

Patrimoine : à pas virtuels sur la Via Flaminia

A la fin du mois, se tiendra à Paris le SIME-SITEM 2008, salon international pour l'équipement des musées, bibliothèques, médiathèques et archives. A Rome, le 8 janvier, le « musée virtuel de la Via Flaminia antica » a ouvert ses portes, dans le musée national des thermes de Dioclétien.

Pour la presse italienne, il s'agit du premier musée virtuel archéologique multi-utilisateurs européen. En tout cas, l'utilisation de la réalité virtuelle dans ce domaine demeure en tout cas une pratique encore limitée en France d'après le rapport sur l'utilisation des TIC dans la valorisation du patrimoine, de 2007 de l'OTEN, l'observatoire des territoires numériques.

Rencontre avec Livia

Dans ce musée virtuel, quatre personnes, chacune dotée d'une identité virtuelle, peuvent balader leur avatar sur la voie Flaminia, et fouler la végétation de l'antiquité romaine. Les visiteurs peuvent également rentrer dans la maison de Livia, femme de l'empereur Auguste. Ils y seront accueillis par la maîtresse de maison, qui leur racontera sa vie. Ils pourront également rencontrer d'autres personnages, comme Auguste lui-même. Pour ce, ils seront équipés de lunettes 3D et d'un joystick.

De plus, 20 autres individus peuvent visionner les déplacements des quatre avatars sur un écran géant.

Le produit est le résultat de deux années de travail de 20 chercheurs du conseil national des recherches italien, le CNR. « Pour la partie de l'application off line, nous avons utilisé Virtools dev. En revanche, pour la partie on line, qui se sera entièrement disponible à partir de mars, nous développons sur la plateforme OpenSceneGraph, une librairie en open source, et nous avons réalisé un plug-in en libre, OSG4WEB. Notre recherche est précisément centrée sur l'utilisation et le développement d'outils pour les biens culturels en open source. Et nous portons une attention toute particulière au web », explique une porte-parole du CNR.

Les 750.000 euros nécessaires au projet ont été financés par Arcus spa, une société destinée à soutenir les projets culturels, et qui dépend du ministère de l'économie et de la culture. Il faut y ajouter 60.000 euros, pour l'aménagement d'une pièce à l'intérieur du musée. Des équipes d'informaticiens, d'archéologues, et d'historiens, ont reconstruit les paysages et les bâtiments de l'époque romaine. D'après les responsables du projet, la reconstitution a été des plus minutieuses. Après un relevé topographique précis des zones archéologiques, la reconstruction des bâtiments s'est basée sur les bases archéologiques, littéraires et iconographiques.

Dans quelques semaines, le musée virtuel devrait également être présent sur Second Life.

