

En visite chez un faux pharaon

- > **Expérience** Des Genevois proposent l'exploration virtuelle d'un tombeau égyptien
- > Un voyage dans le temps bluffant qui devrait passionner les musées

Emmanuel Grandjean

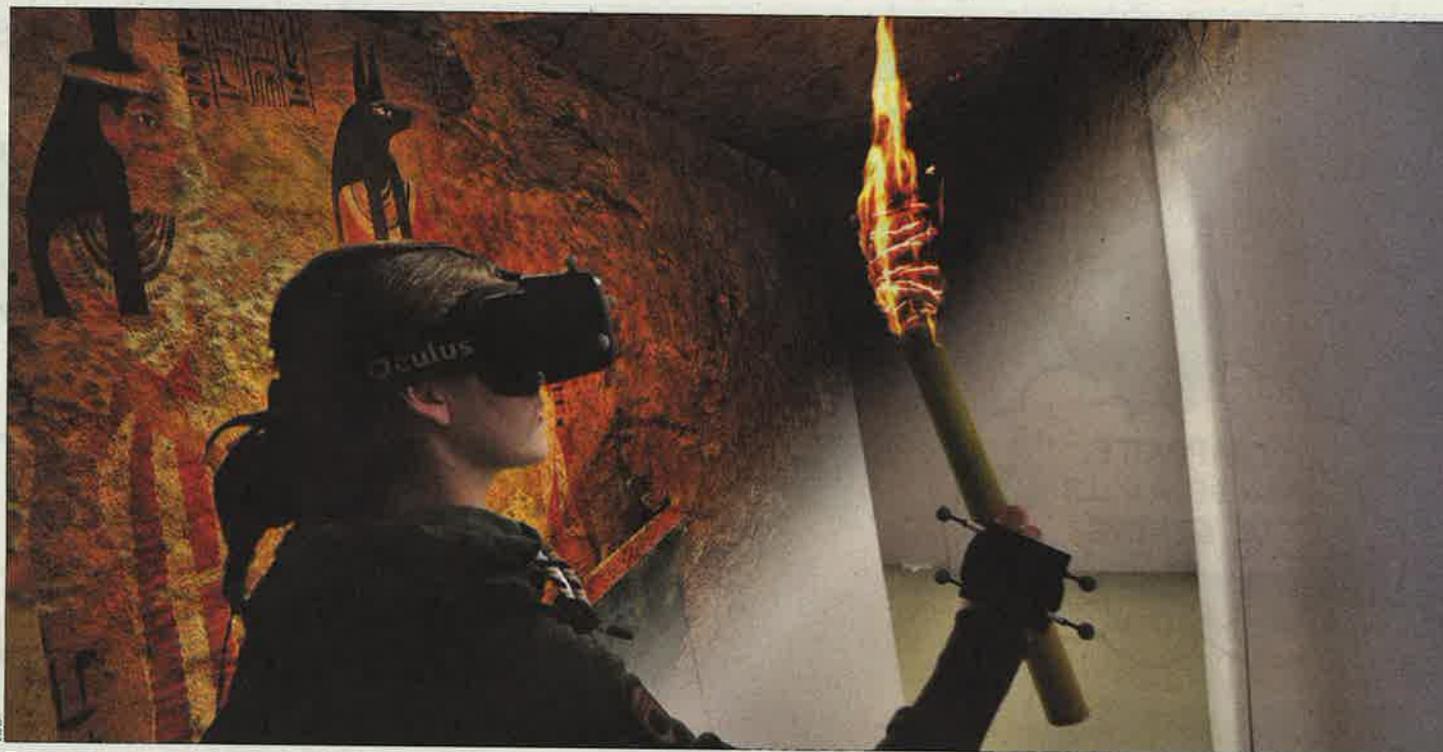
C'est le tombeau d'un pharaon qui se découvre à la flamme d'une torche. Un vrai, avec son sol en terre battue et ses parois recouvertes de hiéroglyphes qui promettent au souverain coincé là une longue vie dans la mort. La lumière du flambeau éclaire un plafond piqué d'étoiles peintes, histoire de rappeler qu'ici la nuit dure une éternité. Dans la salle, des coffres, des vases canopes contenant les viscères du défunt et deux statues noires de dignitaires gardent le sarcophage. La boîte n'est pas celle de Toutankhamon. Pas assez riche, pas assez dorée, elle appartient sans doute à l'un de ces monarques égyptiens comme il en existait des dizaines, enterrés dans la Vallée des rois. Tiens, voilà quelqu'un qui vient. Une autre archéologue, qui ressemble à Lara Croft, l'héroïne du jeu vidéo *Tomb Raider*. Elle vous tend la main, vous la prenez. «*By Jove*», dirait Mortimer, l'espion de BD. Dans la sépulture du monarque d'Égypte, n'importe qui peut vous entendre crier.

Sauf que non, vous n'y êtes pas. Vous n'êtes pas Howard Carter ex-

plorant la tombe d'un hiérarque de la XVIII^e dynastie. Pour tout dire, vous n'êtes même pas paumé quelque part sur les bords du Nil. Vous vous trouvez à la route des Jeunes à Genève, dans les studios d'Artanim, une fondation spécialisée dans la *motion capture*, autrement dit dans cette technique qui permet à un être humain bardé de marqueurs d'animer un personnage sur un écran d'ordinateur. Ou de lui faire croire qu'il explore un trésor historique.

«Vous imaginez vous retrouver au cœur d'une explosion d'antimatière?»

Le tombeau égyptien est un programme de démonstration. Un prototype à ce point bluffant qu'on imagine déjà mille applications possibles, du programme pédagogique à l'attraction pure en passant par l'outil d'architecte capable de créer un environnement construit suffisamment proche de la vérité. Il vient d'être présenté à MuseumNext



En route pour l'Égypte antique. Il suffit d'un casque Oculus et de quelques marqueurs pour embarquer dans le trip pharaonique.

à Genève, conférence professionnelle consacrée à l'avenir des musées à l'ère des visites sur Internet et de l'information permanente.

«Les retours sont extrêmement positifs. C'est quelque chose d'autre qu'un simple guide sur tablette», explique Vincent Trouche, directeur de Kenzan Media Labs, qui a construit l'environnement de la tombe et s'est attaché à la rendre la plus réaliste possible avec l'aide d'égyptologues, notamment. Mieux qu'un audioguide sur mobile, certes, mais pas aux mêmes coûts de production. Chez Artanim, l'espace dédié à cette archéologie virtuelle nécessite des dizaines de caméras capables de repérer le sujet dans l'espace et de transmettre son emplacement au le masque qu'il porte sur les yeux.

«Pour l'instant, la technologie reste assez chère, c'est vrai», admet Sylvain Chagué, cofondateur et responsable du développement technologique chez Artanim et incarnation de Lara Croft dans la séquence précédente vu que le système permet des trips à plusieurs. «Mais les prix baissent, le matériel évolue et se simplifie.»

Même si l'équipement est déjà minimaliste. Il suffit d'un casque et de quelques marqueurs qui s'enfilent sur les mains, les pieds et autour de la taille en 33 secondes chrono pour embarquer dans le trip pharaonique. Ce sont eux qui repèrent vos déplacements dans l'espace et les retranscrivent en temps réel dans l'Oculus, la marque de casque la plus répandue dans les labos de

réalité virtuelle. Et qui font que vos mains et vos jambes vous apparaissent en images de synthèse. On sait l'expérience Oculus parfois difficile à digérer, le cerveau acceptant mal qu'on lui fasse prendre des vessies pour des lanternes. Mais ici, la scène numérique répond aux mouvements de l'utilisateur avec une vraie fluidité: zéro nausée.

Fin du voyage dans le temps et dur retour à la réalité avec effet de *jetlag* décalé assuré. Car une fois les lunettes enlevées, d'un coup se révèle l'envers du décor. La torche est taillée dans une tringle jaune, une caisse en aggloméré brut de décoffrage fait office de sarcophage. Comme le cinéma, la virtualité a ses petits trucages. «Beaucoup de studios travaillent sur l'Oculus, re-

prend Vincent Trouche, mais très peu sont aussi avancés que nous dans cette alliance entre *motion capture* et réalité virtuelle, même aux États-Unis», assure Sylvain Chagué, qui cherche désormais un partenaire pour développer cette plateforme multimédia.

Les Emirats se sont montrés très intéressés. «Ils sont très *gadgétophiles* et aiment bien être en avance sur les autres, reprend Vincent Trouche. Réaliser là-bas une attraction pourrait être un débouché. Mais je pense aussi à des institutions comme le CERN, qui travaille sur des domaines extraordinaires mais difficiles à visualiser. Vous imaginez vous retrouver au cœur d'une explosion d'antimatière?» Le Big Bang comme si vous y étiez.