

TEMPS DE JEU: LA RÉALITÉ VIRTUELLE AU SERVICE DE L'HISTOIRE VIVANTE

Aurèle Célièrier, Conservateur à l'ArchéoLab-Villa
Romaine, Musées de Pully (CH)

An illustration of a person with long brown hair wearing a white VR headset and a blue short-sleeved button-down shirt. They are holding a large, reddish-brown clay pot with both hands. The background is a prehistoric interior with wooden beams, a hanging pot, and a fire on the floor.

Temps de jeu !

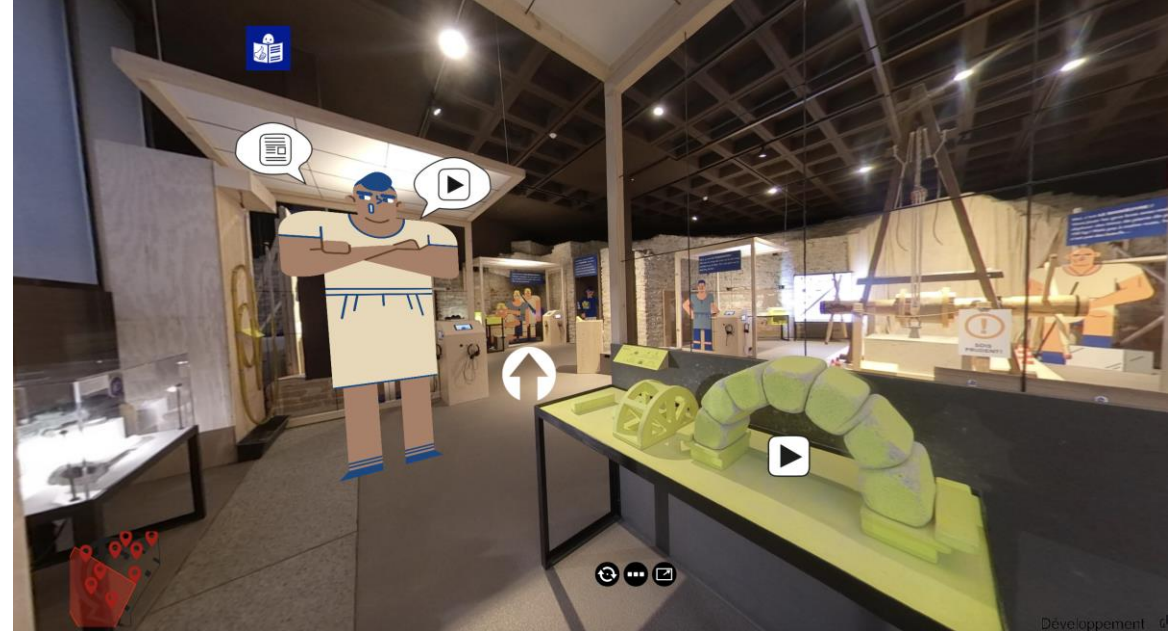
La réalité virtuelle au service
de l'histoire vivante

Médiation AL : Historique numérique

Visites virtuelles (dès 2019)

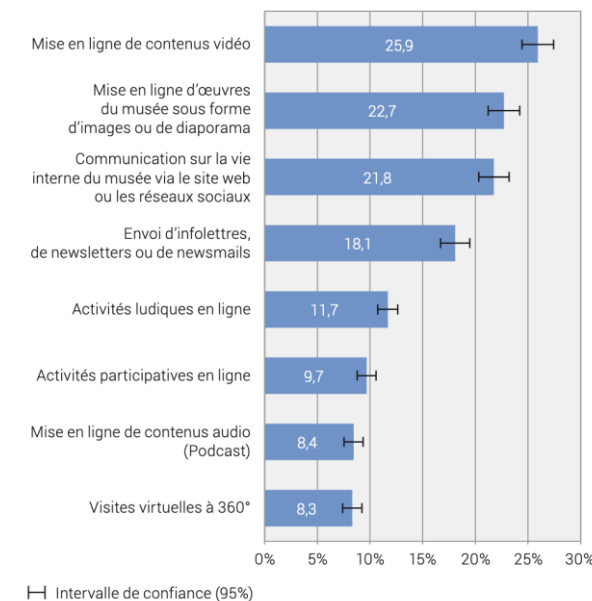
- + Accessibilité
- + Archivage
- + Communication
- Expérience de visite
- Participation
- Durabilité

→ Projet de communication VS médiation



ARCHÉO
LAB.APP

Part des musées ayant augmenté leur offre numérique
entre 2019 et 2020, par type d'offre G2

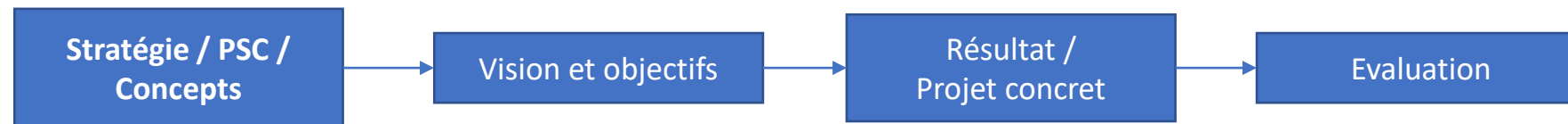


Médiation AL : Principes

Retour aux fondamentaux de médiation AL

- Accessibilité par inclusion/intégration
- Primauté du contenu scientifique
- Implication active avec participation/co-construction
- Pérennité des projets
- Reflet de l'image du musée

→ La médiation au cœur de notre pratique muséale



Jeu vidéo VR : Outil de médiation

Temps de jeu !

- Histoire régionale : 3 périodes du plateau suisse
- Histoire vivante : immersion, expérimentation, émotions
- Histoire sociale : individu, interaction, implication
- Projet FNS AGORA de communication scientifique
- Partenariat UNIL
- Jeunes publics et primo-visiteurs
- Approche ludique et interactive
- Lien passé-présent

→ Le numérique comme base pour mise en œuvre des objectifs de médiation



Jeu vidéo VR : Structure de projet

Intentions (cadrage avant-projet)

- Définition des objectifs et ressources
- Identification des limites

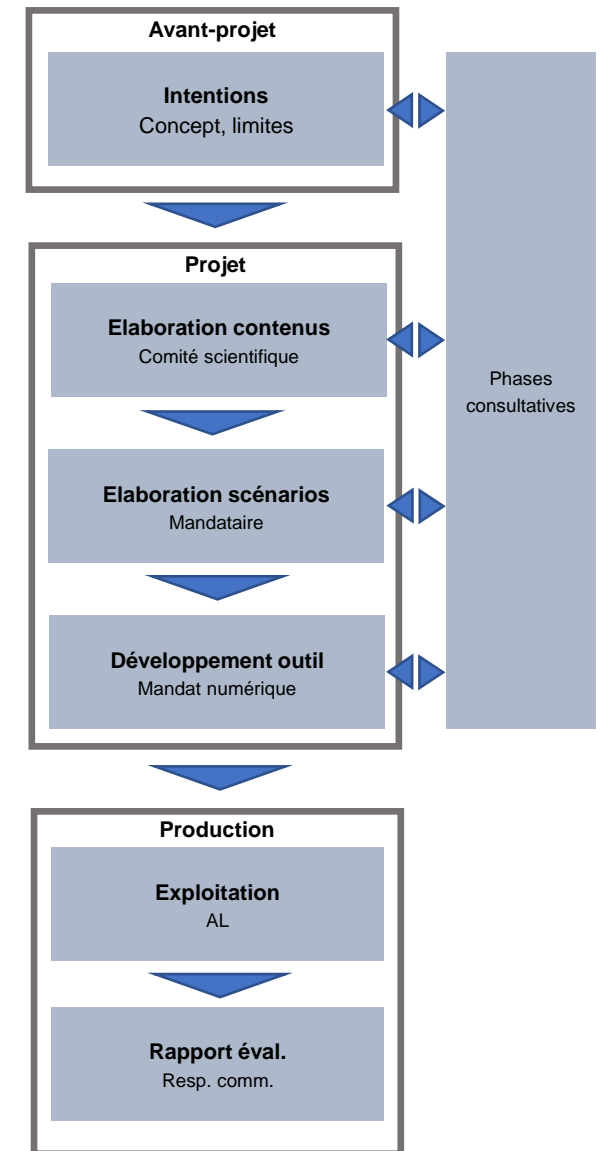
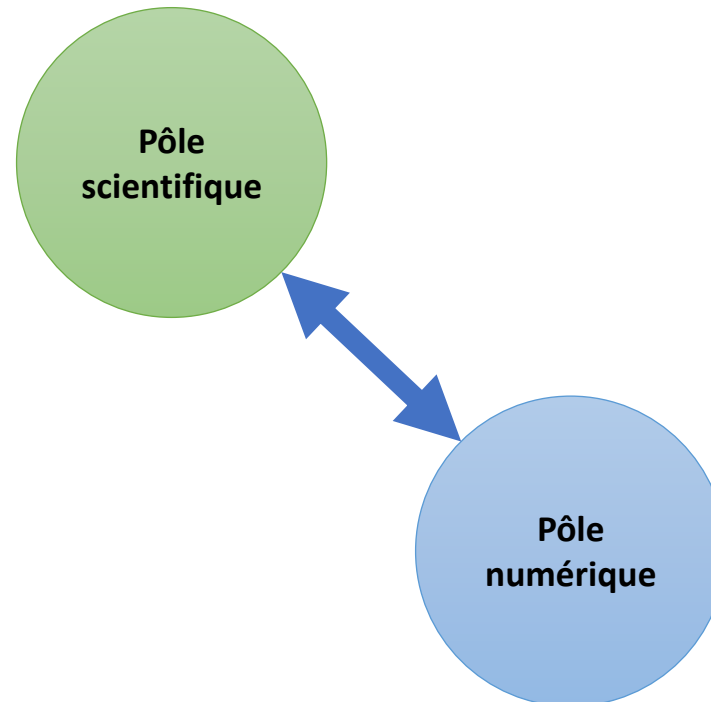
Organisation (conception projet)

- Equipe équilibrée
- Flexibilité et communication

Production (réalisation projet)

- Cadre de présentation
- Suivi de médiation

→ Projet complexe, à planifier et piloter



Outil de médiation numérique : SWOT

Forces

Innovation, attractivité
Communication
Participation, immersion, expérience

Faiblesses

Offre importante
Investissement financier élevé

Opportunités

Financement (FNS, SERAC, etc.)
Soutenir stratégie de médiation propre

Risques

Partir du produit (contenu sacrifié)
Obsolescence programmée
Déséquilibre coût-bénéfice

Outil de médiation numérique : Bonnes pratiques

- Principes et objectifs de médiation
- Stratégie, PSC et programmation
- Planification et limites
- Internalisation coûts
- Durée de vie
- Accent contenu et itération

→ Dépasser la superficialité numérique !

«Du fait de la diffusion souvent non planifiée d'outils numériques dans des champs aussi variés que la communication, la gestion des collections ou la médiation, des projets non corrélés entre eux sont apparus dans plusieurs musées. La stratégie vise à relier ces structures autonomes autour d'un objectif commun.»

AMS, *La pratique muséale numérique*, 2019

« L'expérience pour qu'elle soit transformée en connaissance demande un état de conscience et c'est là tout l'enjeu de la médiation patrimoniale. »

Janaïne Golonka, « La réalité virtuelle comme mode de médiation du patrimoine », in : *Com'en Histoire*, novembre 2018

Merci !

