre maquette du milieu du XVIII. Afin de ne pas avoir à le faire évoluer dans un périmètre vaste comme un stade, le visiteur aura la taille d'un géant; une sorte de jeu de piste où des indices dissimulés permettent au visiteur d'explorer cette maquette comme s'il s'agissait d'un grand jeu de construction, et où, en se baissant et en enjambant les bâtiments, on sillonne la citadelle disparue. Enfin, sur la colline de Vernonnet, se trouvent **les ruines inexploitées du plus grand oppidum gaulois découvert en Europe**. Inaccessible car situé sur un terrain militaire, la reconstitution 3D de ce village pourrait passionner les touristes si seulement on leur donnait la chance de pouvoir l'appréhender, grâce au numérique. Bref, comme vous pourrez le constater, les projets ne manquent pas...

3. Auto-évaluation du projet

A/Relation entre le patrimoine digitalisé et le territoire. La force de cette relation dépend du lien entre le patrimoine digitalisé et l'histoire du territoire, son identité, mais aussi à l'implication des habitants dans le projet.

X Très forte ▲Forte ▲Faible

Explication de l'auto-évaluation

Le passé douloureux de Vernon, ville martyre de la dernière guerre, longtemps occulté, est remonté à la surface suite à nos actions. Le patrimoine détruit a été redécouvert par les Vernonnais sous forme de photos, films et reconstitutions VR & 3D. Ils ont montré leur fascination et attachement à l'identité de cette ville en venant très nombreux soutenir nos présentations. Il semble que ce passé digéré, puis intégré, la poursuite vers l'avenir peut se faire de manière plus paisible.

B/Intégration de la réflexion numérique dans la réflexion globale du projet. La force de cette intégration dépend du rôle assigné aux technologies numériques dans le projet, sont-elles ajoutées à l'expérience in situ ou sont-elles à la base de l'expérience créée.

▲Très forte X Forte ▲Faible

Explication de l'auto-évaluation

Les technologies numériques sont apparues comme le meilleur moyen de montrer au public ce qui ne peut plus l'être, de le mettre en scène, via la VR et la maquette numérique. Nous utilisons également des procédés plus classiques (expositions de plans, visites guidées, gravures, photos et films). Disons qu'à la manière du Cheval de Troie, le numérique est une manière ludique d'entraîner dans l'aventure des enfants et adolescents, et de leur faire découvrir le visage disparu de leur ville.

C/Degré d'innovation. Le degré d'innovation dépend de la maturité des technologies employées et de l'originalité de l'expérience proposée. Il peut également intégrer l'innovation dans les processus de production ou de médiation autour du patrimoine digitalisé. L'innovation peut-être technique, cognitive ou encore dans la méthode employée pour conduire le projet.

▲Très fort X Fort ▲Faible

Explication de l'auto-évaluation

Comme décrit dans les pages précédentes, nous avons bénéficié d'un formidable timing qui nous a permis d'être certainement en France les tout premiers à proposer en mode kiosque pour un large public un film dans un casque VR autonome (Oculus Go). Pour ce qui est de l'originalité de l'expérience proposée, pas certain que nous puissions concurrencer des studios canadiens comme 'Felix et Paul', par exemple, qui disposent de budgets et matériels conséquents, mais nous sommes assez fiers des quelques astuces narratives ou sonores élaborées pour pousser l'utilisateur à se tourner un peu partout dans le 360°. Notre manière d'utiliser SketchUp en y intégrant des textures réelles de façades vernonnaises survivantes, peut sans doute également être considérée comme une innovation.

D/Degré de protection. Le degré de protection dépend de la capacité du projet à préserver le patrimoine de dégradations immédiates ou prévisibles, ou à en favoriser la restauration ou la rénovation.

▲Très fort **X Fort** ▲Faible

Explication de l'auto-évaluation

Comme indiqué précédemment, notre action vise à susciter des réflexes d'attachement fort et intime de la population envers son patrimoine et de l'amener, le cas échéant, à se comporter de manière moins passive que par le passé face aux attaques de promoteurs ou à des décisions guidées uniquement par le souci de rentabilité. Il semble que nous ayons atteint notre objectif à en croire la teneur des commentaires sur notre page Facebook. Nos abonnés réalisent les dégâts commis lors des décennies précédentes et demandent des explications aux responsables dès l'annonce de nouveaux travaux.

E/Niveau de Responsabilité Sociale et Environnementale. Le niveau de RSE dépend de l'intensité des externalités positives induites par le projet pour le territoire, ses populations comme son environnement.

▲Très fort **X Fort** ▲Faible

Explication de l'auto-évaluation

Nous avons coché la case 'Fort' car cocher la case 'Faible' reviendrait à dire que les effets positifs de notre projet sont faibles. Mais à vrai dire, il n'est pas simple de

les dégager sans se répéter. Il y a les réflexes désormais acquis par la population face aux menaces sur le patrimoine (voir point d'évaluation D), ce retour qui nous est fait par les nouveaux habitants (notamment venus d'autres pays) sur les racines locales que nos actions leur permettent d'intégrer plus rapidement, la conservation et constitution d'un fond d'archives visuelles qui sera prochainement versé à la Ville pour les générations futures.

Conclusion du candidat : Pourquoi pensez-vous mériter le Prix Geste d'Or – Heritech ?

Nous pensons avoir du 'mérite' pour avoir entrepris tout cela, mais nous ignorons totalement si nous 'méritons' ce Prix ou non. C'est principalement pour témoigner de notre expérience que nous 'candidatons', et surtout pour offrir un coup de projecteur sur la ville de Vernon qui a un léger problème d'identité : paillason de Giverny, simple sas vers ce village où convergent des milliers de touristes chaque année, elle mérite d'être mise en lumière et considérée un jour comme une destination à part entière ; du moins pour qu'à leur arrivée en gare de Vernon-Giverny les étrangers de passage désirent en savoir plus sur cette ville émouvante qu'ils traversent sans la regarder.

MANIFESTATIONS ATTV

Sept-oct 2017 : crowdfunding

16 et 17 septembre : **Vernon insolite** JDP, visites.

17 septembre : **présentation publique** mairie de Vernon.

9 mars 2018 : seconde présentation publique, mairie de Vernon

8 et 9 juin : révélation in situ de **La minute d'avant**

22 Juin au 22 septembre : exposition **La cicatrice oubliée**, musée de Vernon

15 septembre : troisième présentation publique, Auditorium Philippe Auguste, JDP

9 au 11 novembre : Inauguration du **Chronoscope**, quai Penthievre avec la diffusion de notre Film vr 2 **le coeur Léger** à l'occasion du centenaire de l'Armistice

12 décembre 2018 au 10 février 2019 : Diffusion du Coeur Léger au sein de l'Expo 'Vernon dans la Grande Guerre', musée de Vernon.

4 mai au 30 juin 2019 : le Temps Jadis

Présentation de la **maquette du Vernon d'avant la Révolution**

Interventions scolaires :

6 novembre 2018 - Ecole Maxime Marchand (CM1 - CM2) : Avant-première Le coeur Léger.

19 novembre 2018- Le coeur Léger - Ecole Pierre Bonnard, Vernonnet

10 décembre 2018 : Cicatrice oubliée - Collège Cervantes

8 au 12 avril 2019 - visites centre social des Penitents/espace Simone Veil

21 et 22 septembre 2019 : salle Maubert EPA - Journées du patrimoine - présentation du '**Fantôme du château**', troisième court-métrage VR.

Petites conférences sur la maquette achevée de Vernon avant la révolution française.

Été 2020 : **Les croisières temporelles**, visites nautiques de l'ancien archipel de Vernon

19 et 20 septembre 2020 : présentation d'une version élargie de notre maquette du Vernon d'avant la Révolution, à l'occasion des Journées du Patrimoine

Mi-novembre 2020 : sortie de '**Vernon 1860-1940**' un album de près de 150 photographies anciennes et inédites, une édition soignée réalisée à partir des plaques originales.

LIENS

Les réseaux sociaux :

La page Facebook

<http://www.facebook.com/Agence-de-Tourisme-Temporel-Vernonnaise-242900569443289>

La version blog

<https://attv27.blogspot.com/>

Les films VR :

La minute d'avant

<https://vimeo.com/360383530>

Le coeur Léger

<https://vimeo.com/362274356>

Le fantôme du château

<https://vimeo.com/365492195>

IMPORTANT : Privilégier le visionnage dans un casque VR. (Oculus Go, Quest, ou autre). À défaut, télécharger l'app gratuite Vimeo sur smartphone ou tablette, puis ouvrir le lien du film. Equiper l'appareil d'un casque audio pour profiter du son binaural, et enfin regarder le film sur l'écran en tournant tout autour de soi.

Vidéos diverses :

Teaser du livre

<https://youtu.be/eQwEcPuXgwU>

Emission FR3 du 11/05/2019

<https://youtu.be/qLS5mB6tvB0>

Présentation publique le 9 mars 2018 à l'Hôtel de Ville de Vernon

https://www.youtube.com/watch?v=l7XqGgn3MoU&feature=emb_title

Reportage Caméra Diagonal - 17 aout 2017

https://www.youtube.com/watch?v=aPbf8zsJaQ8&feature=emb_logo

Balade temporelle à Vernon

<https://youtu.be/FIVAePWBydl>

Les derniers témoins - documentaire

<https://www.youtube.com/watch?v=S2PiJYnPTdY&feature=youtu.be&fbclid=IwAR3xmKID9IlgH2imHIBOIMkhvddrk6FZ9ZWVqIUeOysEP1H6L64uh4hhD014>

Le drone temporel

<https://www.youtube.com/watch?v=OK3nwjJrnL0&feature=youtu.be>