

EXPOSITION : LE SACRÉ DANS L'ART

Ou comment l'émotion esthétique devant une œuvre d'art peut conduire le visiteur au sacré

Alain NICOLAS

Anthropologue, archéologue et muséologue

Commissaire de l'exposition

et

Robert MACULET

Ingénieur Ecole Centrale de Paris

Docteur en Intelligence Artificielle

Rendre tangible le *sacré*

Le groupe transdisciplinaire *PlaneteMuseum* pose un certain nombre de questions sur la nature du *sacré*, domaine qui concerne toutes les civilisations humaines.

Il relève des rapports que l'homme entretient avec un au-delà, rejoignant ainsi le religieux au sens large. Par ailleurs, il est indispensable de rappeler que le terme « art » n'a rien d'universel et que nous l'utilisons ici par facilité de langage, situant le sacré au-delà de l'esthétique.

A partir d'une approche anthropologique, nous allons tenter de rendre visible et perceptible le sacré en liaison avec le monde des arts, dans la mesure où la plupart des sociétés les associent à une fonction transcendante.

Le problème posé est celui-ci : comment relier la perception de l'art au sacré dans l'espace/temps d'une exposition de type muséal, et quel peut être le rôle dans ce projet, des « nouvelles technologies » aujourd'hui disponibles ?

Dans beaucoup de civilisations étudiées par les sciences humaines, l'univers est relié à un grand *Tout* : chaque élément, qu'il soit valeur collective, objet, minéral, végétal, animal procède, vit dans un rapport constant avec un *sacré*, ce que nous appelons « art » étant l'une des expressions matérielles de ce *Tout*, en liaison avec l'humain.

Notre proposition consiste à montrer des œuvres d'art à l'aide des nouvelles technologies : réalités (objective, virtuelle et augmentée), intelligence artificielle, immersion...), pouvant faciliter une accession au domaine du sacré sans jamais entrer dans celui des religions.

Nous voulons exposer au public, dans un local spécialement aménagé, une œuvre d'arts « premiers » utilisée par une population lors d'un rituel lié au monde des esprits. A tout ce que nous connaissons de ces objets et de leurs fonctions, l'exposition va superposer non seulement ce que l'on peut appeler des « sentiments » (admiration, curiosité, peur, respect...), mais aussi susciter chez les visiteurs des questionnements sur les rapports de la population

concernée avec son monde sacré, dont l'objet exposé est le représentant, connu et compris de quelques initiés situés loin dans l'espace et le temps de l'exposition.

Espace de l'exposition

Première salle.

Elle sera une introduction à la thématique, destinée à placer le visiteur dans un état d'esprit de découverte de la notion de sacré associée au port du casque de réalité virtuelle.

Ce qui sera montré dans cette salle introductive sera une évocation de l'un des accès possible, non encore choisi mais qui pourrait être une projection grand format de l'image continuelle d'un derviche tourneur soufi.

Seconde salle.

Espace d'environ 300 mètres carrés, et mis à part l'objet d'art choisi, physiquement très présent, il n'y sera exposé que du virtuel (images, sons, couleurs, lumières...), dans un espace n'accueillant simultanément qu'un vingtaine de visiteurs munis de casques de réalité augmentée.

Au stade actuel, notre choix porte sur un *rambaramp*, effigie funéraire humaine relevant de la culture des Small Nambas, groupe vivant au Vanuatu (Pacifique Sud) : h= 1,60m



L'homme dans le monde

Troisième salle.

Espace à définir. Ici sera exposée l'oeuvre d'un artiste contemporain qui aura réfléchi et travaillé avec nous selon les mêmes paradigmes d'accession au sacré. L'artiste décidera lui-même de quoi et comment exposer son oeuvre dans ce contexte du sacré.

LE PITCH, LE SYNOPSIS ET LA NOTE D'INTENTION

L'enjeu : « Comment relier la perception de l'art au sacré dans l'espace/temps spécifique d'une exposition de type muséal en utilisant la réalité mixte ? »

PARTIE 1 : LE PITCH DU PROJET

DISPOSITIF :

ESPACE / IMAGE

Une pièce dont les murs, le sol et le plafond sont noirs.

Au centre, le RAMBARAMP de Marseille sur un piédestal noir, éclairage vif

SON / MUSIQUE : à définir

ENTREE D'UN VISITEUR AVEC LUNETTE HOLOLENS 2 = REALITE MIXTE (20 lunettes max) <https://www.microsoft.com/fr-fr/hololens/hardware>



FLASH (le Big Bang)

SON : aucun

UNE HISTOIRE A RACONTER / INVITER LE VISITEUR A UNE AVENTURE/ LE COMMENCEMENT DU VOYAGE

PROPOSITION :

1/ A partir du RAMBARAMB réel, celui de Marseille, nous racontons l'origine du monde vue par la population locale, le cycle de la vie et de la mort, du visible et de l'invisible, du transcendant et de l'immanent...

2/ Puis nous racontons l'histoire de ce RAMBA. Les rites funéraires. L'élaboration matérielle du RAMBA, etc.

3/ Enfin, l'élargissement de ce sacré local du Vanuatu au sacré global de notre monde en mettant, avec l'accent sur la pensée écologique, la rencontre de l'homme avec les limites de la planète mais aussi le lien de l'homme avec le Tout, avec le cosmos avec ou malgré la science, la technique et l'art...

PARTIE 2 : REALISATION DU PROJET

Définir et maquetter (« Storyboarder ») une expérience utilisateur qui pourra ensuite être implémentée sur le matériel envisagé.

Le RAMBA prend la place de la maquette du Mont Saint-Michel



Voir le site web de Microsoft pour plus de détails sur cette exposition sponsorisée par le fabricant de la lunette HOLOLENS, Microsoft.

<https://www.microsoft.com/inculture/arts/le-mont-saint-michel-mixed-reality/>

Le Dispositif HOLOLENS 2 permet de « toucher », de « saisir » de « manipuler » avec la main, le geste et la voix, l'image 3D (« hologramme ») de l'objet réel : le RAMBARAMP.

Ces INTERACTIONS sont gérées par des programmes d'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE.

Pour voir les possibilités d'interactions de HOLOLENS 2 voir la vidéo :

https://youtu.be/MGtpe0ni_nI

[dans cette série vidéo en anglais en trois parties « Today in Technology », le président de Microsoft, Brad Smith, ainsi que la directrice de communication, Carol Ann Browne, examinent comment l'IA et la réalité mixte peuvent ouvrir une nouvelle fenêtre sur la culture française en utilisant la technologie, comme HoloLens.](#)



<https://experiences.microsoft.fr/business/realite-mixte-business/lintelligence-artificielle-et-la-realite-mixte-pour-mettre-en-valeur-le-patrimoine/>

Comment l'intelligence artificielle et la réalité mixte augmentent-elles l'expérience culturelle ?

Un visiteur, lunettes de réalité mixte sur le nez, tourne autour d'une pièce de musée en exécutant, à l'occasion, des mouvements de clic ou de zoom avec ses doigts.

La maquette du Mont Saint-Michel du musée a été augmentée d'« hologrammes » (images 3D) permettant aux visiteurs d'explorer toutes les facettes du Mont *via* des plans de coupe, des salles souterraines et des passages en immersion. A travers les lunettes HoloLens, le Mont Saint-Michel dévoile des trésors méconnus sous les yeux des spectateurs.

EXPERIENCE COLLECTIVE



AUTRE EXPERIENCE HOLOLENS : HOLO-MATH de Cedric VILLANI

Holo-Math est une expérience en réalité mixte qui propose aux participants une ballade immersive pour interagir avec des concepts mathématiques. Cette expérience immersive se vit en groupe d'une douzaine de participants accompagnés d'un médiateur,

<https://holo-math.org/index-fr.html>

<https://blogs.microsoft.fr/education/microsoft-sassocie-lihp-pour-reconcilier-le-grand-public-avec-les-mathematiques-avec-hololens/>

PARTIE 3 : DEVELOPPEMENT INFORMATIQUE DU PROJET

2 + 1 STARTS-UP : HOLOFORGE, ICONEM + SYNERGIZ

L'exposition Mont Saint-Michel a été conçue avec les start-up françaises Iconem et HoloForge (<https://www.holoforge.io/>), branche d'Asobo Studio dédiée à la création d'applications Microsoft HoloLens

Autres sociétés partenaires HoloLens : <https://www.microsoft.com/en-us/hololens/partners?Region=Europe> Beaucoup de ces partenaires viennent du monde du jeu vidéo, dans lequel on fait de la 3D depuis déjà une quinzaine d'années.

JEUX-VIDEOS / SERIOUS GAMES / MUSEES AUGMENTES

Nino Sapina, co-fondateur et président de Realcast, qui développe des jeux en réalité augmentée à destination des sites culturels : « ***la réalité mixte ajoute quelque chose à l'expérience muséale et permet aux visiteurs, par l'interaction, de mieux retenir ce qu'ils ont vu*** ».

Le moteur [Unity 3D](#) est à la base de la plupart des applications HoloLens. C'est un moteur de jeu multiplateforme (smartphone, ordinateur, consoles de jeux vidéo et Web) développé par Unity Technologies.

EQUIPE POUR REALISER UN PROJET DE REALITE MIXTE

Quand on commence un projet de réalité mixte, il faut qu'il soit simple, avec une utilité bien définie. C'est ensuite que l'on peut le faire évoluer au fil du temps. Se lancer dans la réalité mixte implique de disposer de compétences bien spécifiques.

<https://experiences.microsoft.fr/technique/realite-mixte-technique/lancer-projet-realite-mixte/>

Nous travaillons en ce moment avec Planetemuseum sur des projets similaires dans d'autres secteurs de la science et des arts (préhistoire, protohistoire, musique, mode, danse...)

Pour réaliser un projet de réalité mixte, il faut une équipe trans- et pluridisciplinaire, avec un directeur artistique, des ingénieurs du son, des designers UX (Concepteurs d'interfaces) et des creative designer. Et une équipe de développeurs et de production.

Alain NICOLAS et Robert MACULET

Janvier 2020