



Réalité virtuelle: comme une autre dimension

Bienvenue à Genève en 1850, un voyage dans le temps rendu possible grâce à la réalité virtuelle, qui brouille les pistes en faisant appel aux cinq sens.

TEXTE TATIANA TISSOT

**Une fois équipé,
on se retrouve happé
par le monde virtuel.**

Qui n'a pas rêvé de voyager dans le passé? À Genève, c'est possible grâce à la réalité virtuelle, dans une expérience immersive proposée dans les locaux de Dreamscape. Je laisse mon sac et mes appréhensions au vestiaire, pour enfiler des capteurs aux mains et aux pieds, ainsi qu'un casque de réalité virtuelle.

Moment de flottement. Je vois le monde autour de moi transformé en image de synthèse, tout comme mes mains que je lève devant mes yeux. L'immersion est totale. C'est déconcertant! C'est là que le général Dufour en personne nous invite à passer le portail temporel pour débiter l'aventure.

Je dois surmonter un sentiment d'étrangeté en traversant la porte à pas hésitants, évoluant dans un univers rappelant le graphisme d'un dessin animé. Une participante d'un certain âge panique et quitte l'expérience, nous laissant avec son petit-fils – très enthousiaste lui. L'expérience est possible dès 10 ans, et c'est encore mieux d'y venir à plusieurs. Cela me rassure de voir devant moi l'ami qui m'accompagne, Evren, transformé en gentilhomme en costume trois pièces. Il prend déjà place dans la calèche qui nous emmènera du Salève au cœur de Genève.

Tromper le cerveau

La calèche a beau être virtuelle, nous pouvons toucher ses sièges. Pendant le trajet rythmé par les cahots et le son des sabots des chevaux, je m'appuie à la fenêtre, ressens le vent sur mon visage et... suis surpris par une odeur de crottin de cheval. L'illusion va dans les détails!

«Une pièce motorisée a été créée par un ingénieur pour reproduire des sensations réalistes d'une calèche. Les odeurs, sons et éléments haptiques (tactiles) rajoutent à l'immersion en trompant le cerveau pour le faire voyager dans un autre monde», explique Caecilia Charbonnier (42 ans). Ancienne tennismen recon-

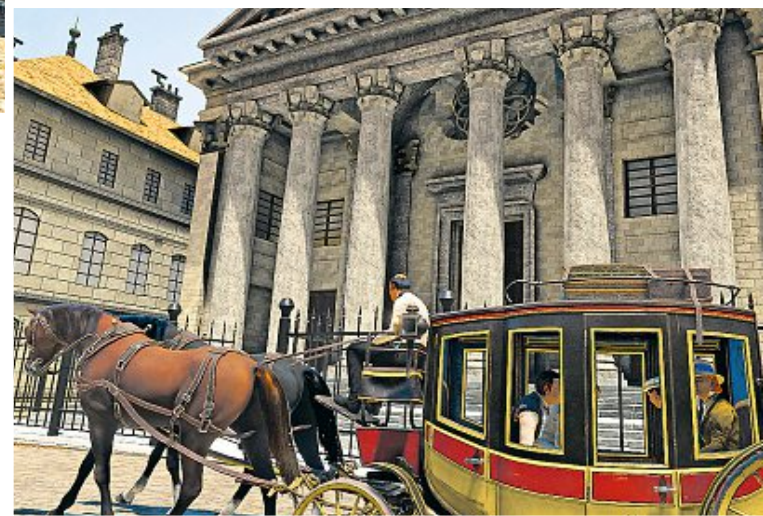
Grâce à la réalité virtuelle, on se balade dans le temps en admirant l'architecture.



Il y a du grabuge à Genève! James Fazy et ses partisans radicaux fomentent une révolution.



La balade en calèche d'époque débute paisiblement. Ici, devant la cathédrale.



PHOTOS DR

vertie dans les nouvelles technologies, elle a cofondé Artanim, centre spécialisé dans la capture de mouvement qui a créé cette expérience virtuelle et œuvre à des applications en médecine du sport.

Après avoir tendu un laissez-passer à un garde, nous traversons la Grand-Rue. Nous quittons la calèche, et à la rédaction du *Journal de Genève*, apprenons qu'une révolution sociale menée sous l'impulsion de James Fazy embrase la ville. À l'issue du soulèvement de 1846, son parti prendra le pouvoir à Genève pendant dix ans. Nous finissons par fuir, d'un pas plus assuré qu'au départ, sous les tirs des canons. Par chance, Rosalie Poitevin, pionnière de l'aéronautique (encore un personnage historique), nous aide à grimper dans sa montgolfière. La tête dans les nuages, nous découvrons un panorama splendide sur cette Genève d'hier.

Suite à cette expérience atypique et enthousiasmante, il nous faut plusieurs minutes pour retrouver nos repères. La possibilité de se balader dans des mondes virtuels est fascinante, mais peut aussi inquiéter, car on s'y sent vulnérable. «Je comprends les appréhensions envers

cette technologie. J'imagine qu'on pourrait l'utiliser à mauvais escient, il faut faire attention à ce qu'on en fait», admet Caecilia Charbonnier. «Actuellement, les résolutions des casques sont limitées et leur vision ne ressemble pas complètement au monde réel. Mais cela va s'améliorer et peut-être qu'un jour on ne verra plus la différence. Mais on n'en est pas encore là!» relate la passionnée.

Des talents suisses pour le virtuel

Proposer cette expérience digne d'un parc d'attractions est le résultat d'un important travail de création. «L'équipe qui l'a réalisée est complètement basée à Genève. On a les talents en Suisse pour

faire ça!» révèle Caecilia Charbonnier. Comme pour un film, tout repose d'abord sur un scénario. Des artistes 3D créent les décors et modélisent les personnages qui se mouvront grâce à des animateurs et développeurs. La capture du mouvement permet de générer les avatars des participants en temps réel. «Chaque expérience de réalité virtuelle nécessite environ une année de travail, avec une équipe d'une dizaine de personnes.»

Pour développer ces divertissements, le centre de recherche Artanim a créé Dreamscape, spin-off commercial qui a un pied en Suisse et l'autre en Amérique du Nord. Elle collabore avec des studios de cinéma et propose ces



Décor futuriste et ambiance feutrée chez Dreamscape, basé en sous-sol.



CAECILIA CHARBONNIER
COFONDATRICE D'ARTANIM

Ancienne sportive, elle travaille dans le domaine de la capture de mouvement et ses applications depuis une vingtaine d'années.

→ expériences à Genève, mais également à Dubaï, Riyad et aux États-Unis. «Le centre de Genève est un laboratoire. On y expérimente de nouvelles technologies, que le public suisse peut tester en primeur», précise-t-elle.

Parmi les expériences présentées en ce moment, il y a «La Forêt Mécanique» (en partenariat avec Audemars Piguet) et «DreamWorks Dragons Flight Academy», qui décoiffe en permettant de chevaucher une créature fantastique des célèbres films d'animation. Il reste encore quelques mois pour voyager dans «Genève 1850». En décembre 2023, elle sera remplacée par une immersion historique sur la nuit de l'Escalade. Et puis, pour le futur, des aventures dans l'univers de «Men in Black», sous l'eau ou dans un monde digne d'«Indiana Jones» sont prévues. ●



L'affiche de «Genève 1850». Embarquez dans une capsule temporelle pour la redécouvrir.

Où se passe l'événement?

À Genève, chez Dreamscape, dans le sous-sol de Confédération Centre. Prix: 25 fr., dès 10 ans
Réservations et informations sur:
dreamscapegeneva.com

Ludique et éducatif

«Genève 1850» a une visée éducative. «La ville avait scanné le relief Magnin, cette maquette 3D de Genève en 1850 exposée à la Maison Tavel, et nous avons profité de ce décor comme point de départ. Souhaitant proposer un divertissement historiquement véridique, nous avons travaillé avec des consultants des Musées d'art et d'histoire de Genève», explique Caecilia Charbonnier. Des écoliers viennent vivre l'expérience, qui avait d'ailleurs été présentée dans sa première version en 2019 dans le musée.

L'expérience «Alien Zoo» a été créée pour l'Arizona State University, en partenariat avec des professeurs de biologie. «Dans une station spatiale, les étudiants vont étudier les espèces en danger de toute la galaxie, ce qui va leur permettre d'acquérir des notions. Cela fonctionne car elles restent les mêmes, qu'on étudie une girafe ou une créature fantastique. Un tel cours génère de l'émotion et favorise l'apprentissage», note la chercheuse. Une aventure ludique dans ce même univers avait été proposée au public à Genève.