

arte

SOIRÉE **3D**

15.12.12

SAMEDI 15 DÉCEMBRE À 20.45  ET SUR ARTE +7 ET VOD

LE DÉFI DES BÂTISSEURS

LA CATHÉDRALE DE STRASBOURG

UN DOCU-FICTION EN 3D-RELIEF DE MARC JAMPOLSKY (2012, 88MN)

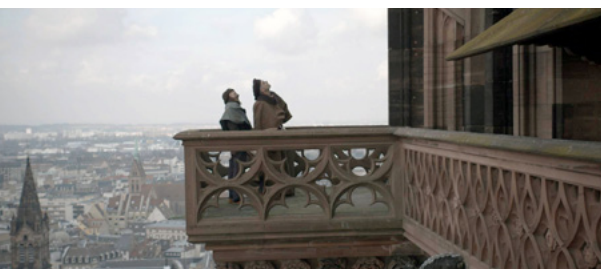
arte.tv/cathedrale

SAMEDI 15 DÉCEMBRE 2012 À PARTIR DE 20.45

SOIRÉE 3D

L'innovation technologique est pour ARTE un défi permanent. Après le spectacle vivant et les grandeurs de la nature (lors des précédentes journées 3D, le 31 décembre 2010 et le 19 février 2012), la chaîne poursuit donc son développement sur les programmes en 3D et invite les téléspectateurs à renouveler l'expérience toute une soirée, le 15 décembre 2012.

LES PROGRAMMES SERONT DIFFUSÉS EN 3D SUR LE CANAL 333 DE LA TV D'ORANGE ET PARALLELEMENT EN 2D SUR ARTE. PAR AILLEURS, CES PROGRAMMES SERONT ÉGALEMENT PROPOSÉS EN 3D SUR L'OFFRE VOD DE NUMERICABLE.



20.45

LE DÉFI DES BÂTISSEURS LA CATHÉDRALE DE STRASBOURG



22.15

RENCONTRE DANS L'ESPACE

UN DOCUMENTAIRE DE JÜRGEN HANSEN (2012, 52MN, 3D)
PRODUCTION : ZDF/ARTE

Quel est le quotidien des astronautes en apesanteur ? Un voyage à la découverte des grands lieux de l'odyssée spatiale (le centre de la NASA à Houston, la Cité des Étoiles à Moscou) et des images à couper le souffle prises depuis l'espace.



23.10

LES FRÈRES HUBER

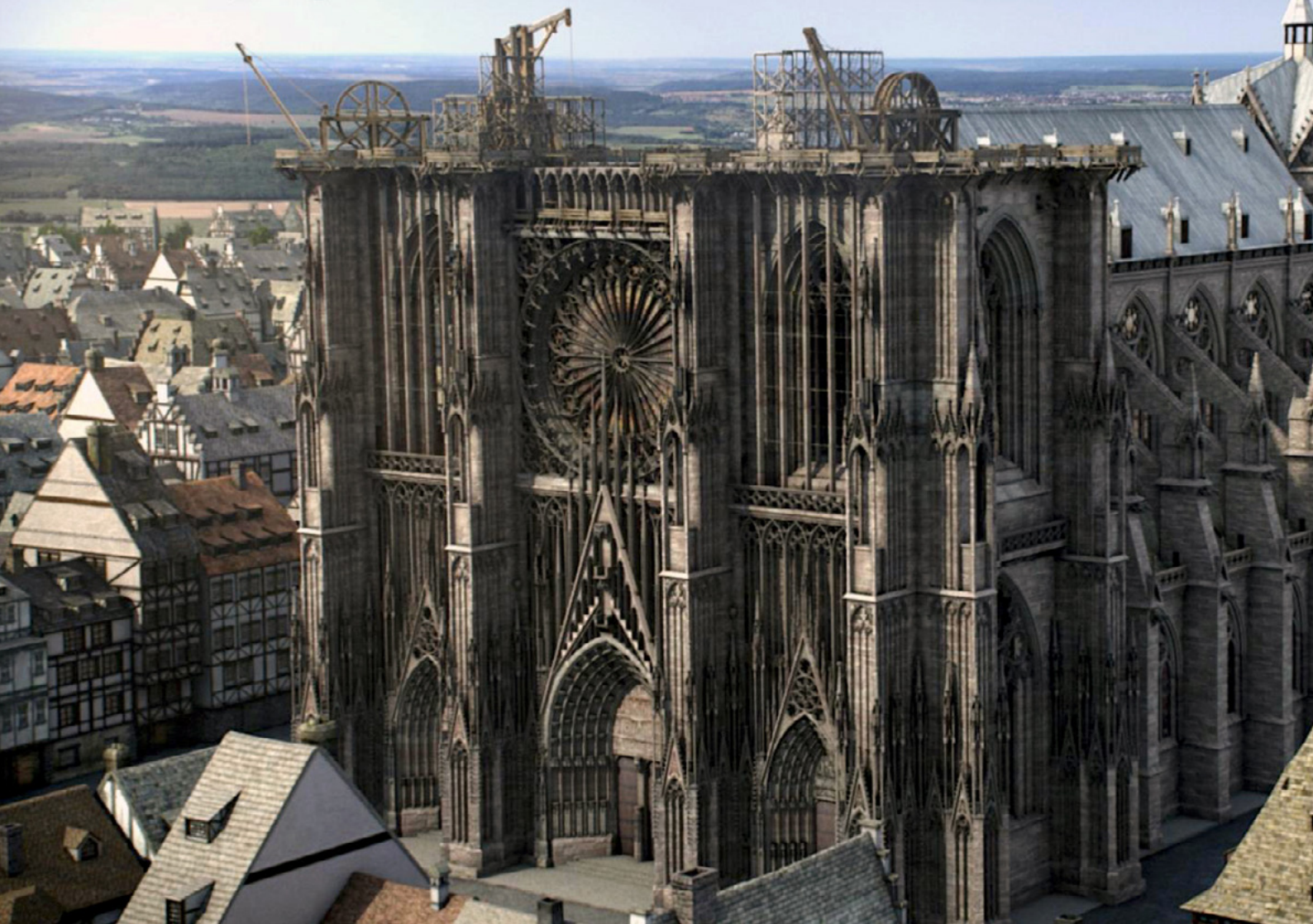
UN FILM DE JENS MONATH (2011, 43MN, 3D)
PRODUCTION : ZDF/ARTE

Thomas et Alexander Huber, deux alpinistes de l'extrême, grimpeurs de vitesse allemands, déjà suivis par la caméra dans *Les parois de l'extrême* (2007), se lancent un nouveau défi : la dalle Karma, l'une des voies les plus difficiles dans les Alpes autrichiennes...

CONTACTS PRESSE ARTE

MARTINA BANGERT / MARIE-CHARLOTTE FERRÉ

01 55 00 702 90 / 73 25 - m-bangert@arteFrance.fr / mc-ferre@arteFrance.fr



SAMEDI 15 DÉCEMBRE 2012 À 20.45

L'AVENTURE HUMAINE

LE DÉFI DES BÂTISSEURS

LA CATHÉDRALE DE STRASBOURG

UN DOCU-FICTION EN 3D-RELIEF DE MARC JAMPOLSKY (2012, 88MN)

COPRODUCTION : ZDF/ARTE, ARTE GEIE, SEPPIA, INDIFILM, CFRT, BINOCLE

AVEC LA PARTICIPATION DE : ORANGE, FRANCE TÉLÉVISIONS, HISTOIRE

AVEC LE SOUTIEN DE : CNC, MFG FILMFÖRDERUNG BADEN-WÜRTTEMBERG, COMMUNAUTÉ URBAINE DE STRASBOURG, RÉGION ALSACE,

FONDATION DE L'ŒUVRE NOTRE DAME, ANGOA-PROCIREP, DRAC ALSACE

Rêve démesuré de ses créateurs, prouesse architecturale, la cathédrale de Strasbourg, considérée jusqu'au XIX^e siècle comme le plus haut monument de l'Occident, nous mène au cœur de l'Europe gothique. Pourquoi et pour qui une telle magnificence ? Quels sont les savoirs qui ont permis de l'édifier ? Combien d'intrigues politiques, religieuses, ont présidé à son élaboration ?

Pour raconter cette grande aventure humaine, le film en 3D-relief de Marc Jampolsky (*Nom de code : poilus d'Alaska*), combine à la fois enquête, reconstitutions historiques, entretiens et images de synthèse. Un aller-retour rythmé, entre la cathédrale

d'aujourd'hui et son passé, qui révèle les étapes de sa construction.

Nous partons à la rencontre de cinq « stars » de l'architecture gothique, tour à tour maîtres d'œuvre de la cathédrale. L'énigmatique Erwin de Steinbach, auteur probable du plan fondateur de la façade ; le talentueux Maître Gerlach, confronté aux pires des catastrophes humaines ; l'obscur Klaus de Lohre, emporté par les scandales financiers ; l'ambitieux Ulrich d'Ensingen, maître incontesté des tours et enfin Jean Hültz, inventeur illuminé d'une flèche à nulle autre pareille.



LE FILM EN 3D RELIEF : UN DÉFI TECHNIQUE

Il s'agit d'un des tout premiers films de cette ampleur produit en France. Il mixe les genres et les techniques: fiction, documentaire, animation, graphisme, qui sont toutes encore au stade du prototype en relief. Le film a été réalisé avec deux camé-

ras dont les objectifs sont proches l'un de l'autre. Elles filment la même scène en reproduisant la distance qui sépare nos deux yeux. Il s'agit de la même technique que celle employée par James Cameron pour son film *Avatar*.



BANDE- ANNONCE



› Sortie DVD chez
ARTE Éditions
le 4 décembre 2012

CONTACTS PRESSE ARTE ÉDITIONS

HENRIETTE SOUK / MAUD LANAUD / 01 55 00 70 83 / 86
H-SOUK@ARTEFRANCE.FR / M-LANAUD@ARTEFRANCE.FR

LES BÂTISSEURS

La construction de la cathédrale de Strasbourg a duré plus de trois cent ans, de la fin du roman à la fin du gothique. De nombreux bâtisseurs vivaient à Strasbourg à cette époque. Ils ont empreint la cathédrale de leur propre style. Parmi eux :



ERWIN DE STEINBACH (1277/84-1318)

Il est l'un des principaux maîtres d'œuvre, si ce n'est LE maître d'œuvre, tant le mythe qui s'est bâti autour de son nom — notamment grâce aux écrits de Goethe — laisse penser qu'il fût le génie visionnaire de la cathédrale. Il est le premier bâtisseur dont le nom apparaît dans les archives. On lui doit notamment les plans de construction de la façade et la grande rosace.



MAÎTRE GERLACH (1341-1371)

Petit-fils d'Erwin de Steinbach, il obtient le poste de maître d'œuvre en 1341. On lui doit notamment la chapelle Sainte Catherine, une des chapelles de la cathédrale. L'apport de maître Gerlach reste considérable, notamment dans la conception des voûtes et dans la modénature (traitement ornemental : moulures, caissons).



MICHAEL DE FRIBOURG (1383-1388)

Il éleva l'étage du beffroi à la fin du XIV^e siècle.



KLAUS DE LOHRE (1397-1399)

Il fut vraisemblablement responsable de l'édification de la structure moyenne abritant la voûte des cloches.



ULRICH D'ENSINGEN (1399-1419)

Il supervisa la construction de l'octogone au-dessus de l'ancienne tour nord.



JEAN HÜLTZ (1419-1449)

Second d'Ulrich d'Ensingen, Jean Hültz de Cologne érigea la flèche qui surmonte la tour. Il suréleva les tourelles d'escalier jusqu'au départ de la flèche, œuvre d'une rare virtuosité qui culmine à 142 mètres au-dessus du sol.

LES INTERVENANTS (SÉLECTION)

Scientifiques et experts de différents domaines nous expliquent le défi qu'a constitué la construction de la cathédrale. Ils présentent les derniers acquis de la recherche et contribuent à élucider les mystères de cette merveille architecturale.

SABINE BENGEL

Historienne de l'art, elle est chargée de documentation à la Fondation de l'Œuvre Notre-Dame de Strasbourg.

JOHANN JOSEF BÖKER

Professeur d'histoire de l'art et directeur de l'Institut d'Histoire de l'Architecture, il a publié un catalogue de la plus grande collection de dessins d'architecture gothique au monde.

JEAN-SÉBASTIEN SAUVÉ

Historien de l'art et chercheur au sein de l'institut technologique de Karlsruhe.

FRANCIS RAPP

Historien, spécialiste du Moyen-Âge et professeur émérite à l'Université de Strasbourg.

MARIE-JOSÉ NOHLEN

Historienne de l'art, elle a coécrit, avec notamment Sabine Bengel et Francis Rapp, le livre *La grâce d'une cathédrale*, «la» référence pour l'histoire de la cathédrale de Strasbourg.

STÉPHANE POTIER

Architecte, il a modélisé la cathédrale en 3D.

LA CATHÉDRALE EN CHIFFRES

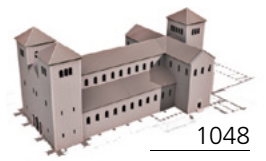
PLUS DE **3 SIÈCLES** DE TRAVAUX

HAUTEUR **142 M**

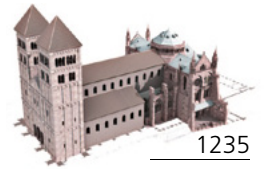
LONGUEUR **111 M**

LARGEUR **51,5 M**

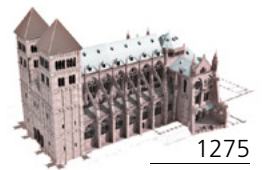
2012



1048



1235



1275



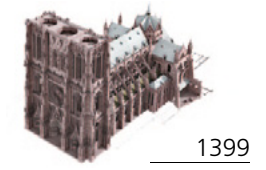
1290



1340



1360



1399



1419



1439

DIMANCHE 16 DÉCEMBRE 2012 À 14.20

LE DÉFI DES BÂTISSEURS MAKING OF

DE GABRIEL GOUBET

CORPRODUCTION : SEPPIA, ZDF/ARTE (HD, 2012, 20 MIN)

Quels sont les défis techniques d'un film en 3D ? Une plongée dans les coulisses du tournage...

Quels sont les éléments clés de la production d'un film en 3D ? Le réalisateur et les différents experts du film nous font découvrir les techniques permettant de fusionner images réelles et images de synthèse en un tout homo-

gène, et les différences entre le montage d'un film en 3D et en 2D. Autant de technologies numériques de pointe grâce auxquelles le Strasbourg du Moyen Âge reprend vie sous nos yeux.



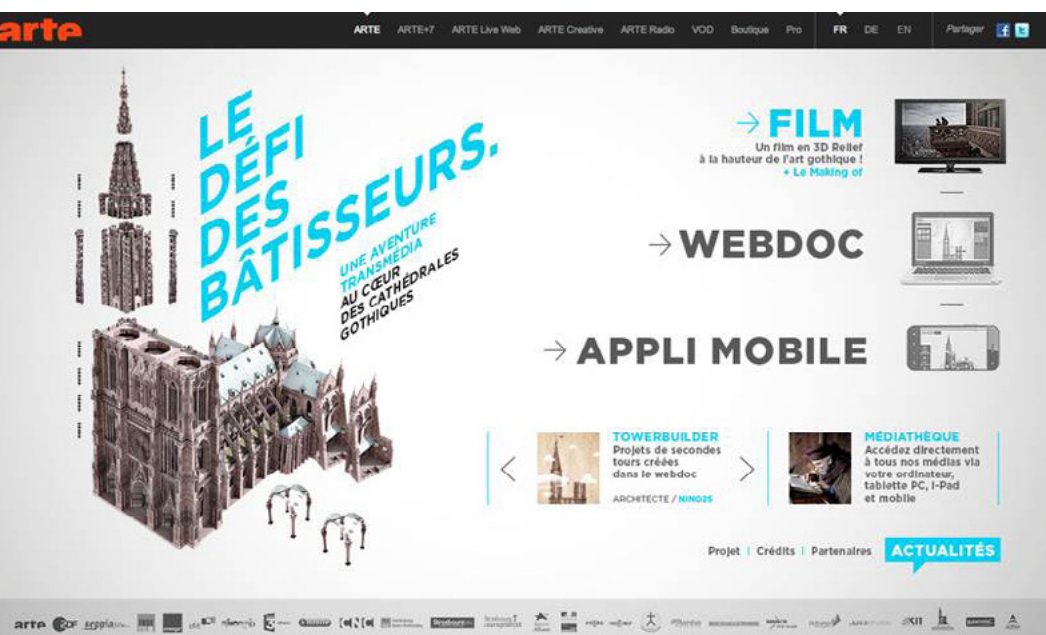
› EN LIGNE À PARTIR DU 4 DÉCEMBRE SUR ARTE.TV/CATHEDRALE

UNE EXPÉRIENCE TRANSMÉDIA

Un important dispositif transmédia conçu par Julien Aubert permet aux spectateurs/internautes de mener l'enquête sur les traces des bâtisseurs de manière interactive, sur le web et « in situ » sur mobile. Un des défis de ce dispositif est de créer un lien entre les différents supports et de proposer une véritable expérience transmédia où les histoires se complètent.

- › Un **WEBDOCUMENTAIRE** propose de découvrir la cathédrale et son histoire sous la forme d'un jeu interactif en immersion. L'internaute incarnera un jeune architecte et deviendra un bâtisseur des temps modernes. Le « **Tower Builder** », outil de design intégré au webdocumentaire, lui permettra de prolonger le rêve des bâtisseurs et de créer une deuxième tour virtuelle à la cathédrale de Strasbourg.
- › Une **APPLICATION MOBILE** géolocalisée, accessible par **QR-Codes** ou Tags **NFC***, invite à un parcours sur les traces des bâtisseurs via une visite « augmentée » et un jeu « in situ ». Les utilisateurs pourront découvrir les tours créées par les internautes avec le « Tower Builder » et voter pour leur deuxième tour préférée, la partager sur les réseaux sociaux et inviter d'autres personnes à participer.
- › Un **BLOG** d'actualités est déjà en ligne avec des liens vers les réseaux sociaux.
- › Une **MÉDIATHÈQUE** met à disposition les documents du *Défi des bâtisseurs* en quelques clics.

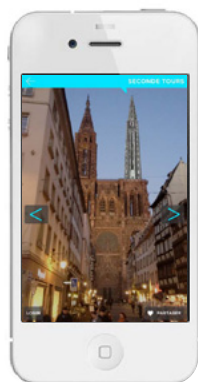
PROJET RETENU DANS LE CADRE DE L'APPEL À PROJETS "SERVICES NUMÉRIQUES CULTURELS INNOVANTS 2012" DU MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION.



À PARTIR DE 2014

UN PROLONGEMENT DU DISPOSITIF

- › Un **SOCIAL GAME**, disponible en français, allemand et anglais, permettra de rejouer l'histoire et de gérer le chantier de la cathédrale. Il nous transposera dans les conditions de l'époque. Les joueurs suivront de A à Z une formation de bâtisseur. Enfin, ils construiront leur cathédrale virtuelle, pierre par pierre, à leur propre rythme, avec les autres compagnons du jeu. Un vrai jeu vidéo de stratégie.



*Nouveau: NFC (Near Field Communication)

Cette toute nouvelle technique va remplacer le flashcode. Elle permet aux utilisateurs d'un mobile d'accéder, sans contact, directement à un contenu choisi. **Strasbourg, une des villes pionnières en France pour la mise en place de cette technologie**, installera des bornes NFC autour de la cathédrale pour offrir une visite « augmentée » de l'édifice et ses alentours (avec notamment des images du film).