

Exposition

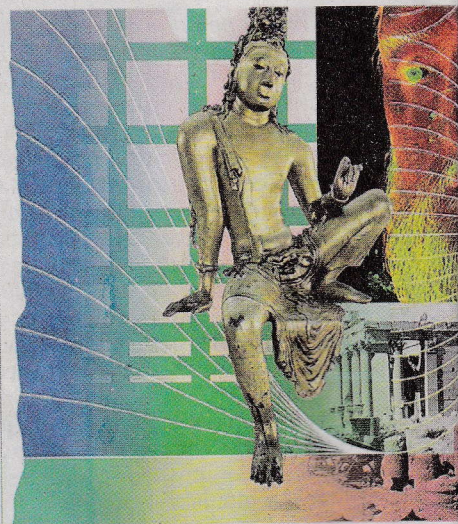
Touchez s'il vous plaît, ou l'art de la copie numérique

A l'EPFL, «Deep Fakes» questionne les rapports entre l'original et la copie. Rencontre avec la curatrice Sarah Kenderdine, directrice du Laboratoire de muséologie expérimentale

Olga Yurkina
@YurkinaOlga

La salle est un cube obscur. Sur les parois, des silhouettes de bouddhas se recueillent, tracées à la craie blanche. Mais le spectacle ne tardera pas à commencer, dès qu'on dirige sur les esquisses une tablette digitale qui transforme les murs silencieux en fresques colorées. L'écran tactile fait office de torche volant à l'obscurité des peintures sacrées, aux touches ocre, vertes ou azur. Nous sommes en train d'explorer l'une des grottes chinoises de Mogao, un site du patrimoine mondial de l'Unesco qui porte si bien son surnom de «grottes aux mille bouddhas». La résolution des images est précise au point de faire oublier l'intermédiaire de l'outil numérique et de faire ressentir l'humidité de la paroi rocheuse derrière les représentations millénaires.

Cette humidité, comme les visites, menace les fresques originales. La reproduction virtuelle grandeur nature, en revanche, amène dans un voyage qui n'endommage pas les peintures mais laisse le visiteur ému. Il faut un moment aux yeux et au cerveau pour opérer le retour à la réalité, dans les pavillons d'exposition de l'EPFL (Ecole polytechnique fédérale de Lausanne), qui accueillent jusqu'en mai



Recréer numériquement des sites sacrés, menacés ou inaccessibles

une exposition surprenante, *Deep Fakes*. La curatrice Sarah Kenderdine, directrice du Laboratoire de muséologie expérimentale à l'EPFL, y questionne nos rapports aux originaux et aux copies à l'ère digitale et met à l'épreuve de la virtualité notre perception de la réalité.

Jouer à Indiana Jones

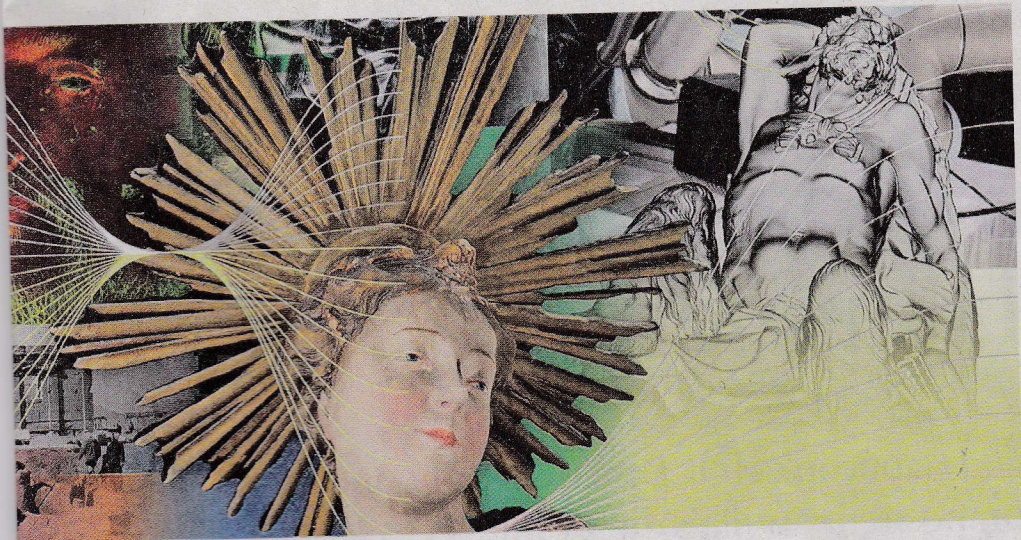
Après la Chine, direction Bamberg, en Allemagne, et une tout autre ambiance dans l'église Saint-Michel, ou plutôt dans sa réplique en 3D, réalisée dans le cadre d'un projet de restauration et reprise en partie pour l'exposition. Les sceptiques de la réalité augmentée devront se rendre à l'évidence: si l'exploration en lunettes 3D ne remplace pas la visite de l'abbatiale, la possibilité de s'envoler jusqu'à la voûte fait trébucher les notions de temps et d'espace. Jusqu'à se demander s'il est bien légal de se trouver à la hauteur des statues cachées aux regards dans ce lieu sacré.

Sarah Kenderdine mesure en souriant l'impact que ces installations provoquent sur les visiteurs habitués aux expositions traditionnelles. Ici, le tabou «ne pas toucher» se mue en «touchez s'il vous plaît», afin d'établir une relation quasi intime aux objets d'art, via leurs copies numériques. «Il n'est pas question de tromper ou de substituer la réplique virtuelle à l'original, prévient la curatrice. Mais d'offrir au visiteur une expérience incarnée et interactive, en restituant le contexte du lieu, l'ambiance dont on peut s'imprégner et qui permettra une exploration plus personnelle.»

Dans leur Laboratoire de muséologie expérimentale, Sarah Kenderdine et ses collègues cachent d'autres sortilèges. On peut y jouer à Indiana Jones en descendant dans les chambres funéraires de la vallée des Rois, en Egypte, si bien reproduites par l'imagerie 3D qu'un froid bien réel saisit le corps au crépuscule.

Dans un registre plus apaisant, on peut rester couché sous la coupole d'un observatoire multisensoriel, admirer la constellation des Pléiades filer dans la nuit australienne, puis la voûte céleste se transformer en plafond d'une grotte recouverte de peintures des songes. Quand le rêve étoilé se termine, on sent encore le souffle du désert sur le visage.

Derrière ces mirages se cachent des mois, parfois des années de travail, des dizaines de mil-



possibles requiert des années de travail, des dizaines de milliers de photos en 3D et d'enregistrement audio. (Knoth & Renner)

liens de photos en 3D et d'enregistrements audio. Archéologue de formation, spécialiste des lieux sacrés du bouddhisme, Sarah Kenderdine est passée maître des illusions pour recréer l'ambiance des sites sacrés, menacés ou inaccessibles. Avec cette idée de transposer l'expérience originale en ce qu'elle appelle une «virtualité augmentée».

«Au-delà de leur aspect ludique, les expériences interactives permettent d'aborder l'art de façon sensorielle, et non cérébrale, de s'affranchir des écrans explicatifs pour construire librement son interprétation personnelle», poursuit la chercheuse. Cette exploration en immersion, dans un tableau ou dans un monument historique, s'apparente à une expérience méditative fascinante, la même que proposent les expositions de peinture immersives.

Héritage fragile

À l'EPFL, la précision technique prime sur le côté spectacle. Cette précision donne aux répliques numériques des pouvoirs insoupçonnés, comme si elles véhiculaient l'aura de l'original. Paradoxalement, l'émotion d'une visite virtuelle fait ressentir la fragilité de l'héritage culturel encore davantage qu'un voyage réel. Peut-être parce que l'évanescence numérique met en évidence la vulnérabilité des monuments qui semblent si solides dans la réalité. Incendie de Notre-Dame, destructions à Palmyre... *Deep Fakes* montre à quel point la relation entre une œuvre réelle et son modèle numérique peut être renversée à tout moment. Un bâtiment reconstruit, serait-ce un nouvel original ou seulement sa copie? La réplique devient-elle une gardienne de la mémoire des lieux?

Pour Sarah Kenderdine, les copies veillent sur les originaux. Et ses projets liés à la sauvegarde du patrimoine immatériel, comme les cérémonies des disciples de Confucius ou la numérisation de l'art du kung-fu, testent les limites de la technologie pour capter les mémoires fluctuantes. Quant aux paysages interactifs, ils hantent le visiteur comme un vrai souvenir de voyage. Un sortilège virtuel qui enrichit un rapport au monde bien réel. ■

«Deep Fakes: Art and Its Double»,
EPFL Pavillons, Lausanne,
jusqu'au 1er mai.

Errances oniriques en peinture

Van Gogh, Klimt, bientôt Cézanne à Paris ou, en ce moment, Frida Kahlo à Zurich. Le nombre d'expositions qui transforment les tableaux de maîtres en spectacles lumineux témoigne de la force d'attraction qu'elles exercent sur les visiteurs du monde entier et de tous les âges

Les puristes risquent de rester sur leur faim. Mais les expériences immersives ne sont pas pensées pour remplacer les originaux, préviennent les concepteurs. «Une présentation immersive permet de montrer les œuvres d'une toute nouvelle manière, éveiller l'intérêt pour l'art d'un public qui ne va pas au musée traditionnel», commente Roman Beranke, directeur artistique de l'exposition *Viva Frida Kahlo*. Ces expériences amènent aussi les spectateurs dans leur propre rêve numérisé et peuvent provoquer un état de relaxation profonde, même s'il n'existe pas de preuve scientifique.

Dans un autre registre, le collectif international TeamLab va encore plus loin dans la création des expériences immersives méditatives, laissant aux visiteurs la possibilité de devenir acteurs à part entière d'un monde onirique à la beauté fascinante. L'exposition *Continuity*, au Musée Asian Art de San Francisco, est un pays des merveilles d'Alice. Des fleurs ondulent dans le vent et fanent dès que quelqu'un marche dessus. Un tourbillon de poissons s'agit au mouvement brusque. Des papillons fluorescents se posent dans une paume de main calme. Les œuvres d'art sont des tableaux vivants qui évoluent en temps réel en fonction du comportement des visiteurs, et c'est de ces interactions à chaque fois uniques que de nouvelles histoires naissent, sans cesse, dans un recoin de conscience où la réalité virtuelle et l'imagination se rencontrent. ■ O.Y.

«Viva Frida Kahlo – Immersive Experience»,
MAAG, Zurich,
jusqu'au 27 février.