

JOURNÉE RECHERCHE-ACTION

INSTITUTIONS PATRIMONIALES ET MUSÉALES ET DISPOSITIFS IMMERSIFS



ENTRÉE GRATUITE SUR INSCRIPTION

19 MAI 2022 - CAMPUS NATION
MÊTIS EN PARTENARIAT AVEC L'AFXR

INSCRIPTION SUR MÊTIS-LAB.COM ET AFXR.ORG



PROGRAMME

**9H PRÉSENTATION DE LA JOURNÉE
PAR L'AFXR ET METIS**

**9H15 MISE EN PERSPECTIVE PAR
ALEXANDRE MICHELIN**

9H30 - 11H TABLE RONDE

Promesses des dispositifs XR et attentes des publics dans les institutions muséales et patrimoniales

Dans quelle mesure les technologies XR apportent des solutions aux objectifs (cognitif - participatif - émotionnel) des institutions muséales et patrimoniales ? Nos intervenants reviendront sur le rôle du parcours utilisateur comme expérience de vie, et sur le déploiement de dispositifs immersifs dans des contextes variés pour des objectifs artistiques ou de médiations complexes. Quels outils pour quels objectifs ? Quelles réactions des publics ? Nos intervenants chercheront à mettre en avant la place des publics dans le développement et la diffusion des dispositifs XR.

Intervenant.e.s

Roei Amit, directeur général du Grand Palais Immersif

Camille Lopato, fondatrice de Diversion cinema

Cristina Badulescu, maître de conférences à l'Université de Poitiers

11H15-12H45 TABLE RONDE

Dans les murs - hors les murs, quelles solutions de XR ?

Les tensions entre les logiques d'innovation des institutions et l'évolution rapide des matériels XR amènent les commanditaires et les créateurs de contenus XR à imaginer de nouvelles solutions pour intégrer ces expériences au cœur des institutions muséales et patrimoniales. Cette table ronde réunit plusieurs acteurs particulièrement innovants dans cet exercice sensible.

Intervenant.e.s

Tarek El Khamsa, chef de projet chez Emissive

Marialya Bestougeff, directrice de l' Innovation au CENTQUATRE-PARIS

Charles-Alexandre Delestage, postdoctorant à l'Université de Poitiers

12H45-14H DÉJEUNER

14H-18H TEST DE DISPOSITIFS

Matthieu Willemont (Malette Vroo)

Loup Vuarnesson - Rémi Sagot-Duvauroux - Sophia Kourkoulakou (Ensad Lab)

14H-17H ATELIERS PARTICIPATIFS

Atelier 1. Le rôle de l'institution dans le développement de contenus XR culturels, stratégies de production et de distribution : challenges et solutions

Du projet de valorisation d'un patrimoine culturel à la création d'une expérience structurante pour les publics : quels sont les leviers de collaboration et les éventuels freins au cours de son développement ?

Cet atelier a pour objectif de faire dialoguer les différentes professions impliquées dans le développement d'un projet, pour créer l'occasion de connaître et de reconnaître les possibles et les limites de chacune d'entre elles.

- Bruno Airaud, coordinateur et programmiste du projet du Familistère de Guise.
- Sylvie Carlier, réalisatrice et productrice, Animaviva Productions.

Atelier 2. Appréhension du risque : la médiation comme accompagnement et modération au cours de l'expérience

Les risques attachés à l'usage des technologies immersives dans les institutions ou sur les plateformes numériques peuvent susciter des réticences ou des hésitations chez les potentiels participants. Comment les accompagner dans ce parcours à la fois par le design de l'expérience et par l'accompagnement humain autour du dispositif ?

- Stella Jacob, game and narrative designer

Atelier 3. Transmission des savoirs au cœur des contenus XR et intégration des dispositifs à destination pédagogiques au sein de l'institution

Les avantages et les potentiels attribués aux technologies immersives peuvent-ils répondre aux objectifs (cognitif - participatif - émotionnel) des institutions muséales et patrimoniales, en particulier lorsque les applications ont une destination pédagogique dans la transmission des savoirs ?

- Stéphane Potier, Inventive Studio
- Maïlys Liautard, chargée de médiation et de projets culturels au Musées de la ville de Strasbourg

Atelier 4. Emotions et réception artistiques des contenus XR

Quelles sont les spécificités des technologies XR dont les créateurs et les artistes s'emparent pour susciter l'émotion et l'engagement auprès de leurs publics ? Les créateurs en XR ont la capacité de révéler le caractère profondément humain des usages de ces technologies. Cet atelier est plus particulièrement centré sur l'importance des dimensions émotionnelles et participatives des publics lorsqu'ils sont engagés dans une expérience immersive.

- Judith Guez – Artiste-Chercheuse – fondatrice et directrice Art&VR Fefival Recto VRso – Laval Virtual
- Charles Alexandre Delestage – postdoctorant à l'Université de Poitiers.

17H30 RESTITUTIONS

INSTITUTIONS PATRIMONIALES ET MUSÉALES ET DISPOSITIFS IMMERSIFS

Depuis 2015, les expériences immersives ou XR intègrent peu à peu les pratiques professionnelles et artistiques. La XR, soit la réalité étendue englobe, sur un continuum de réalité-virtualité, les dispositifs numériques qui permettent à leurs utilisateurs de faire des expériences interactives et immersives. Les secteurs muséaux et patrimoniaux, reflétant l'évolution de nos sociétés, offrent à leurs publics de plus en plus ce type d'expériences qu'elles soient purement artistiques - visionner un contenu de réalité virtuelle narratif - ou de l'ordre de la médiation - pouvoir observer en des animaux disparus en réalité augmentée. Lieu d'expérimentations, pour les artistes et les publics, l'institution patrimoniale expose de plus en plus de dispositifs que l'on peut positionner sur le spectre de la réalité étendue. Une grande diversité d'outils et de contenus existe aujourd'hui, preuve d'une ouverture à la créativité des artistes et de l'écosystème qui les entoure. Nous proposons lors de cette journée de revenir sur les choix possibles pour les institutions, sur les risques et les challenges potentiels à relever pour intégrer ces dispositifs dans leurs parcours de visite, ou encore sur les attentes des publics envers ces nouvelles technologies.

Ainsi, cette journée action-recherche repose sur une volonté de cerner les défis à relever pour favoriser les synergies possibles entre les professionnels institutionnels, les chercheurs académiques et les professionnels de la création XR. Les tables rondes et les ateliers réunissent ces acteurs. Ils présenteront et discuteront de la création en XR au sein des institutions muséales et patrimoniales en questionnant les rapports aux publics, les collaborations entre concepteurs, artistes et institutions, etc.

La matinée sera consacrée à deux tables rondes réunissant chacune, un.e chercheur.e, un.e institutionnel.le et un.e créateur.rice. L'après-midi regroupera les participant.e.s par thématique d'intérêt au sein d'ateliers participatifs. Loin d'une présentation magistrale, tous les participant.e.s sont invité.e.s à partager leurs connaissances, leurs questionnements, leurs doutes, quelle que soit leur expérience dans le domaine. Chaque groupe disposera de trois heures de discussion qui aboutiront à une restitution collective en fin de journée.

Événement gratuit sous réserve des places disponibles, inscription obligatoire.

Comité d'organisation et scientifique :

Marie Ballarini, Ircav

Sophie Balcon-Fourmaux, Irméccen

