

Seriez-vous tentés de vivre dans un tableau ?

Par *admin*

Créé le 28/12/2002 - 00:00

Seriez-vous tentés de vivre dans un tableau ?

Vendredi, 27/12/2002 - 23:00 [0 commentaire](#)

- [Diminuer la police](#)
- [Augmenter la police](#)
- [Imprimer](#)
- [Version PDF](#)

-
- [Tweeter](#)
-
-

0 avis :



[zoom](#)

Immobilisé devant La Cène de Léonard de Vinci, nous voilà subitement propulsé à la place du quatorzième "hôte" du dernier repas. Nous entendons les murmures enfiévrés des apôtres, pouvons tendre la main pour effleurer le vêtement de l'un d'entre eux, nous sentons sous notre coude les miettes de pain éparses sur le drap qui recouvre la table... Une expérience extraordinaire, rendue possible grâce à un instrument virtuel qui permet de rentrer physiquement dans les tableaux les plus célèbres du monde. L'équipement n'est pas lourd : il suffit de porter des lunettes pour visualiser les objets en trois dimensions, une paire d'écouteurs stéréophoniques capables d'envoyer au cerveau des reconstructions sonores comme des voix ou des murmures de fond, et un gant (que l'on désigne sous le nom jargonnel d'"exosquelette") destiné à transmettre toute une série de sensations - le chaud, le tiède, le froid, la douceur de la soie ou la rugosité de la toile de jute. Ce sont les experts du laboratoire Percro de l'école supérieure Sant'Anna de Pise qui ont imaginé cette nouvelle technologie, baptisée le "musée des formes pures". C'est ici qu'une équipe dirigée par Massimo Bergamasco expérimente le casque et le gant sur des sculptures et des objets d'art tridimensionnels. Un prochain pas sera franchi lorsqu'on les testera sur des objets bidimensionnels comme les tableaux. Grâce à Internet, on pourra voir et toucher des oeuvres d'art même si elles se trouvent à l'autre bout du monde. "Chaque sculpture est recréée au millimètre près sur l'ordinateur. Les données et les informations sont transformées en impulsions perceptibles par nos sens : ces impulsions sont transmises à la fois à des lunettes stéréoscopiques spéciales, qui reproduisent l'image en trois dimensions, et au gant, qui reproduit la surface et la température de l'objet que l'on est en train de

toucher", explique Massimo Bergamasco, responsable du laboratoire Percro. Divers partenaires participent au "musée des formes pures": l'University College de Londres, l'université d'Uppsala, l'école supérieure Sant'Anna et l'Opera Primaziale Pisana de Pise, le centre d'art contemporain Galego de Saint-Jacques-de-Compostelle, et les sociétés Pont-Tech et 3D Scanners. Dans un avenir proche, un certain nombre d'entre eux posséderont le gant et le casque, ainsi qu'une collection digitale d'oeuvres d'art. "Nous sommes déjà en contact avec des musées de Russie, de Suède, de France et d'Italie qui souhaitent faire partie du réseau", dit le scientifique. Appliquer la réalité virtuelle au monde de l'art est un filon de recherche de plus en plus à la mode chez les scientifiques. La Grèce antique fait l'objet d'un projet de la même envergure, fondé sur l'utilisation de lunettes en trois dimensions. En 2004, à l'occasion du retour des Jeux olympiques à Olympie - leur ville natale -, le public pourra vivre une expérience unique. Au moyen de simples lunettes et grâce à la capacité de calcul d'un ordinateur très puissant, il sera possible de se plonger dans une reconstruction virtuelle de la petite ville grecque. On pourra se promener dans le temple de Zeus et admirer, à la place des ruines actuelles, des colonnes et des chapiteaux historiés. Le Philippéion

<http://www.courrierinternational.com/>>une rotonde dédiée au roi Philippe de Macédoine] sera de nouveau ouvert au public, et les amateurs pourront s'entraîner pieds nus dans le gymnase avec les athlètes avant de les défier à la course dans l'arène.

Noter cet article :

Recommander cet article :

-
- [Tweeter](#)
-
- **Nombre de consultations :** 84
- **Publié dans :** [Informatique](#)
- **Partager :**
 - [Facebook](#)
 - [Viadeo](#)
 - [Twitter](#)
 - [Wikio](#)

[Informatique](#)

URL source: <https://www.rtflash.fr/seriez-vous-tentes-vivre-dans-tableau/article>