



TECHNOLOGIES

immersives

DANS LES DISPOSITIFS CULTURELS

Dispositif
studio 742

LE CAS D'UNE EXPÉRIENCE NARRATIVE EN *environnement médiéval*

Les dispositifs immersifs se développent rapidement dans les espaces culturels et événementiels, portés notamment par les technologies numériques et la réalité virtuelle. Pourtant, leur intégration reste souvent centrée sur l'effet technologique, au détriment de l'expérience globale.

Certaines expérimentations montrent au contraire qu'il est possible d'inscrire ces outils dans une logique narrative cohérente, où la technologie devient un prolongement du récit. Ce dossier propose une lecture de cette approche à partir d'un dispositif concret, conçu et déployé dans des contextes culturels ouverts au public.

UNE IMMERSION CONSTRUITE *autour du récit*

Dans une tente médiévale scénographiée, les participants sont invités à entrer dans une quête narrative : sauver le royaume en retrouvant le Dragon d'Or. Accueillis comme des héros potentiels, ils sont amenés à faire un choix initial qui oriente leur parcours, avant d'être équipés d'un casque de réalité virtuelle.

L'expérience se déroule en plusieurs étapes immersives, ponctuées d'épreuves. À l'issue d'un premier cycle, le retour au réel permet de relancer la quête par une question simple - « Avez-vous vu le Dragon ? » - avant une dernière immersion, durant laquelle la rencontre avec le Dragon d'Or vient conclure le récit.

Jeu : Oculus - Temps : 15 minutes - Équipe : 3 personnes - Âge minimum : 12 ans

Le dispositif étudié repose sur une logique simple mais structurante : placer le visiteur au centre d'un récit en train de se dérouler, plutôt que face à une expérience à consommer.

Dès l'entrée, le participant est interpellé non comme spectateur, mais comme acteur potentiel. Cette première étape, orale et incarnée, joue un rôle essentiel. Elle crée un seuil narratif qui permet de basculer progressivement dans l'expérience.

Le choix proposé - incarner un guerrier ou un magicien - n'est pas seulement ludique. Il agit comme un engagement symbolique. Il donne une direction au parcours et renforce l'implication du participant.

La suite de l'expérience, incluant un passage en réalité virtuelle, ne vient pas rompre cette dynamique. Elle s'inscrit dans la continuité du récit engagé. Le dispositif technique est intégré comme un espace supplémentaire du monde fictionnel, et non comme une parenthèse.

Enfin, la sortie du dispositif est pensée comme une clôture. Le retour au réel est accompagné, permettant de refermer la narration plutôt que de la laisser en suspension.

ESPACE, RÉCIT ET TECHNOLOGIE

un dispositif hybride

L'expérience repose sur l'articulation de trois dimensions complémentaires. La première est l'espace physique. La scénographie - ici une tente médiévale - crée un environnement tangible, immédiatement lisible par le public. Elle sert de point d'ancrage et de continuité entre les différentes étapes.

La deuxième est le récit. Il structure l'ensemble du parcours, depuis l'accueil jusqu'à la conclusion. Il permet de donner du sens aux actions proposées et d'unifier les éléments du dispositif.

La troisième est la technologie. La réalité virtuelle intervient comme un prolongement de l'expérience, et non comme son centre. Elle est mobilisée au moment où elle apporte une valeur spécifique, notamment en permettant un changement d'échelle ou de perception.

L'efficacité du dispositif tient à l'équilibre entre ces trois dimensions. Aucune ne prend le pas sur les autres.

EXPERTISE

et méthodologie

Ce type d'expérimentation met en évidence plusieurs évolutions dans les attentes et les usages.

D'une part, le public ne recherche plus uniquement des contenus à observer, mais des expériences à vivre. L'engagement passe par la participation, le choix et l'implication personnelle.

D'autre part, la technologie seule ne constitue pas une valeur en soi. Sans cadre narratif ou scénographique, elle reste perçue comme un outil isolé. C'est son intégration dans une expérience cohérente qui lui donne du sens.

Ces dispositifs s'inscrivent également dans une dynamique plus large, que l'on peut rapprocher des approches histoludiques. Le jeu, le récit incarné et les univers fictionnels deviennent des vecteurs de médiation, permettant d'entrer dans des imaginaires historiques ou inspirés de l'histoire.

CONCEPTS *et médiation*

Dans ce cadre, le fantastique joue un rôle particulier. Il ne s'oppose pas à la transmission, mais agit comme une porte d'entrée. Il facilite l'appropriation, en rendant les univers accessibles, désirables et mémorables.

Le recours à des logiques issues du jeu de rôle renforce cette dynamique. Le fait d'incarner un rôle, de faire un choix, de suivre un parcours différencié transforme la posture du visiteur. Il ne reçoit plus un contenu, il le traverse.

Enfin, ces dispositifs montrent qu'il est possible de créer des formes hybrides, à la croisée de la médiation culturelle, du jeu et du spectacle. Ces formats peuvent s'adresser à des publics larges, notamment familiaux, tout en conservant une exigence de conception.

Pour les acteurs culturels et territoriaux, cela ouvre des pistes de développement autour de nouvelles formes d'accueil, de valorisation de l'histoire et des imaginaires, et de renouvellement de l'expérience visiteur.

Ce dispositif s'inscrit dans un ensemble plus large d'expérimentations menées autour des formats immersifs. D'autres approches ont ainsi été développées, notamment des parcours botaniques utilisant des dispositifs QR code, ainsi que des visites touristiques en réalité augmentée, explorant différentes manières d'articuler récit, espace et technologies.

L'ensemble de ces expérimentations s'inscrit dans une même logique : concevoir des dispositifs où le visiteur ne se contente pas d'observer, mais entre dans une expérience structurée, lisible et engageante. À travers ces formats, il s'agit d'explorer des manières concrètes de mettre en relation récit, environnement et outils contemporains, au service d'une appropriation plus directe des contenus proposés.

présenté à

Marché médiéval - Nemours

Parc médiéval des Sources - Souppes sur Loing

Féeries du Bocage - Dormelles