

Cités millénaires

Voyage virtuel de Palmyre à Mossoul

Palmyre, Alep, Mossoul, Leptis Magna : des noms qui résonnent comme les symboles millénaires du fabuleux patrimoine du monde arabe. Mais aussi comme autant de sites martyrs, défigurés par la folie ou la rapacité des hommes, ou menacés par leur négligence et par l'injure du temps. Les voici ressuscités le temps d'une exposition, au fil d'un voyage virtuel et d'une spectaculaire mise en scène immersive...

Vous pénétrez dans un sobre sas d'entrée ; une grande carte murale y situe les quatre sites autour desquels s'articule l'exposition. A présent, faites quelques pas et... envollez-vous ! Car c'est à un impressionnant survol que vous convient ces « Cités millénaires », grâce à la projection à très grande échelle d'images inédites captées par des drones et reconstituées en 3D par la société Iconem, avec laquelle l'IMA s'est associée pour cette exposition réalisée en partenariat avec l'Unesco.

Votre premier rendez-vous sera avec Mossoul, en Irak, dont un gigantesque écran dévoile la physionomie actuelle, de très haut d'abord, puis en se rapprochant de plus en plus. Voici ses rues éventrées par les bombardements, ses monuments martyrisés par Daech ; les ruines de la mosquée al-Nouri où s'autoproclama l'Etat islamique, dont seul subsiste un morceau de *mirhab*. Et alors que vous planez doucement au-dessus, voici que la mosquée toute entière renaît de ses décombres pour retrouver virtuellement sa forme originelle.

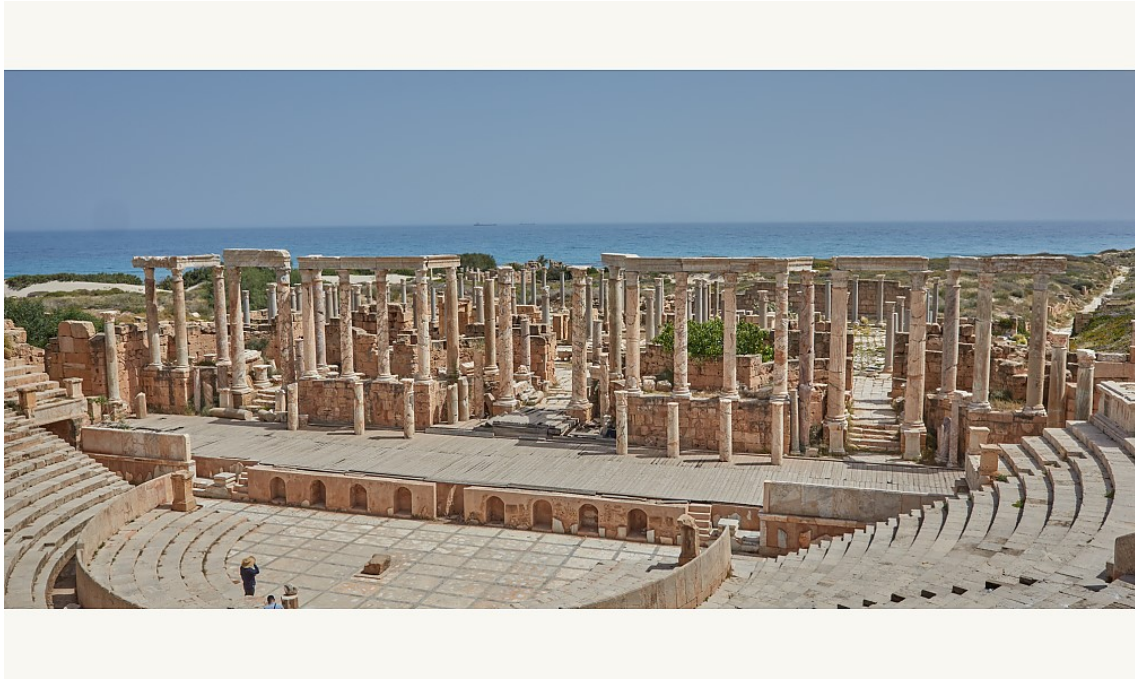
Dans chacun des trois vastes espaces qui structurent l'exposition – après **Mossoul** : Alep, puis les sites archéologiques de **Leptis Magna** et de **Palmyre** réunis dans une même salle, le visiteur retrouvera une projection géante révélant l'état actuel du site et remontera le temps grâce à la suggestion en images virtuelles de la forme originale d'édifices emblématiques.

Au centre de chaque espace, une « table de médiation dynamique » circulaire permet d'appréhender les images virtuelles projetées, situe les édifices, les quartiers ou les monuments endommagés et en reconstitue l'histoire. En parallèle, images d'archives et photographies animées témoignent de ce que furent ces lieux au xx^e siècle, et les poignants témoignages d'archéologues, conservateurs de musées ou simples civils donnent un visage à ceux qui, au prix d'efforts parfois insensés, contribuèrent à sauvegarder ce patrimoine. Depuis l'encadrement d'une fenêtre ou d'une porte – la scénographie évoque les codes de la ville arabe –, leurs interviews prennent vie au gré de projections originales.

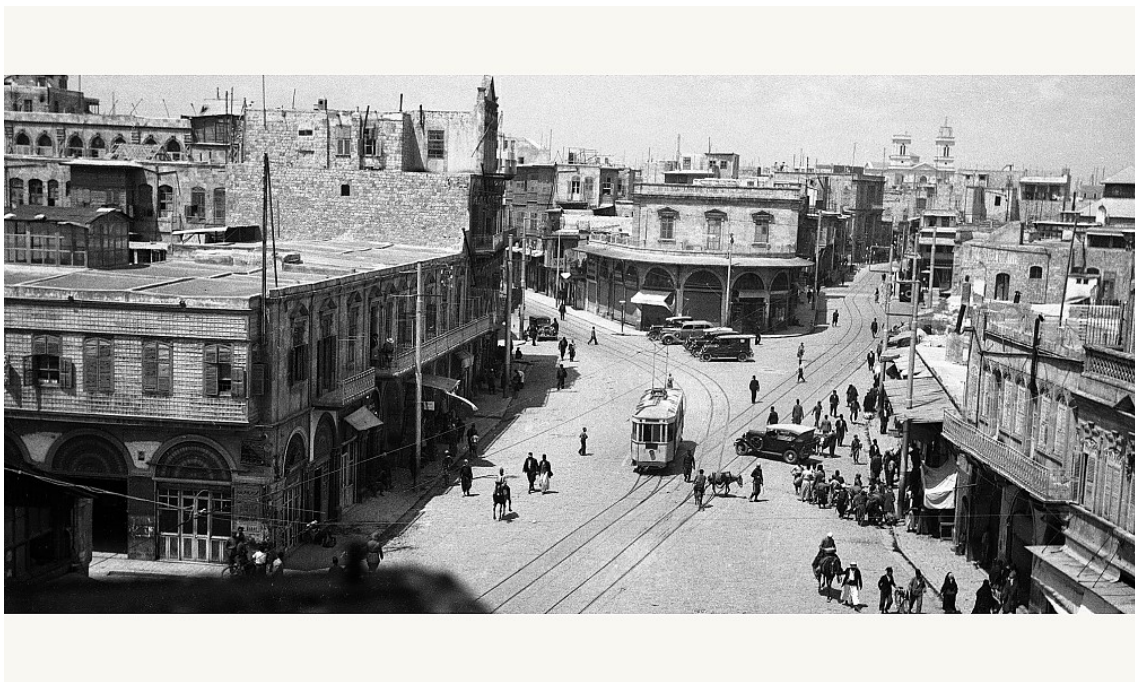
Des focus complètent l'exploration, comme autant de gros plans sur ce qui fut – le **Mossoul** multiconfessionnel d'antan, par exemple – mais aussi de l'avenir – la découverte d'un fabuleux **palais assyrien de Ninive** vieux de 2600 ans sous les ruines du **sanctuaire de Nabi Younès**...

L'IMA s'est associé à **Ubisoft**, premier éditeur français de jeux vidéos, en utilisant des données d'Iconem pour proposer au public une série d'expériences originales en **réalité virtuelle** offrant une immersion réaliste et émouvante : dans la dernière partie de l'exposition, muni d'un casque, le visiteur pourra déambuler à l'intérieur de six monuments emblématiques des sites précédemment découverts dans le parcours.

Cette plongée dans de hauts lieux du patrimoine mondial de l'humanité est aussi une sensibilisation aux enjeux de la préservation de richesses fragiles, où qu'elles soient situées. Et, par-delà le monde arabe, c'est sur l'évocation des menaces planant sur le patrimoine mondial que se clôt l'exposition.



Le théâtre de Leptis Magna(Lybie)



Bab al-Faraj, Alep (Syrie)