■ écologie
La mer Baltique au bord de l'asphyxie p. 58

■ économie
Les saisonniers mexicains victimes du Père Noël p. 59

Une bonne séance d'hypnose, ça lève les inhibitions p. 59

La lente agonie des mines de Silésie p. 60

■ multimédia
Aux Pays-Bas, presse locale 100 % numérique p. 61

Seriez-vous tentés de vivre dans un tableau ?

TECHNOLOGIE. Grâce à un gant et à un casque mis au point par des chercheurs italiens, il devient possible de se plonger physiquement au cœur de chefs-d'œuvre architecturaux et picturaux.

PANORAMA
Rita

Immobile devant *La Cène* de Léonard de Vinci, nous voilà subitement propulsé à la place des personnages "hôtes" du dernier repas. Nous attendons les assassins en mêlées des apôtres, pouvons toucher la table pour détourner le vilonnerie de l'un d'entre eux, nous saisissant sous notre coude les mêmes de petit épinnes sur le drap qui recouvre la table. Une expérience saisissante, rendue possible grâce à un nouveau virtuel qui permet de vivre physiquement dans les tableaux les plus célèbres du monde. L'équipement n'est pas lourd : il suffit de porter des lunettes pour voir entrer les objets en trois dimensions, une paire d'écouteurs stéréophoniques capables d'envoyer au cerveau des recommandations sonores comme des bruits ou des murmures de fond, et un gant - que l'on désigne tous le nuns jargonnerie d'"exoquelette") destiné à transmettre leurs une sorte de sensations - le tissu, le métal, le bois, le dessiner de la soie ou le température de la toile de lin.

Ce gant fait partie du "Pépos-quasimo" mis au point par l'équipe du Sant'Anna de Pisa qui est imaginé cette nouvelle technologie, baptisée le "musée des formes pures". C'est ici que nous sommes dirigés par Massimo Bergamasco, cadre scientifique du groupe et le gant vous des sculptures et des objets d'art tridimensionnels. Un prototype pas sans défauts dès lorsqu'vous les mettent sur des rétiers bidimensionnels comme les tableaux. Grâce à l'erreur, on pourra voir et toucher des œuvres d'art sculpter le cible en insérant à l'autre bout du monde.

"Jusque maintenant on travaillait en vidéo. Entre pris sur l'ordinateur. Les dessins et les informations sont complétement vus et manipulés par nous mêmes : sur sculptures sont numérisés à la fois à des lumière stéréoscopiques spéciales, par ordinateur l'image en trois dimensions, et, au gant, qui reprennent de surfaces et de texture sont 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'Upsala, l'école supérieure Sanchiura et l'Opera Primaticcia l'usine de Bari, à genoa et aux contemporaines Collège de Saint-Jacques-de-Compostelle, et les sociétés Pepe-Tech et 3D Sciences. Dans un avenir proche, on devrait pouvoir entrer cus possibilité de gant et le casque, sans quitter collection digitale d'œuvres d'art. "Nous sommes déjà en contact avec des musées de Florence, de Saint-de France et d'Italie qui souhaitent faire partie du réseau", dit le scientifique.

Appliquer la réalité virtuelle au service de l'art est un thème de recherche de plus en plus à la mode chez les scientifiques. La Grèce antique fut l'objet d'un projet de la même envergure, fondé sur l'utilisation de lunettes en trois dimensions. En 2000, à l'occasion du centre des jeux olympiques à Olympie - lieu vénérable - le public pourra vivre une expérience unique. Au moyen de simples lunettes et grâce à la puissance de calcul d'un ordinateur très puissant, il sera possible de se plonger dans une reconstruction complète de la cité antique. On pourra se promener dans le temple de Zeus et admirer, à la place des ruines actuelles, des colonnes et des chapiteaux historiques. La 3D Hellenic Journey consacrée à la cité d'Olympie de Macédoine sera de nouveau ouverte au public, et les amateurs pourront s'asseoir parmi eux dans le gymnase avec les athlètes vêtus de ses dédés à la course dans l'arène. Simone Fanti