



# COMPTE RENDU DU PREMIER WEZITCAMP

## RETOUR SUR UNE JOURNEE CONSACREE A LA REALITE AUGMENTEE DANS LES MUSEES

*Vous êtes plutôt visuel que grand lecteur ? Consultez notre compte rendu en infographie.*

Le premier atelier offline organisé par Wezitcamp s'est déroulé le 8 novembre 2016, à Paris. Manœuvré par Gonzague Gauthier, il rassemblait huit professionnels<sup>1</sup> des secteurs culturel, audiovisuel et du design autour de la thématique de la réalité augmentée. Conversations le matin et atelier de mise en situation l'après-midi, les participants de ce premier Wezitcamp n'ont pas chômé. Dans ce premier article, nous vous présentons un compte-rendu des conversations organisées par problématiques. Pour un compte rendu des activités de mise en situation, cliquez [ici](#).

### REALITE AUGMENTEE OU REALITE VIRTUELLE ?

Selon l'avis des participants, le terme de réalité augmentée est préférable **car il sous-entend que l'expérience proposée vient compléter – et non remplacer – la réalité**. Cette nuance est critique dans un contexte muséographique où les outils de médiation sont sensés enrichir les œuvres et non les détrôner. L'utilisation de la réalité augmentée doit être justifiée et ne constitue pas nécessairement l'expérience principale du dispositif de visite. Elle peut en effet être groupée avec d'autres éléments (texte, audio, jeux) au sein d'un même dispositif dans une approche transmédia.

---

<sup>1</sup> Claire Casedas (Scénographe), Marc Bourhis (consultant audiovisuel et nouveaux médias), Audrey Tenaillon (scénographe), Maxime Garros (fondateur GMX Design), Valérie Martinez (chargée de multimédia au Ministère de la Culture et de la communication), Audrey Defretin (doctorante université Paris 8), Samuel Quenault (Chargé des collections et de communication au Château d'Oiron) ; Jérôme Richard (chef de projet à la Cité Chaillot), François Roirand (chef de projet chez Mazedia).





## QUELS SONT LES METIERS NECESSAIRES AU DEVELOPPEMENT D'UNE EXPERIENCE DE REALITE AUGMENTEE ?

Les *game designers* sont extrêmement compétents dans la création d'une expérience utilisateur globale. Les participants du Wezitcamp ont noté la difficulté pour les musées de faire appel à ces professionnels car les univers du jeu et de la culture seraient encore trop éloignés. De plus, les Wezitcampers ont identifié les métiers de la conservation comme des freins potentiels aux approches transversales et ludiques. Un premier élément de solution serait **d'encourager les partenariats liant startups technologiques, game designers et UX designers aux scénographes et muséographes**. Dans certains cas, la présence d'un intermédiaire facilitant la communication entre ces différents corps de métier serait aussi nécessaire.

## EQUILIBRE ENTRE TECHNOLOGIES CONVAINCANTES ET CONTENUS QUALITATIFS

Selon les participants, les évaluations des outils numériques au sein des institutions culturelles révèlent que les visiteurs les plus jeunes ont des attentes bien différentes des publics plus âgés. **En effet, les premiers s'attardent davantage sur les détails et qualités techniques de l'expérience proposée alors que les plus âgés jugent plutôt la pertinence et la qualité des contenus proposés**. Une expérience de réalité augmentée réussie devrait donc fournir un savant équilibre entre prouesse technique et contenus stimulants ; mais aussi offrir plusieurs degrés de lecture pour s'adapter en fonction des publics.

## FORMATION A L'UTILISATION DES OUTILS DE REALITE AUGMENTEE

Justement, la diversité des publics et l'inégalité d'accès aux nouvelles technologies amènent une deuxième problématique : la formation à l'utilisation des outils de réalité augmentée. En effet, les participants du Wezitcamp ont relevé que **le manque de maîtrise des nouvelles technologies pouvait être une barrière à l'usage des outils de médiation comprenant de la réalité augmentée**. Plus que d'un tutoriel, le groupe de réflexion a souligné le besoin d'un accompagnement physique avec des médiateurs pour la prise en main des outils.

## ADAPTATION DE L'ENVIRONNEMENT A L'UTILISATION DE L'OUTIL DE REALITE AUGMENTEE

La réalité augmentée, et notamment l'immersion par casque, implique le corps lui-même et perturbe les repères. La conception d'une visite doit donc prendre en compte l'environnement physique où se déroule l'expérience. **Il sera par exemple parfois nécessaire de permettre aux gens de s'asseoir ou s'assurer qu'aucune pièce (ou personne !) n'est mise en danger**. Il faut aussi prendre en compte l'adaptation des outils aux morphologies ; le même matériel pouvant difficilement convenir à un adulte et un enfant de la même manière.

## DANS QUEL CONTEXTE UTILISER LA REALITE AUGMENTEE ?





Cette problématique avancée par le designer Maxime Garros met en garde contre l'utilisation de la réalité augmentée à tort et à travers. **Les visiteurs pourraient en effet questionner l'utilité d'aller au musée pour voir un contenu virtuel.** La réalité augmentée doit être légitime et lier de manière pertinente les objets présents à l'expérience qu'elle propose. Il y a des cas où la réalité augmentée n'a visiblement pas sa place. Ainsi comme le commente Audrey Tenaillon, l'expérience numérique ne peut pas être en concurrence avec une autre expérience plus évidente, comme par exemple un panorama physique exceptionnel.

#### **LA REALITE AUGMENTEE ET LES USAGES SOCIAUX**

En réalité augmentée, certains dispositifs tels un écran ou un casque peuvent isoler. Pourrait-on synchroniser des dispositifs et leurs contenus entre eux afin de créer une expérience collective ? **Sur ce point encore, il semble que le secteur culturel gagnerait à s'inspirer du monde des jeux vidéos où ce type d'expérience est déjà développé.**

#### **On a parlé d'eux pendant le Wezitcamp : Comment participer à la conversation ?**

- [Norio le robot médiateur](#)
- [Les vidéos 360 proposées par Arte](#)
- [Et celles du New York Times](#)
- [Wonda VR](#)
- En commentant cet article
- En contribuant à la page projet de ce Wezitcamp (disponible à partir du 1<sup>er</sup> février 2017)
- En nous écrivant !

