COMMENT LE MYSTÈRE PEUT-IL VENIR AMPLIFIER UNE EXPÉRIENCE, UN ÉLÉMENT GRÂCE À SES PROPRIÉTÉS ?

PUISER DANS LE SENS MODERNE DU TERME

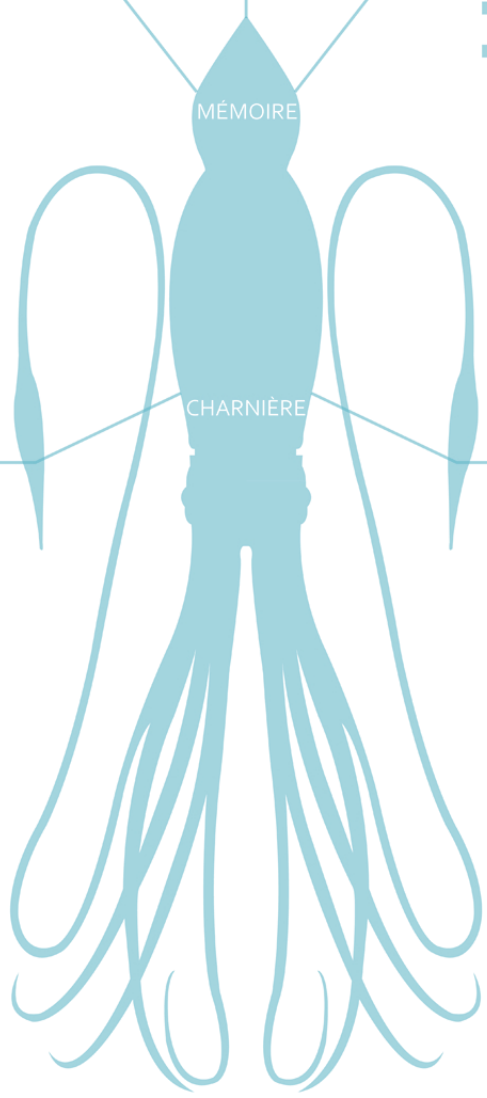
- Dépasser la raison
- Catalyser/ inhiber
- Attiser la curiosité
- Tenir en haleine
- Émerveiller

COMMENT RENDRE LE MYSTÈRE MORAL DANS UN PROJET DE DESIGN ?

- Favoriser le consentement (willing suspention of disbelief)
- Offrir du jeu à l'utilisateur
- Fins pédagogiques
- Envisager des appareils et non des dispositifs

DÉFINIR L'ESTHÉTIQUE DU MYSTÈRE

- Atmosphère particulière : tromper les sens (pénombre, illusion...)
- Objet/ élément énigmatique
- Plaisir intellectuel
- Affordance non évidente



PARTENARIAT AVEC LE MUSÉUM D'HISTOIRE NATURELLE DE TOULOUSE

- Ambiance propice pour faire vivre le mystère
- Volonté d'inciter le public à se forger son propre avis
- Préoccupations humanistes
- N'impose rien au visiteur et n'oriente pas sa réflexion

OPPORTUNITÉS

- Reconnexion des pôles
- Anticiper et pérenniser le contenu éphémère (conférences)
- Amplifier le rayonnement du muséum dans la ville
- Concerner la cible adolescente

ABOUTISSEMENT

ÉLABORATION D'UN PROJET TENTANT DE PRENDRE EN COMPTE LES PRÉOCCUPATIONS DU MUSÉUM ET LES SOLUTIONS SOULEVÉES DANS LE MÉMOIRE

- Initiation à une science pointue par le biais du jeu et de la thématique
- Liens tissés entre le conférencier et les visiteurs
- Support pédagogique à la disposition du conférencier
- Élaboration d'une légende urbaine
- Interaction des visiteurs qui évaluent la véracité des preuves de chacun
- Parcours libre dans la ville
- Designer mystificateur indirect (laisse du jeu à l'utilisateur)

MUSÉUM TOULOUSE