

> FICHE WORKSHOP – CO-CREATIESESSIE TOURISM LAB <

> DETAILS CO-CREATIESESSIE

Datum co-creatiesessie 18/09/2025

Titel co-creatiesessie DE KUNST VAN DE ONDERDOMPELING

Thema co-creatiesessie Technologische illusies of echte gevoelens ?

Moderators/Begeleiders Christophe Gaeta

Mail/Telefoonnummer begeleider christophegaeta@gmail.com / +32 (0) 473352194

Aantal deelnemers 29

> DOELSTELLINGEN

Kader (context van het behandelde onderwerp/de aangehaalde thema's):

Laten we samen nadenken over een 'boost' voor de huidige museumervaring door het ontwikkelen van meeslepende concepten die zijn afgestemd op uw context. **TOEPASSING VAN EEN CO-CREATIEMETHODE AAN DE HAND VAN EEN CONCREET VOORBEELD:** de Archeosite van Aubechies.

Doelstellingen van de sessie:

NADENKEN OVER HET BEGRIP IMMERSIEVE ERVARINGEN (OORSPRONG/DEFINITIE)De verschillende immersieve formules in kaart brengen, te beginnen met de analyse van de formule die het meest algemeen als zodanig wordt erkend (multimediashows), en de bijdrage ervan aan de immersie evalueren in verhouding tot de bijdrage aan inhoud en emotie. **SAMEN IMMERSIEVE OPLOSSINGEN BEDENKEN AAN DE HAND VAN EEN CONCREET GEVAL.**

> METHODOLOGIE

Tools en gebruikte technieken tijdens de sessie:

- Overzicht van mogelijke oplossingen op het gebied van immersieve installaties;- Vragen over de projecten die de deelnemers hebben bezocht en die indruk op hen hebben gemaakt door hun vermogen om de vijf zintuigen te prikkelen of emoties op te wekken- Individuele notities op post-its om de mogelijke betekenissen van de term "immersie" in kaart te brengen - Uitwisseling van meningen- Beschrijving van de methode, waarbij de nadruk ligt op het belang van het verhaal.

> METHODOLOGIE

Best practices om te onthouden:

1. Analyse van sterke en zwakke punten;
2. Bepalen wat de huidige belofte is aan de bezoekers van het geanalyseerde scenario
3. Bepalen wat de potentiële toekomstige belofte is aan de bezoekers van het geanalyseerde scenario
4. Houd het doel voortdurend voor ogen: hoe kan de bezoekersbeleving op een site zoals de Archéosite d'Aubechies worden versterkt? In de wetenschap dat de beleving doordeweeks minder

> RESULTATEN

Waardering van de uitwisselingen:

1. Grote betrokkenheid van de deelnemers;
2. Door de analyse van de concrete casus kon de creatieve energie van de deelnemers worden gericht op de specifieke behoeften van de locatie.
3. Dankzij de aanwezigheid van leden van het team van de betreffende locatie konden bepaalde beperkingen van de mogelijke ingrepen (voornamelijk op het gebied van veiligheid) worden verduidelijkt.

Lijst van concepten en projecten die uit de sessie komen/ Ideeën om verder op te volgen:

(bewegwijzering) - Markeringen op de vloer of kleurcodes om bezoekers te begeleiden en de verschillende tijdperken te onderscheiden, en een beter zichtbare tijdlijn.
(Immersieve en verhalende elementen) - Een rode draad (hologram) die door de tijd reist. Schaduwen, hologrammen of mannequins om de woningen tot leven te brengen. Sfeerverlichting, geluidssferen. Zorg voor een korte versie van de introductiefilm
(Archeologische ervaring) - Activiteiten op het eilandje rond de opgravingslocaties. Aanwezigheid van geanimeerde of holografische maquettes in de villa en de tempel. (App) Offline-app bij de receptie.
(Specifieke ruimtes) - Romeinse villa: interactieve tafel. Eilandje – parcours goden/kunst. Thematisch speelblein

> OM EEN STAP VERDER TE GAAN

Beschikbaar materiaal (Powerpointpresentatie, realisaties tijdens de workshop...):

PPT van de presentatie
Gedetailleerd verslag van de dag

Link naar nuttige sites, documentatiebronnen...:

1. Immersieve digitale toepassingen. Eenkans voor bezoekers met eenzintuiglijke beperking? (ocim-5129.pdf)
2. Regards-sur-les-musees-2018.pdf3. Valentin Labelle. Immersieve tentoonstellingen: voordelen en beperkingen voor cultureel leren. Informatie- en communicatiewetenschappen. 2017. dumas-01687513 <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01687513>