

LA RÉALITÉ VIRTUELLE, MACHINE À VOYAGER DANS LE TEMPS

En France, des entreprises proposent des expositions en réalité virtuelle pour explorer des sites historiques détruits ou inaccessibles au public.

L'occasion de voyager dans le temps et l'espace sans quitter les salles des musées.

PAR MARIE DAOUDAL

Il suffit d'un casque et vous voilà projeté plus de cent ans en arrière. Les murs du Musée d'Orsay, à Paris, se transforment autour de vous. Petit à petit, les œuvres d'art disparaissent pour laisser la place à des travaux, puis à des voies de chemins de fer régulièrement empruntées par des trains à vapeur. Vous êtes désormais dans la gare d'Orsay, nouvellement construite, en 1900. Voyage dans le temps? Pas tout à fait. «C'est un film immersif à 360 degrés de 3 minutes», commente Chiara Cristarella, de l'entreprise Art Graphique et Patrimoine, qui a modélisé le dispositif. «Avec ce projet de réalité virtuelle, on a pu mettre l'accent sur l'histoire du lieu.»

Ces dernières années en France, plusieurs grandes institutions culturelles ont opté pour la réalité virtuelle afin de faire découvrir au public un patrimoine disparu ou inaccessible. Le Musée



© Photo FunkyFocus / Pixabay / cc

De plus en plus d'institutions culturelles françaises optent pour la réalité virtuelle pour attirer les visiteurs.

d'Orsay donc, mais aussi le théâtre antique d'Orange ou encore le Château des Comtes du Perche, à Nogent-le-Rotrou, offrent la possibilité de découvrir grâce à la technologie à quoi ressemblaient les lieux il y a des siècles. Des dispositifs plus temporaires existent également, comme ceux mis en place lors de l'exposition

Cités millénaires de l'Institut du monde arabe de Paris, terminée début 2019. Grâce à un casque et à des images créées par le constructeur de jeux vidéo Ubisoft, les visiteurs pouvaient

“La réalité virtuelle montre qu'un monument est moderne, à la pointe de la technologie.”

notamment marcher dans des villes aujourd'hui détruites par la guerre, comme Mossoul, en Irak, ou Alep, en Syrie.

«Pour les institutions culturelles, l'immersion virtuelle est très intéressante, assure Chiara Cristarella. C'est un outil qui permet de véhiculer plus d'informations, ou de le faire de manière différente.» Reconstructions 3D historiques, visites virtuelles de lieux fermés au public, jeux pour les enfants... La palette des possibles est en effet bien large. Tout comme le public que ce genre de dispositif attire. Formidable coup de pub, la réalité virtuelle est ainsi parfois choisie pour relancer l'image d'un lieu. «Cela montre qu'un monument est moderne, qu'il possède des technologies de dernière génération... tout en donnant un aperçu de ce qu'il était par le passé.»

Mais tout cela a un prix. La visite virtuelle du château de Nogent-le-Rotrou – commentée par Stéphane Bern – a par exemple coûté 300'000 euros, matériel compris. Si les prix varient selon le lieu et la scénographie, la rentabilité de tels dispositifs n'est pas toujours garantie. «Tout dépend de votre modèle économique» décrypte Chiara Cristarella. La jeune femme ne se fait néanmoins pas de souci quant à l'avenir de ce type d'installation, qui se développera selon elle de plus en plus. «Le numérique – et particulièrement les techniques d'immersion virtuelle – a une place de plus en plus importante dans la médiation culturelle, affirme-t-elle. Nos manières de communiquer ont beaucoup évolué. Les musées devront s'adapter.» ■

Publicité