

La flèche de la cathédrale, comme si on y était

Après des mois de développement et d'expérimentation, le voyage en immersion au cœur de la flèche de la cathédrale de Strasbourg a été présenté hier. Une expérience sensorielle et culturelle déconcertante qui devrait être mise à disposition du public d'ici l'été.

FUTURISTE ET VERTIGINEUX. Ce sont les premiers qualificatifs qui viennent à l'esprit lorsque, coiffé d'un casque immersif Oculus Rift et d'écouteurs, et équipé d'une manette de jeu, on se retrouve propulsé sur la plateforme de la cathédrale.

C'est là que débute la visite virtuelle « semi-guidée » de la flèche de Notre-Dame. Mis au point par les sociétés Holo3, Seppia Interactive et Inventive Studio, le projet a été soutenu par l'eurométropole de Strasbourg à hauteur de 20 000 euros à travers l'appel à projets Tango & Scan.

Plus vrai que nature

Grâce à la réalisation d'un plan 3D intégral de la cathédrale par l'architecte Stéphane Potier – un travail qui a pris une dizaine d'années –, et aux technologies émergentes de visualisation en temps réel, le moindre détail de la flèche est

désormais à portée de vue, comme si on y était. Vertige compris. L'expérience d'une quinzaine de minutes permet de suivre grâce à la manette un parcours prédéfini et d'apprécier, en bougeant la tête, une réalité alternative à des dizaines de mètres au-dessus du sol. Réalité augmentée par des ambiances sonores, des explications, des séquences vidéo et des animations. Les Vosges au loin, le détail de tel pilier ou telle sculpture : on en oublierait presque où l'on est vraiment.

Et l'expérience va encore être améliorée dans les mois qui viennent pour être présentée au public d'ici l'été, soit sur le site de l'Œuvre Notre-Dame soit au Shadok, nouveau lieu strasbourgeois dédié aux cultures numériques.

Grâce à ce service inédit, la collectivité entend « moderniser la politique culturelle et l'accès au patrimoine en [s']adaptant aux nouveaux usages du numérique et en diversifiant les publics », explique le premier adjoint au maire Alain Fontanel. Les sociétés engagées dans ce projet, quant à elles, espèrent à terme commercialiser cette technologie et réaliser des visites de ce type sur d'autres sites historiques. Un tourisme d'un genre nouveau est né. ■

HÉLÈNE DAVID



Avec un casque immersif, des écouteurs et une manette, on voyage désormais assis. PHOTO DNA – LAURENT RÉA