

TOURISM LAB II

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

> FICHE D'IDENTITÉ

Date de l'atelier 18/09/2025

Titre de l'atelier L'ART DE L'IMMERSION

Thématique de l'atelier Illusions technologiques ou émotions authentiques

Intervenant / Structure Christophe Gaeta

Mail et téléphone de l'intervenant christophegaeta@gmail.com / +32 (0) 473352194

Nombre de personnes participantes 29

> Nombre de Wallons picards 18

> Nombre de français 11

> Nombre de flamands 0

> OBJECTIFS

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

Imaginer ensemble un « boost » à l'expérience actuelle de votre musée par l'élaboration de dispositifs immersifs adaptés à votre contexte.

UTILISATION D'UNE METHODE DE CO-CREATION A PARTIR D'UN CAS CONCRET :
L'archeosite d'aubechies

Objectifs de l'atelier:

REFLECHIR SUR LA NOTION DE PARCOURS IMMERSIFS (ORIGINE/DEFINITION)

Visualiser les différentes formules immersives, en commençant par l'analyse de la formule la plus communément reconnue comme telle (les shows multimédia), et évaluer son apport en immersion par rapport à son apport en contenu et en émotion. IMAGINER ENSEMBLE DES SOLUTIONS IMMERSIVES A PARTIR D'UN CAS CONCRET.

> MÉTHODOLOGIE

Outils & techniques utilisés pour l'animation:

- Tour d'horizon de solutions possibles en termes de dispositifs immersifs;
- Questionnement sur les projets visités par les participants qui les auraient marqués par leur capacité à susciter les 5 sens ou à procurer des émotions
- 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.

> MÉTHODOLOGIE

Bonnes pratiques à retenir :

- 1°. Analyse des forces et faiblesses;
- 2°. Définir la promesse actuelle faite aux visiteurs du cas de figure analysé
- 3°. Définir la promesse potentielle futur faite aux visiteurs du cas de figure analysé
- 4°. Se rappeler en permanence l'objectif : Comment augmenter l'immersion du visiteur dans un site tel que l'Archéosite d'Aubechies ? en sachant que l'expérience vécue en semaine est de moindre intensité que lors des week ends

> 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 du site.
- 3°. La présence des membres de l'équipe du site concerné a permis de préciser certaines limites des interventions possibles (liées principalement à la sécurité)

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

(signalétique)

Chemin au sol ou code couleur pour guider et différencier les périodes, et Ligne du temps plus visible.

(Dispositifs immersifs & narratifs)

Personnage fil rouge (hologramme) traversant les époques. Ombres, hologrammes ou mannequins pour donner « vie » aux habitats. Eclairages d'ambiance, ambiances sonores. Pévoir une version courte du film d'Introduction

(Expérience archéologique)

Activités sur l'îlot autour des chantiers de fouilles.

> POUR ALLER PLUS LOIN

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

- PPT de la présentation
- Rapport détaillé de la journée

Lien vers sites utiles, ressources documentaires... :

1. Les dispositifs numériques immersifs. Une opportunité pour les visiteurs déficients sensoriels ? (ocim-5129.pdf)
2. Regards-sur-les-musees-2018.pdf
3. Valentin Labelle. Les expositions immersives: atouts et limites pour les apprentissages culturels. Science de l'information et de la communication, 2017, dumas-01697512