

Journée d'étude

Les dispositifs numériques et immersifs au service de l'histoire sociale et culturelle

Le 4 juin 2025

Pyxis, Maison de la culture et de l'exploration numérique- Lausanne



Vue de l'expérience Temps de Jeu © ArchéoLab de Pully.

Journée d'étude organisée par l'Université de Lausanne et le Musée romain de Lausanne-Vidy

En collaboration avec Pyxis- Maison de la culture et de l'exploration numérique et l'ArchéoLab de Pully

Programme complet :

- 9h-9h15 : Accueil et introduction à la journée d'étude
- 9h15-9h45 : *Temps de Jeu. Une expérience de réalité virtuelle au cœur de l'histoire de Pully.*
Prof. Anne Bielman, Institut d'archéologie et des sciences de l'Antiquité-UNIL et Karine Meylan, Directrice du Musée romain de Lausanne-Vidy
- 9h45-10h15 : *Transportés dans les grands édifices publics d'Aventicum. Projets de réalité virtuelle.*
Prof. Marcus Hudritsch, Haute école spécialisée bernoise BFH, et Bernard Reymond, Site et Musée romains d'Avenches
- 10h15-11h : Pause-café et démonstration de projets
- 11h-11h30 : *Voyage dans le panorama de la bataille de Morat : Interaction et immersion dans la plus grande image du monde.*
Dr. Daniel Jaquet, Laboratoire de Muséologie Expérimentale, EPFL
- 11h30-12h : *Développer des expériences : la réalité virtuelle et augmentée au service des disciplines.*
Isaac Pante et Yannick Rochat, Gamelab UNIL-EPFL
- 12h-13h30: Repas libre
- 13h30-14h: *Aux origines du théâtre romand aux 15^e et 16^e s.*
Prof. Estelle Doudet, UNIL
- 14h-14h30: *L'expérience immersive Genève 1850.*
David Matthey, Musée d'art et d'histoire de Genève
- 14h30-15h : *The Virtual Reality Oracle Project : De la raison à la divination.*
Matthieu Pellet, UNIL
- 15h-15h45 : Pause-café et démonstration de projets
- 15h45- 16h30 : Table ronde animée par Natacha Rossel, journaliste culturelle
- 16h30 : Déplacement à Pully
- 17h: Visite de l'exposition *Portail vers le passé* par Aurèle Cellérier, conservateur de l'ArchéoLab de Pully.
Test de l'expérience *Temps de jeu* et apéritif de clôture offert par la Ville de Pully.

Sous réserve de modification

Résumé des interventions :

- **Temps de Jeu. Une expérience de réalité virtuelle au cœur de l'histoire de Pully**

Le projet Temps de Jeu, bénéficiaire d'un financement AGORA du Fond national suisse pour la recherche scientifique, vise à offrir, par le biais d'une expérience de réalité virtuelle, une immersion dans l'histoire de la région de Pully à différentes époques. Se fondant sur la démarche de la socio-histoire et celle de l'histoire vivante, il propose de mettre en évidence des réalités sociales du passé grâce à des rencontres virtuelles entre des participant·es actuel·es et des personnages fictifs mais socialement et historiquement vraisemblables.

Prof. Anne Bielman, Institut d'archéologie et des sciences de l'Antiquité-UNIL et Karine Meylan, Directrice du Musée romain de Lausanne-Vidy

[Portail vers le passé Une expérience immersive en réalité virtuelle dans l'histoire de Pully a-rCHaeo Suisse 2024.4](#)

- **Transportés dans les grands édifices publics d'Aventicum. Projets de réalité virtuelle.**

En 2021 le laboratoire pour la réalité virtuelle de la Haute école spécialisée bernoise BFH (cpvrlab) a créé une application de réalité augmentée pour la visite des monuments romains d'Avenches. Depuis lors, le cpvrlab conduit plusieurs projets qui explorent le potentiel de la réalité virtuelle dans la compréhension de ces édifices antiques par le public, en particulier du grand sanctuaire du Cigognier : comment faire découvrir les activités menées au sein du monument, comment transmettre les informations liées aux lieux, à leurs usagers et aux pratiques de ces derniers, quelles interactions peuvent être développées et quels dispositifs conviennent à une utilisation par des groupes ?

Prof. Marcus Hudritsch, Haute école spécialisée bernoise BFH, et Bernard Reymond, Site et Musée romains d'Avenches

- **Voyage dans le panorama de la bataille de Morat : Interaction et immersion dans la plus grande image du monde.**

Cette communication présente les stratégies d'immersion et d'interaction mobilisées dans la valorisation du jumeau numérique du panorama de la bataille de Morat, peinture circulaire monumentale réalisée à la fin du XIXe siècle. La dimension et la qualité exceptionnelle de la numérisation (1,6 terapixel) de cette œuvre monumentale (1'000 m² de peinture à l'huile, 1'500 kg de canevas) permet d'envisager de nouvelles manières d'expérimenter et de visualiser de manière interactive l'œuvre originale, à travers différents systèmes spécialisés dans le cadre d'expositions avec des partenaires muséaux, mais également dans une version sur écran avec un site internet spécialisé.

Dr. Daniel Jaquet, Laboratoire de Muséologie Expérimentale, EPFL

- **Développer des expériences : la réalité virtuelle et augmentée au service des disciplines.**

Depuis une décennie, le département des sciences du langage et de l'information offre à ses étudiant·e·s la possibilité de recourir à la création de scènes de réalité virtuelle dans une perspective patrimoniale ou expérientielle. Cette intervention entend dresser un bref panorama des technologies mobilisées et la diversité des projets accomplis, puis de les inscrire dans l'ambition du nouveau programme de spécialisation en métiers du jeu et du jeu vidéo.

Isaac Pante et Yannick Rochat, Gamelab UNIL-EPFL

- **Aux origines du théâtre romand aux 15^e et 16^e s.**

L'essor du théâtre en Romandie date des 15^e et 16^e siècles. Ce riche patrimoine a longtemps été oublié car les spectacles du passé posent de nombreux défis d'interprétation. Quels rôles peuvent jouer les technologies immersives pour renouveler la recherche et l'enseignement de cette histoire à l'université, tout en stimulant la création contemporaine ?

Prof. Estelle Doudet, UNIL

[Atelier de recherche créative en histoire des arts du spectacle \(ARCHAS\)](#)

- **L'expérience immersive Genève 1850.**

L'expérience "Genève 1850", aujourd'hui proposée au public dans le centre de divertissement Dreamscape, est le fruit d'une coproduction entre la Ville de Genève, Artanim et le MAH. Ce projet immersif et éducatif a été réalisé à partir de données 3D issues de la numérisation du Relief Magnin, œuvre emblématique présentée à la Maison Tavel. Il propose une immersion dans les rues de Genève à la veille des événements qui ont propulsé la ville dans la modernité en 1850.

David Matthey, Musée d'art et d'histoire de Genève

[Geneve 1850-3D GENEVE 1850 3D](#)

- **The Virtual Reality Oracle Project : De la raison à la divination.**

Mené par une équipe pluridisciplinaire de chercheuses et chercheurs rattachés aux universités de Bath, Bristol et du King's College de Londres, le Virtual Reality Oracle Project permet d'appréhender la religion des anciens Grecs à travers l'oracle de Zeus à Dodone. Matthieu Pellet, spécialiste des religions antiques et concepteur de jeu vidéo propose une analyse du dispositif afin de voir comment – dans nos cultures marquées par une lecture dite « scientifique » du monde – nous arrivons à rendre compte de la « rationalité » d'une pratique divinatoire ancienne par l'intermédiaire d'un dispositif numérique.

Matthieu Pellet, Université de Lausanne