

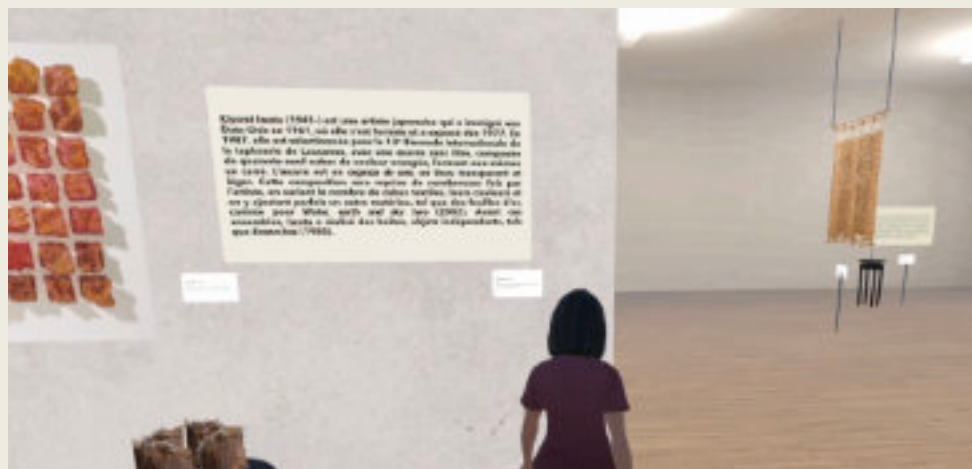
Une exposition virtuelle

En 2024, lors d'un séminaire de Bachelor en histoire de l'art dirigé par le Prof. Nicolas Bock et sa collègue Camilla Murgia, un dispositif de réalité virtuelle a été mis en place pour visualiser une partie du travail réalisé par les étudiant·es.

Le séminaire, d'une durée d'un semestre, réunissait l'étude de deux périodes différentes, moderne et contemporaine, les étudiant·es se voyaient attribuer une pièce chacun·e sur laquelle produire un travail écrit.

Pour préparer leurs travaux, les étudiant·e·s ont visité la bibliothèque de la fondation Toms Pauli, ainsi que le fonds documentaire et les archives de la CITAM (Centre international de la tapisserie ancienne et moderne), ils et elles ont pu comprendre comment les tapisseries étaient stockées. Ces dernières étant conservées enroulées, leur accès visuel est donc difficile.

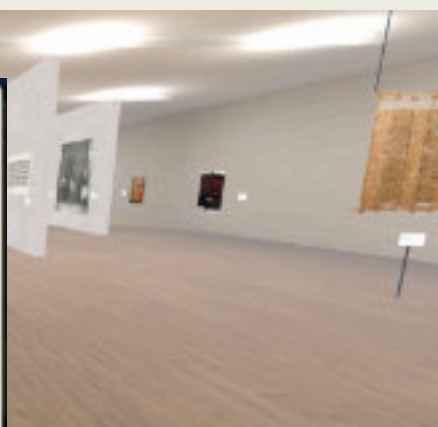
De plus, ils et elles se sont rendu·es dans la ville d'Aubusson en France pour visiter des ateliers de tapisserie. Pour clôturer le séminaire, les étudiant·e·s devaient réaliser des expositions virtuelles dans une version modélisée des deux salles du MCBA, à partir de photos de catalogue.



Exposition virtuelle: tapisseries contemporaines

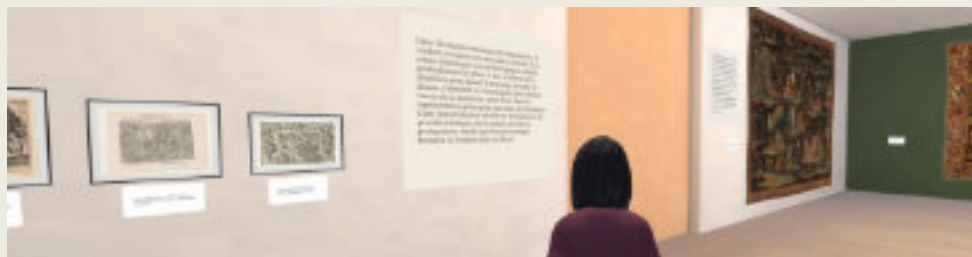
Les expositions ont été réalisées en utilisant l'outil de création Spatial.io, pour visualisation dans les casques de réalité virtuelle disponibles à la faculté des Lettres. Spatial est une plateforme en ligne (gratuite) permettant de créer et de partager des expériences en réalité virtuelle avec une prise en main relativement intuitive.

La première étape fut de recréer les deux salles d'exposition du MCBA à partir des plans de ceux-ci en utilisant le logiciel Blender. La seconde impliquait de publier le modèle dans Spatial en passant par le logiciel Unity, qui permet également de régler l'éclairage du modèle.



Époque contemporaine

Chaque salle est consacrée à une époque, moderne ou contemporaine. Chaque étudiant·e devait alors trouver une façon d'exposer l'œuvre qui lui était attribuée, écrire un texte d'introduction et pouvait librement contextualiser sa pièce à l'aide pièces issues d'autres collections. Il fallait tenir compte de l'espace à disposition dans les salles du MCBA mais il leur était possible d'ajouter des murs, de changer certaines couleurs etc.



Époque moderne

Après l'aménagement des salles, il fallait y importer des images des pièces, les placer et ajouter les textes et les cartels. Ce processus requiert un temps de prise en main puis un travail minutieux qui se fait en alternant entre l'ordinateur et le casque de réalité virtuelle pour vérifier le rendu. Une fois les expositions prêtes, tous les objets doivent être verrouillés pour éviter tout déplacement lors des visites.



Vue depuis la version web de Spatial.io



Agrandissement du cartel pour lecture

Dans leur version finale, les environnements virtuels peuvent être visités avec un casque de réalité virtuelle ou depuis la version web de Spatial.io. Cette solution technique présente l'avantage d'être légère et facile à prendre en main pour les étudiant·e·s, mais elle n'a pas la robustesse qu'exigerait la réalisation d'une exposition virtuelle de qualité professionnelle. Elle est de plus tributaire de la disponibilité de la plateforme externe, qui n'est pas garantie dans la durée.



Vues depuis le casque de réalité virtuelle



Apport pédagogique des technologies

Avec des moyens réduits, l'impact sur les étudiant·e·s a été encore plus positif qu'envisagé au départ. L'exercice a permis de se confronter à la matérialité des tapisseries, à leurs tailles, à leurs couleurs, leurs dimensions (bi-dimensionnelle ou tri-dimensionnelle).

Grâce à un suivi technique sur plusieurs séances, les étudiant·e·s se sont aussi confronté·e·s à des difficultés propre au travail avec des outils de réalité virtuelle et ont pu prendre conscience de l'étendue des possibilités de cette technologie. Ils ont également dû trouver des solutions aux limitations induites par l'usage d'une technologie en version gratuite, ainsi qu'à un matériel visuel de référence en deux dimensions.

Enfin, la présentation des expositions à leurs professeurs et des professionnels a aussi permis de soulever certaines questions qui surviennent uniquement lors de la préparation d'une exposition physique, et en conséquence de s'intéresser également aux limites de la réalité virtuelle.