

# VOYAGE DANS LE PASSÉ : DÉCOUVRIR LE CHÂTEAU VISCONTI À TRAVERS LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Après avoir remporté le prix du public aux Swiss Game Awards en 2021, le Château Visconti de Locarno a réintroduit, jusqu'au 31 octobre prochain, un voyage virtuel à travers des viseurs permettant de s'immerger et de découvrir la vie quotidienne dans le *castrum* au XVI<sup>e</sup> siècle.

Parler de réalité virtuelle est certainement quelque chose de fascinant, surtout lorsque cela est associé à notre territoire et donc à l'histoire locale. C'est encore plus vrai si l'on parle du Château Visconti de Locarno, un *castrum* du XIV<sup>e</sup> siècle qui, au fil des siècles, a subi des destructions, des remaniements et des rénovations, qui lui permettent aujourd'hui d'être un splendide exemple d'architecture militaire, abritant à l'heure actuelle le musée municipal et archéologique de la ville.

Fort de cette tradition et d'une histoire tout à fait remarquable pour notre canton, le Château Visconti a récemment réintroduit une proposition de réalité virtuelle, qui a remporté l'année dernière le prix du public aux Swiss Game Awards. Lancée début août, cette proposition durera jusqu'au 31 octobre 2022 et sera limitée aux samedis, dimanches et jours fériés de 10 à 17 heures, ou sur demande pour les groupes uniquement.

Il s'agit d'une activité résolument attrayante, non seulement pour la modicité du prix (5 CHF par personne), mais surtout pour la possibilité d'apprendre, grâce à la réalité augmentée, ce qu'était la vie à l'intérieur du château au XVI<sup>e</sup> siècle. En portant des viseurs spéciaux, on peut « plonger » dans un passé lointain en découvrant de nombreux « points d'intérêt » illustrés par des images historiques et des textes d'information multilingues ; un véritable voyage dans le temps à la découverte de nombreuses curiosités fascinantes.

Il s'agit donc d'une occasion de comprendre et de vivre la vie quotidienne à Locarno au XVI<sup>e</sup> siècle, de connaître l'histoire de ses principaux monuments, de découvrir l'importance de la forêt mixte vers Solduno ou comment on traversait la Maggia avant la construction du pont. Des petits « trucs » qui nous aident à comprendre ce qu'était alors le *castrum*, au bord du lac, surplombant le port, avec quelques petites îles où se trouve aujourd'hui le delta du cours d'eau.

Parallèlement à cette expérience, un jeu vidéo inspiré de la nouvelle *La mendicante di Locarno* (*La mendicante de Locarno*) du dramaturge et écrivain allemand Heinrich von Kleist a également été développé. La proposition est sans aucun doute alléchante : à travers deux choix qui conduiront ou non les « joueurs » à l'intérieur du château vers la victoire et la conclusion du jeu, elle vise à offrir une manière nouvelle et innovante d'aborder et de mieux connaître l'édifice monumental. Une occasion qui ne manquera pas de fasciner les plus jeunes, mais aussi d'intriguer les amoureux de notre histoire.