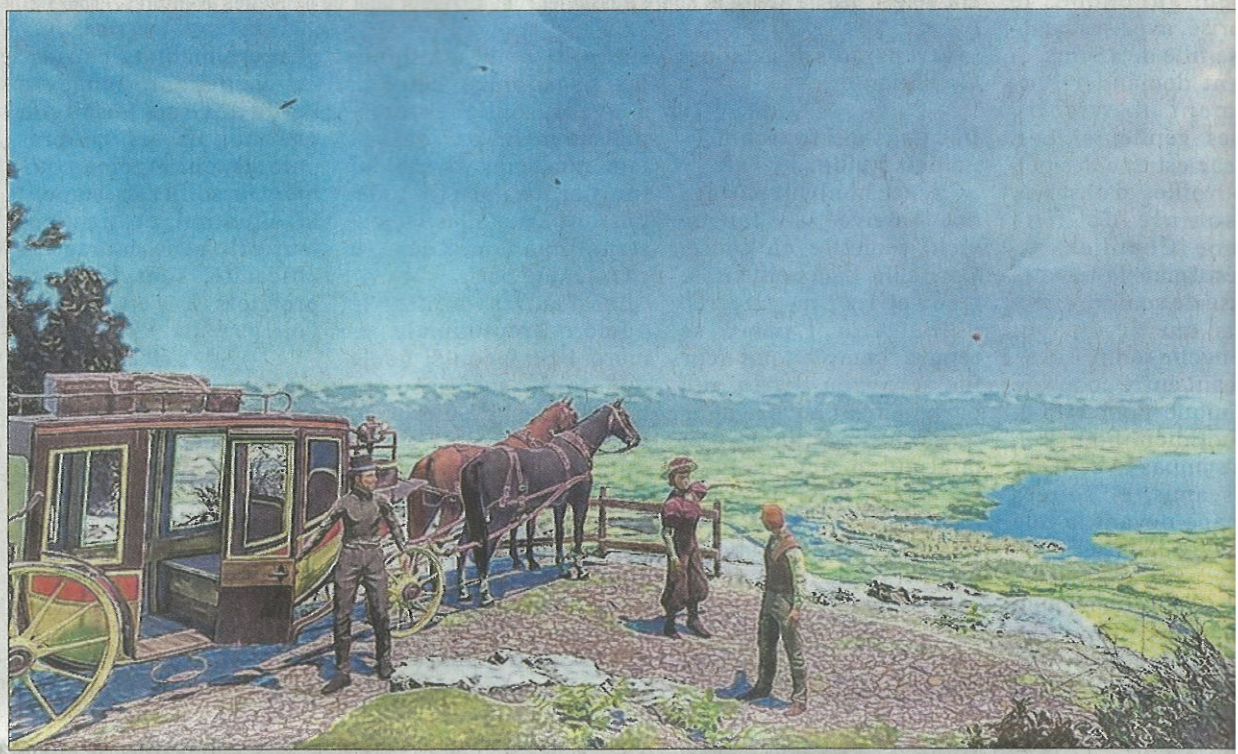
HISTOIRE Jusqu'au 14 juillet, la Maison Tavel propose une expérience de réalité immersive unique au monde

Vivez 17 minutes dans la Genèv de 1850 sans quitter le musée

La Maison Tavel propose jusqu'au 14 juillet prochain un voyage en réalité immersive unique au monde dans la Genève de 1850. Ou comment la transmission de l'histoire se réinvente avec la technologie...



L'expérience est prête à démarrer. Dans quelques instants, nous nous baladerons dans la ville vue depuis le Salève. Document

Il y a quelques instants, on était encore au sous-sol de la Maison Tavel, le musée d'histoire de Genève. Et soudain, nous voilà au sommet du Salève, ciel azur, lac qui miroite en contrebas, et Genève lovée au creux de sa rade. Pourtant, on n'a pas bougé de trois mètres. Mais on a revêtu casque, sac à dos et capteurs pour les pieds et les mains, afin d'accéder au nouveau dispositif de réalité immersive qui fait revivre la Genève du XIXe siècle. Un incroyable voyage dans le temps de 17 minutes proposé dès vendredi et jusqu'au 14 juillet au musée. Et surtout, l'une des expériences de ce genre parmi les plus avancées au monde grâce à la Fondation genevoise Artanim, courtisée jusqu'à Hollywood pour son savoir-faire technologique.

Une révolution dans la façon de présenter l'histoire

L'expérience démarre. « Fermez les rideaux, il va y avoir de la poussière », prévient le cocher. Une minute plus tard, nous voilà dans la vieille-ville qui nous entoure à 360 degrés. Sensation étrange de familiarité et d'éloignement. De la place du Bourg-de-Four à la cathédrale Saint-Pierre, les monuments sont les mêmes. Mais les personnages, comme nos trois compagnons de voyage, sont vêtus à la dernière mode du XIXe. « Cette expérience ludique est basée sur une vraie démarche scientifique » apprécie Sami Kanaan, le maire de Genève.

Cette année 1846, qui voit James Fazy préparer une révolution populaire, n'a pas été choisie au hasard. « Ce mouvement se retrouve à peu près dans toute l'Europe à la même époque » explique Jean-Yves Marin, directeur du Musée d'Art et d'Histoire, qui englobe la Maison Tavel. Ce qui est essentiel car l'installation est amenée à bouger. « Plein de musées sont intéressés : Milan, en Scandinavie ou le Mucem de Marseille » poursuit le même.

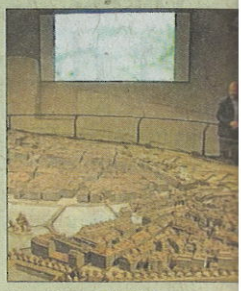
Pour les institutions, c'est en effet un moyen supplémentaire et complémentaire de faire comprendre l'histoire, en faisant sentir charnellement ce qu'a été une époque. Sentir n'est d'ailleurs pas un vain mot. Lorsque les canons de la révolution grondent, on hume l'odeur de poudre, comme le crottin de cheval. De la même façon, au bord du Rhône, le vent souffle. « Il y a des diffuseurs d'odeurs et des ventilateurs pour plus de réalisme » souligne Caecilia Charbonnier, cofondatrice d'Artanim.

De fait, ce voyage dans le temps est réellement fantastique. Et encore un peu plus à la fin lorsqu'une montgolfière nous exfiltre de la révolution, avec une vraie sensation de décoller, la vieille-ville se rapetissant sous la nacelle. « J'ai eu le vertige » souligne Sami Kanaan. Nous aussi : celui d'avoir vu le futur dans le passé grâce à cet extraordinaire dispositif amené à se généraliser...

Sébastien COLSON

L'expérience est proposée jusqu'au 14 juillet à a Maison Tavel sur réservation uniquement. www.mah-geneve.ch

Grâce au plan relief de 189



Le plan relief de 1896. Photo Le DL/S.C.

« Sans doute que Magnin n'aurait pas imaginé l'utilisation de son plan relief » s'amusait Sami Kanaan. A la base de ce projet, il y a en effet sa maquette de 30 m² de la ville de Genève, réalisée en 1896, et pesant près de 800 kilos de maisons de zinc et de toits de cuivre. Un travail d'une précision exceptionnelle qui est la meilleure source documentaire sur la Genève du XIXe. Numérisé en 20 avait fait l'objet d'une présentation en 2017. On po ainsi se balader via un site web dans les rues de Ge un peu façon Google Earth. Mais à l'époque, Kanaan, qui était déjà à la manœuvre, avait eu l'intu que ce support pouvait avoir des prolongements. D décision de la Ville de la proposer en open data. féconde : quelques mois plus tard, cette première rience montre les immenses possibilités qui peuve découler...

Artanim, la pépite genevoise qui séduit Hollywood

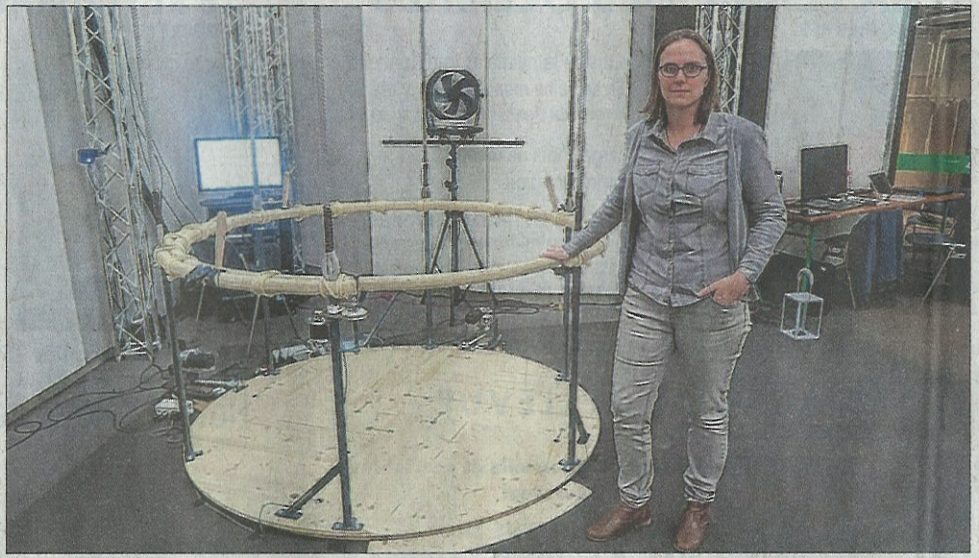
« Il nous a fallu environ neuf mois de travail avec une équipe de 15 personnes : y compris des comédiens pour modéliser les personnages… », explique Caecilia Charbonnier, cofondatrice d'Artanim, parka du Festival de Sundance sur le dos, le grand festival du ciné indépendant américain. C'est que « la pépite genevoise », selon l'expression de Sami Kanaan, incarne un certain futur de l'animation aux Etats-Unis. Les indépendants, mais surtout les gros studios d'Hollywood (Warner Bros, Spielberg, Imax, MGM, 20th Century Fox…) ont tous investi dans sa filiale nommée Dreamscape Immersive pour créer la nouvelle génération de parcs de divertissement en réalité immersive.

La société de Meyrin a en effet développé un système nommé Real Virtuality, qui se déploie dans un petit espace de 6x9 mètres. L'une de ses particularités est de ne pas créer de sensation de mal de mer, qui est parfois l'apanage de la réalité immersive. Par exemple lorsque l'on chemine dans la diligence. « Nous avons fait en sorte qu'il y ait un léger mouvement pour qu'il n'y ait pas ce conflit dans l'oreille interne entre la sensation de mouvement créée par la réalité immersive et le fait que le corps reste immobile » souligne la jeune femme.

Le dispositif technologique est donc particulièrement abouti. Il permet aussi d'attraper des objets virtuels. A certains moments, on sent aussi le bois d'une rambarde et l'on peut même interagir avec le dispositif, quand il s'agit par exemple de lâcher le lest de la montgolfière. « C'est aussi ce genre de choses qui peut être compliqué d'un point de vue technique, car si le visiteur ne le fait pas dans un laps de temps imparti, il faut alors un personnage qui le réalise lui-même pour éviter de sortir des limites temporelles de l'expérience » souligne encore Caecilia Charbonnier,

Bref, un savoir-faire impressionnant qu'Artanim met aussi au service de la recherche médicale, en combinant capture de mouvement et imagerie 3D pour le traitement des troubles musculo-squelettiques par exemple…

S.C.



Caecilia Charbonnier, cofondatrice d'Artanim, pose devant le dispositif qui permet de rendre le vol en montgolfière encore plus réel. Photo Le DL/S.C.

HSA07 - V1
P2 T6 C7 PC adv1
LDLHSAGE107