

## PEINTURES MURALES ET RÉALITÉ VIRTUELLE

### L'exposition immersive « Portail vers le passé » de la villa romaine de Pully (Suisse)

Alexandra Spühler (Université de Lausanne & ArchéoLab de Pully)



#### La villa romaine de Pully

Situé à 5 km du bourg de *Lousonna* (Lausanne-Vidy), le site romain de Pully est connu depuis le début du XX<sup>e</sup> siècle, mais il est véritablement découvert en 1971 lors de fouilles qui ont révélé des murs maçonnés sur plus de 6 m de hauteur appartenant à une luxueuse demeure gallo-romaine. Cette villa a été construite sur la colline du Prieuré au I<sup>er</sup> siècle de notre ère et s'est développée de façon monumentale au début du II<sup>e</sup> siècle avec, entre autres, l'adjonction d'un bassin de 36 m de long (B) et la construction d'un second pavillon d'été (F1/F2), de forme semi-circulaire (fig. 1). Seuls les vestiges de ce pavillon sont encore visibles aujourd'hui, mais ils ne représentent qu'une petite partie de la villa qu'il faut imaginer comme un véritable palais devant s'étendre sur au moins 10'000 m<sup>2</sup>.

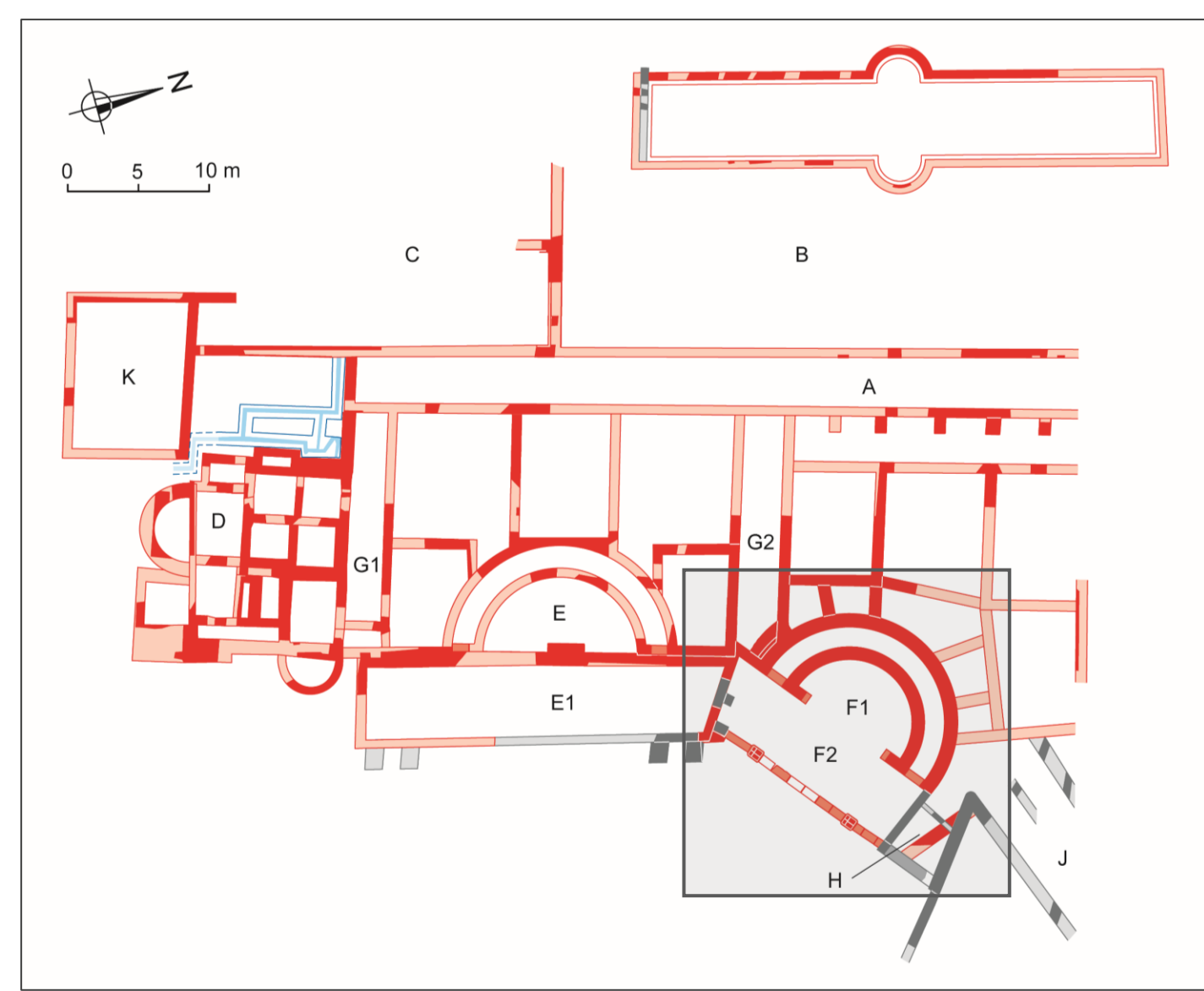


Fig. 1. Plan des vestiges connus de la villa de Pully (état 3, phase monumentale, début du II<sup>e</sup> siècle ap. J.-C.). En gris, le pavillon F avec sa salle en hémicycle F1, décorée de la fresque dite « à l'aurige » (fig. 2), ouverte sur un portique F2 donnant probablement sur un jardin.



Fig. 2. Salle en hémicycle F1. Mesurant plus de 15 m, la peinture murale qui ornait le pavillon est le décor romain le plus long conservé en Suisse dans son contexte d'origine. La zone inférieure, la seule conservée, est décorée d'une scène figurant une course de chars. Ce décor est daté de la période hadrienienne (© ArchéoLab, M. Bernard-Reymond).

#### Le projet en réalité virtuelle

La nouvelle exposition de l'ArchéoLab de Pully, intitulée « Portail vers le passé », invite les visiteurs à vivre une expérience inédite en réalité virtuelle en s'immergeant dans l'histoire de la région de Pully à trois époques différentes : néolithique (3'800 av. J.-C.), romaine (130 ap. J.-C.) et burgonde (457 ap. J.-C.). En plus de valoriser les découvertes archéologiques majeures de la région, ce projet offre une expérience immersive et narrative des réalités sociales du passé en rencontrant virtuellement des personnages antiques, fictifs mais socialement et historiquement vraisemblables. Pour l'époque romaine, la séquence se déroule lors d'un banquet dans le pavillon d'été de la villa. L'expérience est vécue du point de vue d'un jeune esclave afin de mettre en évidence les relations hiérarchisées et codifiées de la société romaine.

#### Les restitutions des peintures

La nécessité de restituer les revêtements fut un enjeu majeur de ce projet, car il était primordial d'obtenir un rendu cohérent et de tenter d'être au plus près de la vision romaine du décor afin de proposer l'expérience la plus immersive possible. Les études architecturales et toichographologiques publiées en 2013 ont abouti à une modélisation du pavillon F qui montre l'état actuel de nos connaissances (fig. 3). Seul le décor de zone inférieure de l'hémicycle F1 a été retrouvé *in situ* (fig. 2), tandis que les enduits peints des piliers et des portes ont été prélevés en fragments. Quelques indices ténus donnent une idée chromatique de la décoration du portique F2 mais sans restitution possible. L'expérience immersive exigeant de ne pas laisser des zones « vides », il a fallu compléter et combler de nombreuses surfaces selon trois niveaux de restitution (Dardenay 2018) :

1. Reproduire ce qui est en place : zone inférieure de l'hémicycle F1.
2. Compléter les lacunes des décors fragmentaires : murs du portique F2, piliers, demi-piliers, fontaine et portes.
3. Combler les manques des décors totalement disparus : zones médiane et supérieure de l'hémicycle F1, plafond de l'hémicycle F1, plafond du portique F2, mur extérieur (fig. 4).

Les niveaux 2 et 3 pourraient être subdivisés en fonction des problématiques liées aux surfaces à traiter. Par exemple, pour l'hémicycle F1, l'agencement de la zone médiane est assuré par la structure connue de la zone inférieure, alors que les motifs figurés sont complètement hypothétiques, mais basés sur des décors de même standing et datant de la même époque.

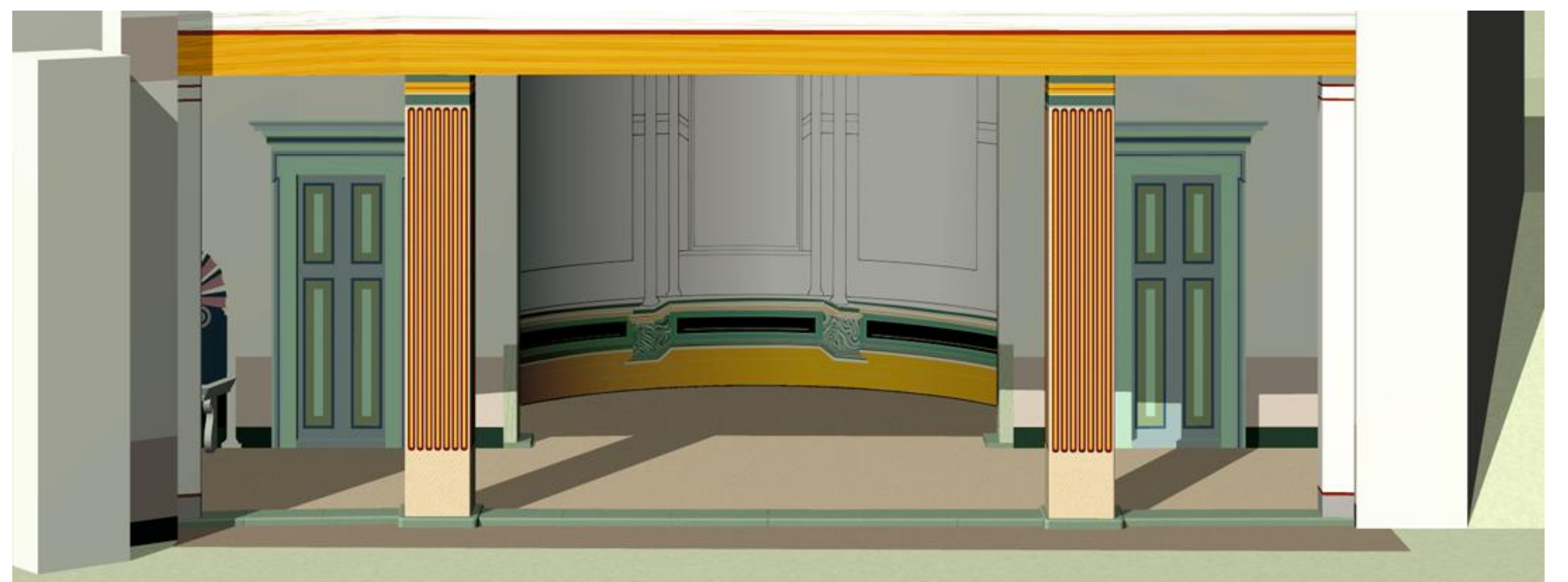


Fig. 3. Vue modélisée du rez-de-chaussée du pavillon F, avec son programme architectural et ornemental datant de l'époque d'Hadrien, état 3 de la villa (modélisation M. Vacarello, Archeodunum SA, d'après les restitutions scientifiques de P. André et É. Broillet-Ramjoué, Pictoria Snc.).



Fig. 4. Vue modélisée du rez-de-chaussée du pavillon F pour l'expérience immersive *Portail vers le passé* (modélisation Digital Kingdom, d'après la modélisation scientifique d'Archeodunum SA et de l'étude toichographologique de Pictoria Snc de 2013 (fig. 3) ainsi que des recherches complémentaires de l'ArchéoLab en 2023 pour le comblement des lacunes).

#### Bibliographie

- A. Dardenay, « Restituer l'espace domestique à Herculaneum grâce aux outils informatiques de reconstruction virtuelle : enjeux et problèmes », *Anabases* 27, 2018, p. 41-51.  
 C. May Castella (dir.), *La villa romaine du Prieuré à Pully et ses peintures murales. Fouilles 1971-1976 et 2002-2004, Cahiers d'archéologie romande* 146, Lausanne, 2013.

alexandra.spuhler@vd.ch

Exposition *Portail vers le passé*, jusqu'au 14 décembre 2025, [www.archeolab.ch](http://www.archeolab.ch)