

Octobre 2019

Magazine

BEAUX-ARTS

DÉCOUVERTE
Nouveaux talents du street art

GRAND PALAIS
Les délires extatiques du Greco

ENQUÊTE
La révolution de la réalité virtuelle

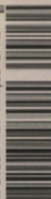
ÉVÉNEMENT AU LOUVRE

Le vrai Léonard

Peintre obsessionnel, génie visionnaire, fêtard et séducteur...

Léonard de Vinci
Portrait de Cecilia Gallerani, dit la Dame à l'hermine [détail]
1489-1490

M 01081 - 034 - F - 7,00 € - 70





Le futur de l'art

La réalité virtuelle fait son entrée au musée ! Alors que le Palais de Tokyo inaugurera en janvier un espace pérenne dédié à ce nouveau médium, les expériences de visite mutent pour nous propulser dans des mondes parallèles inédits. Même le musée du Louvre s'y met. Immersion immédiate.

Par Maïlys Celeux-Lanval

Visiteurs dans l'une des installations, *The Way of the Sea* (2018), du collectif interdisciplinaire japonais teamLab conçues pour leur Digital Art Museum, à Tokyo.

Certains froncent le nez à la simple évocation de l'«outil numérique»: l'art, si vrai, si sensuel, ne saurait selon eux se marier à la technologie, froide et avide de profit. Pourtant, force est de constater que les musées font de plus en plus appel à des solutions numériques afin de proposer à leurs visiteurs des expériences esthétiques inédites, tandis que les artistes travaillent les possibilités de l'intelligence artificielle jusqu'à lui céder le sacro-saint rôle de créateur génial. En juin dernier, le tout premier Forum consacré aux relations entre la réalité virtuelle et les institutions culturelles s'est tenu auprès de professionnels enthousiastes au Forum des images à Paris et, cet automne, le musée du Louvre accueillera sa première expérience du genre [lire p. 75] – cela, quelques mois avant l'inauguration d'un espace dédié pérenne, le Palais virtuel, au sein du Palais de Tokyo [lire p. 73]. Il est donc temps de faire le point sur ces futurs de l'art qui se conjuguent d'ores et déjà au présent et d'examiner leurs capacités comme leurs zones d'ombre.

D'Avignon à Chambord, des visites augmentées profitables à tous

L'outil numérique est présent depuis de nombreuses années au sein des musées: il y a d'abord eu l'audioguide, né en 1997 et toujours très en vogue, qui s'est rapidement décliné en tablettes numériques, dites VDA (*visitor digital assistant*). Celles-ci ajoutent au document sonore une dimension visuelle, plus ou moins gadget: à la Propriété Caillebotte, située à Yerres (Essonne), la promenade dans le parc ne se fait pas sans une tablette géolocalisée qui, placée à certains endroits, révèle les paysages qui y ont été peints. Amusant, mais un livret doté d'une carte aurait sans doute fait l'affaire... Au palais des Papes d'Avignon, on reste en revanche bluffé par la qualité du fameux HistoPad développé depuis 2011 par la société Histoverly – également disponible au château de Chambord, au palais de la Conciergerie, à Paris, et dans une quinzaine de lieux patrimoniaux français. La tablette donne à voir les décors qui ornaient autrefois les chambres et les salles que l'on visite aujourd'hui vides. Le visiteur place l'HistoPad où bon lui semble et découvre un espace en trois dimensions, interactif, ainsi qu'une série d'informations. Cet accessoire fait ainsi appel à la «réalité augmentée», qui se superpose au réel et permet de voir l'invisible: le passé.

Le principe s'avère très lucratif: Histoverly revendique aussi bien l'aspect innovant de cette «expérience de visite» et son usage «universel, adapté aux handicaps et au jeune public», que sa dimension «engageante», qui permet de partir à la «conquête de nouveaux publics» et de fidéliser les visiteurs. La démocratisation culturelle se fait donc au prix d'une marchandisation à peine dissimulée, la tablette permettant même à l'institution de suivre à la trace ses clients pour viser toujours plus juste. Du côté des mastodontes, la réalité augmentée sert également de prétexte pour attirer de nouveaux clients au sein des boutiques: la marque Apple a inauguré cet été un parcours d'art contemporain en réalité augmentée signé John Giorno, Carsten



Höller ou Pipilotti Rist, disponible dans six villes (Paris, Londres, New York, San Francisco, Tokyo, Hong Kong) et dont le départ se situe nécessairement dans un Apple Store. À Paris, c'est dans la boutique de Saint-Germain-des-Prés que l'on se rendra pour emprunter un casque de réalité virtuelle et un iPhone. Invisibles aux badauds dénués de prothèse Apple, des œuvres flottent dans les rues alentour comme suspendues dans les airs. Une création de l'Américain Nick Cave hante même tous les Apple Stores du monde! Ainsi va l'air du temps, ne donnant que trop raison à la célèbre prophétie d'Andy Warhol (1975): «Un jour, tous les grands magasins deviendront des musées et tous les musées deviendront des grands magasins.»

Le coupable n'est toutefois pas le numérique lui-même, qui permet, malgré le coût inévitable de ses équipements, d'ouvrir un champ des possibles où le sérieux, l'humilité et l'inventivité sont de mise. La réalité virtuelle en témoigne tout particulièrement: de plus en plus exploitée par le monde culturel, elle conserve la mémoire de monuments

Inclus dans le prix du billet, l'HistoPad développé pour le château royal d'Amboise permet de «scanner la porte du temps» et de découvrir notamment les espaces tels qu'ils étaient à la Renaissance.

Arte, pionnière des narrations immersives

Difficile de la manquer: la chaîne franco-allemande produit depuis 2014 de très nombreuses expériences en réalité virtuelle liées à l'art et à la création. Celles-ci sont visibles en ligne gratuitement sur le site arte.tv, ainsi que sur l'application «Arte360 VR» (pour téléphone iOS ou Android), créée en 2016. L'idée? «Développer des narrations interactives et immersives originales», explique avec enthousiasme Caroline Baldeyrou, directrice adjointe du développement numérique d'Arte. Autrement dit, aller au-delà de la forme traditionnelle des documentaires pour expérimenter d'autres approches, éminemment plus sensorielles et séduisantes – et ainsi moins intimidantes. «La réalité virtuelle permet d'installer une familiarité avec les œuvres qui n'est pas cérébrale et documentée de savoirs, mais sensorielle et corporelle», complète

Daniel Khamdamov, chargé de programmes. La démocratisation est donc au centre de cette envie de narration immersive: nul besoin de connaissances particulières pour écouter avec plaisir les pensées de la serveuse d'*Un bar aux Folies Bergère*, peint par Manet en 1882 (programme court d'Arte Trips), ou pour se retrouver au milieu de chanteurs dans la mise en scène panoramique d'un opéra de Mozart revisité... Il suffit d'entrer dans l'une des Micro-Folies (musées numériques) qui naissent un peu partout en France pour le comprendre: les expériences en réalité virtuelle d'Arte, animations phares de ces nouvelles maisons de la culture, attirent et amusent un public divers, très jeune, instinctif. Dont la rencontre avec la culture est favorisée de façon ludique et – mot-clé de la stratégie d'Arte – innovante.

fragiles, menacés sinon détruits, situés dans des territoires complexes ou fermés au public, et d'en permettre l'étude et la visite de façon non destructrice et non invasive. Il est ainsi possible de pénétrer dans la pyramide de Khéops à la Cité de l'architecture et du patrimoine, à Paris, grâce à l'expérience de réalité virtuelle pensée par la mission scientifique ScanPyramids [lire p. 75]. Lancé en 2015, ce projet inédit a aussi bien pour but de donner à voir la pyramide au public que d'étudier des aspects inédits de sa structure antique. Comment? Grâce à l'«utilisation de techniques de détection issues de la physique des particules, nous explique Mehdi Tayoubi, codirecteur de la mission. Ce que nous retenons avant tout dans cette aventure humaine, ce sont les questionnements et discussions à bâtons rompus entre les membres de la mission, qu'ils soient physiciens, chercheurs en robotique, spécialistes en simulations et en 3D ou artistes comme le dessinateur François Schuiten et le musicien Nicolas Godin [du duo electro Air].»

Une solution au tourisme de masse?

C'est là le propre de la réalité virtuelle: faire dialoguer les disciplines. À mi-chemin entre le cinéma documentaire et l'œuvre d'art, nécessitant le travail d'une bande-son, la collaboration de comédiens, de chercheurs et, bien sûr, d'ingénieurs, elle défie les catégories pour proposer une expérience totale. Une question reste à poser: pourrait-elle remplacer les musées et les sites patrimoniaux? L'entreprise Google a multiplié via son Institut culturel en ligne les numérisations d'œuvres d'art, arguant volontiers qu'un étudiant à Pékin pouvait ainsi voir de très près la *Joconde* depuis son canapé. Serait-ce là le futur du musée? Très récemment, des villes telles que Venise ou Barcelone se sont mises à tenter de limiter les dégâts causés par les flux touristiques: la visite virtuelle serait-elle la solution? Bastien Varoutsikos, directeur du développement d'Iconem, start-up spécialisée dans la numérisation de sites patrimoniaux en danger, explique: «Certes, la réalité virtuelle offre une alternative à la visite de sites et risque de répondre à une demande prochaine... Mais elle ne remplacera jamais le site. Elle peut en proposer une expérience >>>



L'œuvre du plasticien américain Nick Cave développée en réalité virtuelle pour Apple est visible dans tous les Apple Stores, grâce à l'équipement prêté sur place.

différente, car elle peut y ajouter des calques d'informations et des métadonnées.» Si elle est appelée à se développer, reste à améliorer l'expérience de l'utilisateur, son confort et la finesse des images, ajoute-t-il.

Le musée de l'Orangerie, qui a présenté au début de l'année une expérience virtuelle des *Nymphéas* [lire p. 74] à quelques mètres des fresques de Monet, va dans ce sens : selon le sondage effectué sur place, 95% des visiteurs avaient envie, dès le casque ôté, de retourner voir l'œuvre «en vrai». Une autre création de Lucid Realities développe l'idée d'aborder un tableau différemment : un jeu, intitulé *1, 2, 3... Bruegel!*, transforme *les Jeux d'enfants* (1560) de Pieter Bruegel l'Ancien en exercice interactif. Le (jeune) visiteur est invité à soulever les bâtiments comme des jouets, à la recherche d'enfants qui s'y sont cachés.

Dominique Gonzalez-Foerster crée l'événement à la biennale de Venise

Mais le plus inventif de la réalité virtuelle se situe indubitablement du côté des artistes, qui l'expérimentent depuis les années 1990. Attentives à ce phénomène, les Rencontres de la photographie d'Arles organisent depuis quatre ans un festival entièrement dédié à ces créations variées (le plus grand d'Europe). Son fondateur, Benoît Baume, est également l'un des concepteurs du Palais virtuel, qui ouvrira en janvier et offrira une sorte de version pérenne du VR Arles Festival. «Le projet est une initiative du Palais de Tokyo visant à donner la possibilité à des artistes contemporains de s'emparer des médiums immersifs, afin de distordre leur paradigme et d'en repousser les limites.» Un avant-goût a été donné en début d'année, avec la production de deux œuvres de Julien Creuzet et Antwan Horfee. La France deviendra ainsi l'un des terreaux les plus favorables du monde au développement créatif de la réalité virtuelle – à dire vrai, elle l'est déjà, grâce au dynamisme de chaînes stimulées par l'innovation d'un tel support, comme Arte [lire p. 71], et de petites structures innovantes, telles qu'Iconem et Lucid Realities. Cette dernière, installée sous les toits du XI^e arrondissement parisien, a d'ailleurs produit la toute première œuvre en réalité virtuelle présentée à la biennale de Venise : *Endodrome* de Dominique Gonzalez-Foerster, un univers abstrait où chaque mouvement, chaque souffle du spectateur se transforme en motif coloré... Une «machine-monde où se lover», comme le dit si joliment l'auteur de science-fiction Alain Damasio, au sujet de la réalité virtuelle. ■

Avec *Terminus* (2018), Jess Johnson et Simon Ward ont conçu à la fois une installation d'art contemporain et cinq expériences en réalité virtuelle.



Performatrice et artiste multimédia de la première heure, également musicienne (elle fut l'épouse de Lou Reed), Laurie Anderson a présenté à la dernière Quinzaine des réalisateurs, à Cannes, trois installations en réalité virtuelle créées avec Hsin-Chien Huang, dont *The Chalkroom* (2017).

Le Palais de Tokyo entre dans la transe

Après un premier essai de février à mai 2019 – période durant laquelle ont été présentées des œuvres en réalité virtuelle de Julio le Parc, Julien Creuzet et Antwan Horfee –, le Palais de Tokyo se lance pour de bon dans l'aventure avec l'ouverture, en janvier, du Palais virtuel. Soit le premier lieu, intégré à une institution culturelle, consacré de façon permanente à cette toute jeune technologie. Et les possibilités sont immenses. À l'origine du projet, Benoît Baume, également fondateur de Fisheye (magazine et galerie), précise : «Au-delà de l'aspect ludique ou pédagogique, il existe une force d'évocation onirique forte dans les œuvres immersives ; nous ne sommes qu'au début de ce processus.» L'enjeu sera aussi bien de développer des aspects très techniques

– comme la photogrammétrie (qui permet de construire un modèle 3D à partir de photos), l'*embodiment* (le sentiment de présence) ou l'expérience utilisateur – que de permettre aux plasticiens de proposer des projets inédits. On peut alors tout imaginer, comme des croisements entre danse et réalité virtuelle, des environnements scénographiques singuliers (qui déclencheront l'immersion avant même d'enfiler le casque)... Mais des réponses restent à trouver. Exemple évident : comment accueillir un public nombreux ? «L'évolution de la technologie dans les mois à venir sera une aide précieuse pour augmenter le nombre de visiteurs», espère Benoît Baume – qui se réjouit toutefois que ce problème relève davantage de l'offre que de la demande.

Immersion immédiate dans les toiles de Bruegel, Munch ou Monet en VR, avec Arte, sur BeauxArts.com