

Au bout du lac, la Maison Tavel propose une plongée immersive sensationnelle dans une ville en pleine révolution, au XIX<sup>e</sup> siècle. Sensations fortes garanties.

# Voyage époustouflant en réalité virtuelle dans la Genève de 1850

CHRISTOPHE PINOL

Genève, octobre 1846. Dans les rues de la Vieille Ville, un soulèvement populaire se prépare. Des barricades s'élèvent dans le quartier de Saint-Gervais. La milice tente d'y pénétrer mais la foule, menée par James Fazy, leader du Parti radical, les repoussent. Suivront des affrontements qui vont faire plus de 20 morts mais surtout profondément transformer Genève et faire basculer la ville dans la modernité, notamment avec la création du premier système de retraite pour bas revenus ou encore la démolition des murailles qui séparent la haute ville de la basse ville, la bourgeoisie des petits commerçants...

C'est au cœur de ces événements que propose de nous plonger depuis vendredi la Maison Tavel, à Genève, et ce jusqu'au 14 juillet, à travers une impressionnante expérience de réalité virtuelle: «Genève 1850, un voyage révolutionnaire». Une installation coproduite par le Musée d'art et d'histoire et les Genevois d'Artanim, cadors de la VR dont la technologie a déjà séduit de puissants investisseurs américains (les studios Warner Bros et Steven Spielberg *himself*, pour ne citer qu'eux) ayant ouvert un complexe spécialisé à Los Angeles, mais aussi le chorégraphe Gilles Jobin, dont le splendide spectacle en VR est encore à voir jusqu'à aujourd'hui, dimanche, à la Comédie de Genève. Depuis cinq ans, Artanim développe une technologie basée sur la capture de mouvements permettant notamment à plusieurs utilisateurs de cohabiter au sein de la même aventure. «Avec «Genève 1850...», l'idée est de proposer une immersion plus intéressante que ce qu'on peut faire chez soi, tout seul avec son casque, précise Sylvain Chagué, cofondateur d'Artanim. Ici, le but est d'avoir une expérience sociale engageante ou plusieurs utilisateurs peuvent se voir, interagir, explorer un monde ensemble.»

## Immersion totale, odeurs comprises

Celui de la Maison Tavel se visite par groupe de quatre. On commence par choisir son avatar parmi toute une flopée de personnages, tous en tenue d'époque. On nous aide alors à enfiler notre «costume»: d'abord un sac à dos compre-



nant l'ordinateur, qui va nous permettre d'évoluer librement, sans contrainte de fil, puis des capteurs fixés au bout des chaussures et aux poignets pour que nos pieds et nos mains soient repérés dans l'espace par le terminal, et enfin un casque VR associé à des écouteurs. Nous voilà alors parés pour une expérience totalement immersive. L'aventure débute au sommet du Salève, devant une diligence. Le ciel est d'un bleu éclatant, une petite brise nous caresse le visage en nous apportant des effluves d'herbe fraîchement coupée (oui, l'expérience est aussi olfactive!)... Au loin, en contrebas, sur notre gauche, on aperçoit Genève dans sa configuration de 1850. On s'y croirait! On prend alors place dans notre véhicule pour nous rendre en ville. Sous nos fesses, une plateforme motorisée reproduit les secousses du trajet. L'illusion est totale. Sur-

tout lorsque, arrivés en ville, on peut enfin passer la tête à travers la fenêtre de notre carrosse pour admirer le patrimoine architectural et sentir - dans tous les sens du terme - l'agitation des rues, envahies par les chevaux, vaches, marchands et autres chiens errants...

«Attention, ça ne veut pas dire que l'on transforme un

musée en parc d'attractions», précise Sami Kanaan, maire de Genève. En 2011, le Relief Magnin, maquette de la ville terminée en 1896, après dix-huit ans de travaux, aussi splendide qu'imposante, avait été numérisé et la Ville de Genève avait proposé que ce travail soit mis à disposition des créateurs et scientifiques pour qu'ils puissent se le réapproprier. «Il y a effectivement un côté ludique à cette expérience, attractif et grand public, continue le maire, mais une grande partie du travail est avant tout basée sur une vraie démarche professionnelle et scientifique. On reste dans l'activité d'un musée, avec une histoire à raconter. Simplement, au lieu de le faire de manière traditionnelle, avec un guide par exemple, on propose une vraie immersion. Qui plus est, l'une des plus avancées au monde.»

## Attention au vertige

Au cœur de la ville, après avoir fait la rencontre de James Fazy, il nous faut soudain fuir par une porte dérobée dans les dédales de la vieille ville, et l'on ne tarde pas à se retrouver au cœur des échauffourées entre miliciens et radicaux, avec boulets de canons explosant à nos pieds. Seule échappatoire?



Les visiteurs de «Genève 1850...» reçoivent leur équipement (photo du bas) puis choisissent leur avatar en costume d'époque avant de partir explorer la ville (photo du haut) en calèche, à pied et même en montgolfière. DR

Une montgolfière, celle de M<sup>me</sup> Poitevin qui réalise effectivement le premier vol de ce type à Genève en 1847. Le voyage est alors à couper le souffle...

«Notre plus gros challenge, nous explique Caecilia Charbonnier, cofondatrice d'Artanim, a été de prévoir tout ce que les gens peuvent être amenés à faire. Parce qu'il suffit d'un imprévu, et c'est le bug! Je vous donne un exemple: à un moment, vous avez la possibilité d'attraper réellement une lanterne pour vous éclairer. Plus tard, un personnage vous proposera de la laisser à terre mais dans le feu de l'action, certaines

personnes la gardent à la main pour la poser plus loin sur le parcours. Eh bien, on s'est rendu compte, à quelques jours de l'ouverture, que si cette lampe était posée juste avant de prendre la montgolfière, elle montait avec le ballon et se retrouvait à flotter en face de la nacelle. C'est ce genre de choses qu'il a été difficile de prévoir.»

Le projet aura nécessité dix mois de travail, la collaboration du laboratoire Firmenich pour l'élaboration des senteurs, l'enregistrement de séquences avec des acteurs... Mais il bénéficie aussi de quelques innova-

tions technologiques inédites. Ainsi, là où mains et visages des avatars étaient jusqu'ici figés, comme ceux utilisés dans le complexe spécialisé de Los Angeles, les voilà aujourd'hui doués de vie. Nos doigts bougent maintenant indépendamment les uns des autres et on peut voir nos partenaires de jeu cligner des yeux et leurs lèvres bouger quand on échange quelques propos. De quoi encore améliorer l'immersion. Mais déjà, les deux fondateurs pensent à l'avenir. «Notre but ultime, pour améliorer le confort de l'utilisateur, c'est d'enfiler simplement un casque VR et de démarrer, poursuit Sylvain Chagué. Le sac à dos et les traqueurs sur les pieds et les mains, ça prend du temps à installer et limite le débit qu'on peut avoir dans une salle. Le chemin est encore long avant d'y arriver mais la 5G va peut-être nous y aider. On va aussi essayer d'instaurer de l'intelligence artificielle dans les personnages rencontrés au cours de l'aventure. Ils pourraient alors réagir en fonction des actions des utilisateurs.» De quoi rajouter un peu de piment à un voyage déjà palpitant. Attention, réservation obligatoire sur le site [etickets.infomaniak.com/shop/VoyageVirtuel](http://etickets.infomaniak.com/shop/VoyageVirtuel).

Publicité

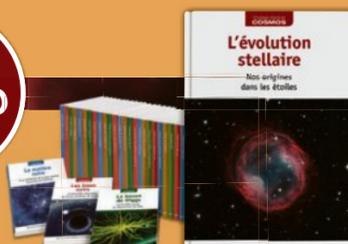


www.cosmos.lematin.ch

LE NUMÉRO 22

**14,90** CHF

SEULEMENT!



**COLLECTION**

L'évolution stellaire

Percez les secrets de l'Univers, de l'infiniment petit à l'infiniment grand

Chaque numéro de la collection est vendu au prix de CHF 14,90 excepté le n°1, offre de lancement au prix de CHF 2,90 et le n°2 au prix de CHF 7,90. Offre réservée à la Suisse romande, dans la limite des stocks disponibles. Visuels non contractuels. L'achat de cet objet n'est pas lié à l'achat du Matin Dimanche.