

RÉINVENTER LES PATRIMOINES, AVEC LES TOURISTES FRANÇAIS ET LES HABITANTS, SINON RIEN

Tourisme et culture dansent une valse : qui mène le bal ? Qui est mené ? En nombre de monuments, musées, festivals, expos, l'offre de la République française s'avère royale. Mais la culture, c'est aussi et d'abord un mode de vie : le soin apporté à un centre-ville ancien, à l'harmonie d'un paysage, à l'entretien du petit patrimoine. À quoi bon un musée-phénomène dans un environnement à l'abandon ? L'ingénierie culturelle doit courtiser les habitants du territoire et les touristes de proximité et mettre à leur service tous les outils d'une immersion qui rime d'abord avec émotion. Il faut envisager la culture comme une expérience globale, qui mérite son coût pour les services et le plaisir quotidien qu'elle apporte à tous. À tous. Aux touristes comme aux habitants car nous sommes tour à tour l'un et l'autre.

DOSSIER COORDONNÉ PAR **ALIETTE DE CROZET** / Journaliste



CulturEspaces, Cultural, Excurio, Edeis, Kleber Rossillon, Tempora, Chargeurs Museum, Cités Immersives... Lors des derniers salons dédiés aux musées, tels le Si-tem ou Museum Connections, ces noms s'affichaient fièrement aux côtés des institutions culturelles reconnues. Il s'agissait soit de participer à des Fêtes romaines dans les arènes de Nîmes, soit de suivre la jeune Jade, née il y a 2000 ans, dans les coulisses du théâtre d'Orange (Edeis).

Vous pouviez aussi vous préparer à flotter entre les aquarelles d'Antoine de Saint-Exupéry, les roses et les renards du Petit Prince (CulturEspaces), à boire un verre de façon multisensorielle en toutes saisons (Via Sensoria à la Cité du Vin de Bordeaux) ou encore à rencontrer Boris Vian et Monique Serf, qui n'était pas encore devenue Barbara, dans un cabaret de Saint-Germain-des-Prés pendant les années 50 (Sculpteur de Rêves). Qu'il s'agisse de comédiens participant « en live » à des reconstitutions historiques, ou de casques audio dernier cri, toutes ces expériences ont pour but de rendre plus vivants, plus tangibles, plus accessibles, un site ou une œuvre. Et dans la plupart des cas, elles font appel à des outils numériques, un paradoxe pour un pays fier de ses musées et de son patrimoine.

DES PROCESSUS (PAS SI) NOUVEAUX

Un paradoxe, vraiment ? Le premier spectacle Son et Lumière aurait été conçu en 1952 au château de Chambord. Les parcs de loisirs comme le Futuroscope ou le Puy du Fou ont expérimenté très tôt de multiples formats, alliant l'expérience physique au déferlement d'images. En 1994, la Vienne Dynamique (Futuroscope) fait figure de précurseur avec son mur d'écrans de dix mètres de haut composé de 850 téléviseurs à tube cathodique. Quant au développement de la médiation numérique, il n'est pas non plus si récent. Il a été impulsé dès 1996 par le ministère de la Culture grâce au programme national de numérisation du patrimoine culturel et de la création, (complété ensuite en 2016).

Disponibles dès les années 1980, les audio-guides s'imposent dans nombre de musées à partir des années 2000. Les sociétés d'audioguidage pro-

posent un appui à la narration et à la scénarisation, puis l'externalisation de la gestion et de l'exploitation du parc matériel. Au fil du temps, d'autres outils de médiation embarquée se substituent aux audioguides, parmi lesquels les masques de réalité mixte ou virtuelle, des smartphones et des tablettes faisant appel à ces nouvelles écritures liées au développement du numérique et de l'intelligence artificielle. L'émergence de lieux offrant de nouvelles perspectives de diffusion (comme en 2018, l'Atelier des Lumières à Paris) incite les musées à réenvisager la place qu'ils accordent aux expériences numériques. Dans le même temps, des studios de création travaillant à destination des secteurs audiovisuels ou vidéoludiques (comme Emissive) se rapprochent du secteur muséal.

NUMÉRISER POUR RENDRE PLUS RÉEL

Un stade a été franchi avec « Carcassonne, Les Derniers Remparts », dernière réalisation en partenariat entre Excurio (Emissive), Eclipso et le Centre des monuments nationaux. L'expédition immersive plonge pendant quarante-cinq minutes le participant muni d'un casque au cœur de la cité médiévale, en 1304, au lendemain de la féroce répression de l'hérésie cathare. Les apports des sciences cognitives — explicitant notamment les bienfaits de la déambulation — s'allient aux prouesses de la numérisation pour créer une impression de réel, traversée de fulgurances. Lorsque l'on emprunte plusieurs itinéraires à l'intérieur d'un marché recréé sur 350 mètres carrés, ou lorsque l'on s'incline pour échapper à l'inspecteur en se réfugiant dans une salle au pied d'une des cinquante-deux tours. Même les plus récalcitrants à ces réinventions théâtralisées reconnaissent leur apport... tant que remonter le cours du temps s'avère impossible.

Cependant, comme « Éternelle Notre-Dame » conçue par la même équipe, l'objectif n'est pas de remplacer des promenades réelles dans des monuments de briques et de broc mais de susciter le désir d'une rencontre avec le modèle original. L'office de tourisme de Carcassonne voit d'ailleurs dans cette réalisation l'opportunité de capitaliser sur l'image de la ville. Le hasard veut que « Carcassonne, les Derniers Remparts » sorte des studios alors même que vient de ▲

QUAND L'IMMERSIF REDISTRIBUE LES CARTES : RÉVOLUTION OU REDÉFINITION ?

s'achever la réfection du chemin de ronde, permettant pour la première fois au visiteur de faire le tour à pied de ses trois kilomètres avec vue sur la campagne du Lauragais. Ce retour casqué vers le passé est d'autre part concomitant à une demande d'inscription au patrimoine de l'Unesco des forteresses royales du Languedoc qui renforcerait la double inscription de la ville — pour la cité médiévale et pour le canal du Midi. Portée par ce désir de passé, la ville a créé un camp médiéval ludique à destination des enfants, une taverne, une Maison de la laine et du drap, et vient d'acquérir une péniche dans le but d'en faire un musée flottant. La directrice de l'office de tourisme Michèle Brunet reconnaît être dotée avec « Carcassonne, Les Derniers Remparts » d'un outil de marketing territorial très efficace pour la prospection. La directrice note aussi la faible part de touristes étrangers sur les deux millions de visiteurs annuels. La cité de Carcassonne occupe la cinquième place des sites gérés par le Centre des monuments nationaux en termes de fréquentation.

La trentaine de lieux de diffusion gérés par Eclisio et Excurio notamment en Chine et aux États-Unis (dont New-York et à Atlanta) pourraient changer la donne. Si tu ne viens pas à Carcassonne, Carcassonne viendra à toi ! Noter cependant qu'il arrive que les pays d'accueil aient leur mot à dire sur le scénario — et que l'on espère que le message des Lumières transmis par le film et valorisant la liberté individuelle demeurera audible. Il reste possible au visiteur en France de découvrir Carcassonne et de pénétrer dans la cité sans avoir à passer l'octroi.

DES PROCÉDÉS IMMERSIFS COÛTEUX

Car s'immerger entre les cinquante-deux tours de Carcassonne en 1304 grâce à « Carcassonne, Les Derniers Remparts » coûte quelques sous. Les quarante-cinq minutes du film ont nécessité trois ans de travail, une équipe de 90 professionnels des écritures numériques — scénariste, lead designer, spécialiste des effets spéciaux, sound designer, etc — mais aussi la mise à contribution de spécialistes de l'époque médiévale, depuis l'expert en artillerie chargé d'expliquer le fonctionnement du trébuchet à l'historien des cos-

tumes capable de tout dire sur l'habit du connétable. Reconstituer un décor crédible requiert en effet une grande précision, donc du temps et des experts. Et c'est une autre différence avec l'époque d'avant l'immersif triomphant : ces expériences coûteuses sont de plus en plus souvent payantes.

Les anciens sons et lumière animaient gracieusement les façades de monuments emblématiques. À titre d'exemple, c'est la collectivité qui finançait Chartres en Lumière, soit de 800 000 à 1 million d'euros de budget à des fins d'attraction et d'animation touristiques et culturelles. Pendant l'été 2023, parmi les 110 vidéo-mappings projetés, certains parcours lumineux sont devenus payants. Les collectivités se désengageant de l'exploitation, on passe d'un financement public à une logique partenariale de co-financement. Le passage de commande publique à des logiques de co-production ou de délégation change l'approche, et la tarification relativement élevée des spectacles peut exclure certains publics en limitant l'accessibilité culturelle. Certains conservateurs de musée s'avèrent réticents pointant le risque que le contenu soit davantage populaire, si le prix lui ne l'est pas.

RETROUVEZ
LE PORTRAIT
DE L'AUTEUR
P. 8



L'immersif est un outil
de marketing territorial
efficace.

LE TOURISME IMMERSIF, IDÉES REÇUES

PAR THIBAUT PAQUIN, co-fondateur de JeDI Immersive

« L'immersif nécessite forcément de la réalité virtuelle »

L'immersif peut exister sans elle. Le théâtre immersif, les escape games, les expositions interactives et les expériences sonores 3D sont autant de formes immersives qui ne nécessitent pas de casque de réalité virtuelle.

« C'est réservé aux technologies de pointe »

L'immersif peut être aussi simple qu'une mise en scène engageante ou une narration qui plonge le spectateur dans l'histoire. Les livres dont vous êtes le héros ou certains jeux de rôle sont immersifs sans technologie complexe.

« Ça n'intéresse que les jeunes »

Au contraire, l'immersif attire également les plus âgés qui redécouvrent parfois leur âme d'enfant et se laissent prendre au jeu (les plus de 65 ans représentent près de 25% des participants des expéditions de réalité virtuelle de UNIVRSE)

« C'est forcément du divertissement »

L'immersif est utilisé dans l'éducation, la formation professionnelle, la thérapie, le marketing et même dans des démarches artistiques expérimentales.

« La réalité virtuelle isole du monde réel »

Si certaines expériences en VR peuvent donner cette impression, la plupart des formes d'immersif sont collectives et encouragent l'interaction sociale et la collaboration (comme le théâtre immersif ou les escape games).

« C'est une tendance récente »

L'immersif existe depuis longtemps, et sous différentes formes : le théâtre participatif, les illusions d'optiques dans l'art, ou même les panoramas du XIX^e siècle étaient déjà des tentatives d'immersion.