

## > FICHE ATELIER – ATELIER DE CO-CRÉATION TOURISM LAB <

### > FICHE D'IDENTITÉ

Date de l'atelier	25 février 2022
Titre de l'atelier	Quand les musées deviennent des oasis de
Thématique de l'atelier	Les parcours immersifs
Intervenant / Structure	Christophe Gaeta
Mail et téléphone de l'intervenant	christophegaeta@gmail.com 0437352194
Nombre de personnes participantes	13
> Nombre de Wallons picards	8
> Nombre de français	5
> Nombre de flamands	0

### > OBJECTIFS

Éléments de cadrage (contexte du sujet / de la thématique abordée) :

IMAGINER UN BOOST A L'EXPERIENCE DE VOTRE MUSEE PAR  
L'ELABORATION DE DISPOSTIFS IMMERSIFS  
UTILISATION D'UNE METHODE DE CO-CREATION A PARTIR D'UN CAS  
CONCRET : LA GRANDE SALLE DE L'IGUANODON DU MUSEE DE  
L'IGUANODON DE BERNISSART

Objectifs de l'atelier:

- REFLECHIR SUR LA NOTION DE PARCOURS IMMERSIFS (ORIGINE/DEFINITION)
- VISUALISER LES DIFFERENTES FORMES/FORMULES IMMERSIVES
- IMAGINER ENSEMBLE DES SOLUTIONS IMMERSIVES A PARTIR D'UN CAS

### > MÉTHODOLOGIE

Outils & techniques utilisés pour l'animation:

- Tour d'horizon de solutions possibles en termes de dispositifs immersifs;
- Rédaction individuelle sur post it afin de délimiter les significations possibles au terme "immersion" - Mise en commun des avis
- Description de la méthode insistant sur l'importance à accorder à la narration préalablement à la recherche des solutions immersives.

## > MÉTHODOLOGIE

Bonnes pratiques à retenir :

- 1°. Analyse des forces et faiblesses;
- 2°. Définir la hiérarchie des publics cibles;
- 3°. Se rappeler en permanence du besoin de susciter les sens;
- 4°. Puiser son inspiration dans le fil narratif.

## > RÉSULTATS

Appréciation des échanges :

- 1°. Forte implication des participants;
- 2°. L'analyse du cas concret a permis de focaliser l'énergie créative des participants sur les besoins particulier de la salle.

Listings des concepts & projets qui se sont révélés / Idées à suivre :

- Retrouver le fil narratif du départ du parcours (totalement absent à cet endroit)
- Refaire les panneaux explicatifs et ajouter des langues
- Animer les fresques présentes dans l'espaces
- Projection 360 dans la salle
- Ajouter une impression d'humidité, utiliser des fumigènes et diffuser une odeur
- Ajouter un oin selfie
- Traiter le sol où est installé le squelette (remplacer le tapis en coco)

## > POUR ALLER PLUS LOIN

Livrables remis (PPT de la présentation, réalisations lors de l'atelier...):

- Pdf de la prsentation intégrant des rendus images de solutions immersives proposées pour le cas concret.
- Pdf sur l'importance de la lumière dans les solutions immersives.

Lien vers sites utiles, ressources documentaires...:

- Valentin Labelle. Les expositions immersives: atouts et limites pour les apprentissages culturels. Sciences de l'information et de la communication. 2017. dumas-01687513  
<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01687513>

