

## Orbe



A l'emplacement exact des pièces de la villa gallo-romaine, le visiteur est projeté dans le dédale de la vaste demeure. P. MAEDER

# Des *tabulae* numériques redonnent vie à la villa

**Depuis hier, les visiteurs peuvent découvrir le site d'Orbe-Boscéaz grâce à la réalité augmentée en suivant un guide**

**Erwan Le Bec**

Rien à voir avec les *tabulae* de cire de l'époque romaine. Celles présentées hier sur le site d'Orbe-Boscéaz sont numériques et plongent le visiteur dans un parcours en trois dimensions. Il fallait bien ça pour restituer la villa comme elle était, un des plus grands ensembles connus (200 m de façade) dont ne témoignent, dans un champ à proximité de l'autoroute, que quelques pavillons abritant une partie des splendides mosaïques...

Une des cinq tablettes en main, - pour 4 francs de plus qu'une entrée ordinaire -, on entre. La visite commence avec Lucius, propriétaire romain des plus hautains, interprété avec brio par un acteur. «L'animation se déclenche

automatiquement, commente Raphaël Berthoud, président de Pro Urba. Normalement, le GPS vous positionne au mètre près sur le parcours.» L'itinéraire traverse une partie de l'ancien domaine (*latifundia*), et est jalonné de dix arrêts où la mise en scène virtuelle fait irruption sur l'écran.

## Ouverture sur les Alpes

Bref historique. Puis, là, où se trouvaient les cuisines, apparaît Lucius qui converse avec ses es-

claves, avant de se diriger dans les thermes privés. Devant la mosaïque d'entrée, avec des figures marines antiques, Lucius étale sa culture, avant de nous emmener dans l'une des cours. Ici, la tablette déploie tout son effet: apparaissent les colonnes et les pins d'alors, flanquant une petite fontaine. Il suffit d'orienter l'écran dans une direction, de jouer avec le curseur, pour que s'y superpose le paysage actuel. On se dit que l'architecte a eu bon goût. La colonnade ouvre directement sur

la plaine et les Alpes. Sur place, on suit sur l'écran le petit chemin romain et on débouche sur l'autre mosaïque, fermée au public. La tablette propose de patienter, en montrant en détail les aventures d'Achille que n'ont pu voir depuis l'Empire que de rares privilégiés.

Cette mise en perspective est le fruit d'un projet de la Haute Ecole Arc, qui touche six sites en Suisse. Le montant total de 300 000 francs a été payé par l'Etat et les Cantons. Pour Orbe, l'Association pour le développement du Nord vaudois (ADNV) a également participé.

«Ce que nous permet de faire cette visite interactive est génial», reprend Raphaël Berthoud, dont l'association milite depuis 1993 pour une meilleure mise en valeur du site urbigenne, qui pense déjà aux possibilités qu'offre ce système. «Le visiteur gagne en proximité, et prend mieux la mesure du fonctionnement de ce site exceptionnel. Le graphisme date des années 2000, il pourrait à terme être refait. Mais c'est une base de développement. On pourrait ajouter le temple de Mithra, coupler la visite avec un marquage des murs...»

## Avenches aussi en 3D

● Effet de mode ou mise en valeur à moindre coût? La méthode est aussi à l'étude à Avenches, cité antique qui attend également un nouveau musée. «Ces nouvelles technologies permettent surtout une meilleure proximité avec des visiteurs de plus en plus individuels, de jouer avec les émotions», réfléchit la directrice, Marie-France Meylan-Krause. Un nouveau guide, couplé à une application iPhone, et des QR

Codes sont prévus sur le site à court terme, en plus d'ajout de visuels 3D dans le musée. «En fonction de l'intérêt, plusieurs niveaux de lecture sont possibles. On pense à rajouter des scènes de vie, des bruits de combats à l'amphithéâtre et surtout une restitution de chaque monument, continue l'archéologue, la dernière actualité sur les fouilles, voire des vues avec drones. En soi, la visite devient à la carte.»