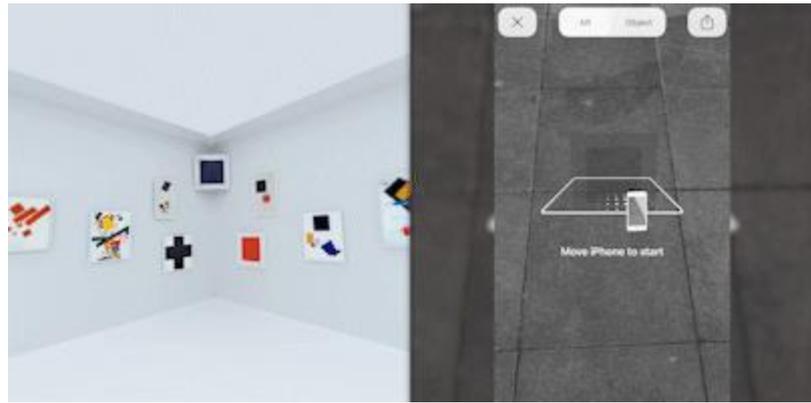


Mondes Virtuels, VR et AR: parler d'art avec les technologies immersives

L'exposition 0,10 recrée virtuellement

1915, Saint-Petersbourg, les "Cubo-Futuristes", une génération d'artistes d'avant-garde, présentent leurs nouvelles œuvres à la « *Dernière Exposition Futuriste de Peintures 0,10* ». C'est pour eux le moment de mettre fin à leur travail futuriste et pour l'un de ces artistes, Kazimir Malevitch, c'est le lieu choisi pour donner naissance à une nouvelle idéologie picturale, loin du monde objectif et de l'art figuratif : le *Suprématisme*.



De cette exposition, on a aujourd'hui perdu la trace de certaines œuvres alors que d'autres se sont dispersées dans les galeries et les musées du monde entier. L'une des rares archives que nous ayons gardées de l'*Exposition 0,10* est une photographie de la salle dédiée aux tableaux de Kazimir Malevitch. Cette photographie met en évidence l'une de ses œuvres les plus marquantes : le *Carré noir sur fond blanc*. Le tableau est placé dans un coin supérieur de la pièce qui est l'emplacement traditionnellement dédié aux icônes de la culture chrétienne-orthodoxe, ce qui créa le rejet de certains visiteurs en 1915. Le *Carré noir sur fond blanc* est aujourd'hui considéré comme une œuvre clé dans l'histoire de l'art abstrait, le point de départ d'une révolution visuelle.

Cette unique photographie nous informe sur les œuvres exposées en 1915 et sur leurs organisations particulières sur les murs, où les tableaux sont condensés dans l'espace, un choix fait par Kazimir Malevitch pour exposer ses premières œuvres suprématistes, comme des tableaux faisant parti d'un même tout sur ces murs, plutôt que de simples œuvres indépendantes les unes des autres.

Cette archive photographique est le point de départ de la création en 3D d'une nouvelle représentation de l'*Exposition 0,10*, virtuelle et avec les peintures disponibles numériquement en haute qualité. Cette re-création de l'exposition de 1915 permet de raconter son histoire et celle de Kazimir Malevitch avec les narrations immersives et de commencer à travers elle un voyage dans le temps.



Comment raconter l'histoire de l'*Exposition 0,10* avec le web immersif ?

Le rendu 3D en temps réel sur les navigateurs web, le développement de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée ont ouvert de nouvelles perspectives pour les développeurs et les créateurs de contenus en ligne. Ces nouveaux territoires d'internet débarquent avec de nouveaux moyens pour découvrir des contenus. En même temps, ils offrent des possibilités créatives nouvelles. Le *web spatial* arrive dans nos usages avec ses propres règles de navigation et de visualisation, où les visiteurs peuvent s'immerger dans un paysage d'informations, allant au-delà du simple cadre des écrans.

Au-delà des articles, des blogs et des vidéos généralement proposés sur internet, cet article expose 3 nouvelles façons de raconter en ligne l'histoire de l'*Exposition 0,10*...

I Le *Virtual HUB* : s'immerger, découvrir, socialiser

L'*Exposition 0,10* peut être découverte en ligne d'un point de vue subjectif, à la première personne en utilisant la solution Mozilla Hubs. Les visiteurs peuvent se déplacer et faire une découverte plus personnelle des tableaux, sous l'angle qu'ils le souhaitent. Plus que cela, le *hub virtuel* est un espace public dans lequel chacun peut entrer, parler et se promener dans l'exposition, partager ses réflexions sur les tableaux ou inviter des amis à passer ensemble un moment dans ce lieu virtuel.

Mozilla Hubs permet d'accéder à des mondes virtuels depuis une multitude d'appareils : smartphones, ordinateurs et les casques de VR, rendant la connexion à la galerie virtuelle accessible à des milliards de personnes à travers le monde, à partir d'un simple lien.

Lien pour accéder à la galerie : <https://imaginary-museum.world/VquNw8R> / ou copiez le lien VR sur votre appareil : [imaginaire-museum.world/VquNw8R](https://imaginary-museum.world/VquNw8R)

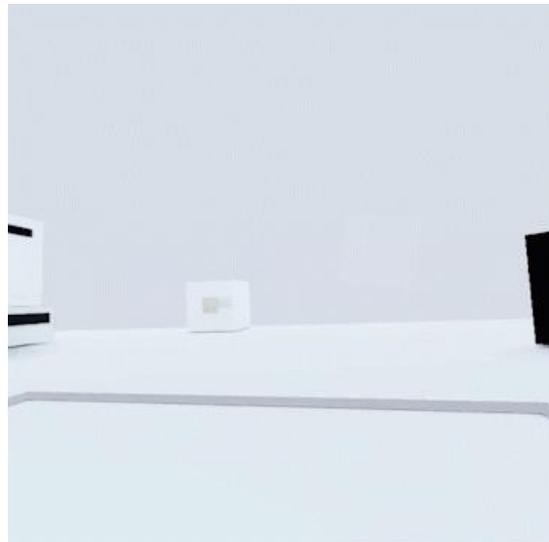


II Une expérience de réalité virtuelle : voir, regarder et interagir en VR

La réalité virtuelle a permis de s'immerger dans les contenus, d'être à l'intérieur d'une vidéo ou d'un monde virtuel, plutôt que de le vivre depuis un écran. Ce mode de perception nouveau dans un contenu interactif apporte notamment un sens de la profondeur des espaces et une appréciation réaliste de la taille des objets que les expériences non-VR ne permettent pas.

L'*Exposition 0,10* a une histoire à raconter avec de nombreux tableaux, de nombreuses formes placées dans le vide de leurs fonds blancs, ainsi que le groupe d'artistes qui travailla il y a un siècle aux côtés de Kazimir Malevitch et du mouvement *suprématisse*. Cette expérience de réalité virtuelle emmène l'utilisateur dans différents espaces et dans différentes galeries pour raconter une histoire originale de *0,10*.

Rendez-vous sur 0-10-exhibition.com/VR avec un casque de VR ou découvrez l'expérience en 360 / un lien vers la vidéo de présentation est disponible ici : <https://player.vimeo.com/video/702047638?h=986f74ac78>



III Une exposition AUGMENTÉE : faire entrer l'œuvre d'art dans le monde qui nous entoure

Les murs du *Dobychina Art Bureau* de Saint-Petersbourg ne portent plus le *Carré Noir sur fond blanc* et les autres œuvres suprématises qui y furent exposées en 1915.

Mais les visiteurs munis d'un smartphone ou d'une tablette peuvent recréer ces murs avec ces peintures emblématiques en réalité augmentée. Tout endroit où une caméra peut détecter un sol et

un mur est une opportunité pour en faire le lieu d'une *Exposition 0,10* « augmentée ». Qu'il s'agisse d'un mur d'immeuble, d'un jardin, d'une boutique, d'un arbre ou encore d'une camionnette garée, l'exposition peut émerger avec ses formes géométriques, ses couleurs et sa vision artistique.

Scannez l'un des codes QR ici (<https://www.remipetitjean.com/augmented-exhibition>) et découvrez les œuvres de l'exposition 0,10 où vous voulez, toujours là mais virtualisées. Ou accédez à la page de l'exposition augmentée ici : <https://www.0-10-exhibition.com/AR.html>.

