

Le VeRger

Une expérience immersive pour découvrir les savoir-faire autour de la pomme, par le geste.



Visionnez le prototype en vidéo

Scannez le QR code



Un patrimoine à vivre

Des pratiques documentées avec précision, transposées dans une expérience accessible et ludique.

Tout à la main

Saisir, choisir, verser, broyer, presser, embouteiller : l'interaction est directe et intuitive, sans apprentissage préalable.

Des mois en 10 minutes

Un savoir-faire étalé sur plusieurs mois, vécu en moins de 10 minutes, de la pomme au jus ou au cidre.

Faire vivre un savoir-faire, plutôt que simplement le raconter.

Le **VeRger** est une expérience de réalité virtuelle consacrée aux savoir-faire normands autour de la pomme.

En quelques minutes, le visiteur entre dans un verger, récolte et sélectionne les pommes, compose son assemblage, les broie et les presse, puis découvre le résultat de ses choix : **un jus de pomme ou un cidre** plus ou moins sucré, acide ou amer.

La réalité virtuelle est particulièrement pertinente lorsque le visiteur peut **faire lui-même**. Le geste devient à la fois le contenu transmis et l'interface de l'expérience.

Le savoir-faire du geste au cœur de l'immersion.

Chaque interaction se comprend sans mode d'emploi et provoque une réponse immédiate de l'environnement.



01

Patrimoine

Préserver et valoriser les gestes, les outils, les pratiques et les savoirs du patrimoine cidricole.

02

Interaction

Placer le corps et la manipulation au centre de l'apprentissage et de la médiation.

03

Immersion

Créer un environnement suffisamment crédible pour comprendre par l'action.

Ce que la VR apporte en plus d'une visite ou d'une vidéo.

Le savoir-faire d'un cidriculteur se déploie dans la durée, se transmet par le geste et se partage autour du produit. La VR permet de condenser les étapes, de les faire comprendre et de susciter le dialogue.

DANS LA RÉALITÉ : PLUSIEURS SEMAINES, VOIRE PLUSIEURS MOIS

Récolte

Broyage

Pressage

Fermentation

Mise en bouteille

DANS LE VERGER : MOINS DE 10 MINUTES

De la pomme à la bouteille

01

Des mois de savoir-faire, vécus en quelques minutes

Récolte, pressage, fermentation, mise en bouteille : des étapes que l'on ne peut ni attendre ni observer en une seule visite. La VR les enchaîne, les synthétise et rend visibles les processus lents, saisonniers ou inaccessibles.

02

Des gestes et des techniques que l'on apprend en les faisant

Le visiteur n'écoute pas la description d'un geste : il l'exécute. Grâce à l'interaction, il en saisit l'ordre et la logique, et constate directement son effet sur le produit, dans un cadre documenté et fidèle aux pratiques.

03

Un outil de discussion et de médiation

L'expérience vécue devient un point de départ : on compare ses choix, on échange avec un producteur, un médiateur ou un enseignant, et on aborde les variétés, les pratiques et le territoire.

Un complément, pas un substitut.

La VR ne remplace ni le verger ni le producteur : elle donne envie d'aller à leur rencontre et prépare la conversation.

Une expérience immersive fondée sur une documentation rigoureuse.

L'immersion ne se fait pas au détriment de l'exactitude : chaque geste doit pouvoir être rattaché à une pratique, à un outil, à un vocabulaire et à un contexte documentés.

Les gestes

Observer précisément les gestes réels : prise en main, posture, rythme, ordre des opérations et points de vigilance.

Les outils

Reproduire de façon crédible la forme, le fonctionnement et la place de chaque équipement dans la chaîne de transformation.

Variétés et produits

Documenter les variétés de pommes, leurs usages et les principes d'assemblage qui permettent d'obtenir différents profils de jus ou de cidre.

Le vocabulaire

Employer les termes précis du domaine et les contextualiser, plutôt que de simplifier artificiellement le savoir-faire.



La réalité virtuelle au service de la médiation des savoir-faire.

Transmettre un contenu fiable et documenté tout en proposant une expérience fluide, intuitive et accessible.

Documenter

Sources, pratiques, outils et gestes. Quelles variétés, dans quelles proportions, pour obtenir un jus acidulé, amer ou sucré ?

Traduire

Le savoir-faire devient une interaction compréhensible, y compris en plusieurs langues.

Immerger

Susciter la curiosité grâce à la VR et faire entrer le verger et le pressoir jusque dans un salon ou une médiathèque.

Tout le savoir-faire à portée de main.

Le visiteur n'a pas besoin d'apprendre à utiliser une interface avant de découvrir le savoir-faire : les actions sont lisibles et s'effectuent directement dans l'environnement, sans commande complexe à maîtriser.

Pas de déplacement virtuel

Le visiteur reste dans une zone physique stable ; l'environnement et les objets utiles sont placés autour de lui. Ni marche virtuelle, ni téléportation, ni caméra à piloter.

Pas de menu complexe

Les choix sont intégrés à la scène : prendre une pomme, choisir une variété, remplir un contenant, actionner un outil. L'interface s'efface au profit de l'action.



L'interaction devient le langage de l'expérience.

SAISIR

CHOISIR

VERSER

BROYER

PRESSER

CONTRÔLER

EMBOUTEILLER

DÉGUSTER

Objectif d'autonomie : proposer une interaction simple, stable et prévisible, qui permette au visiteur de découvrir les savoir-faire autour de la pomme en immersion et en toute autonomie, tout en laissant place à une médiation collective avec d'autres apprenants.

De la pomme au verre, un parcours unique vers deux résultats.

Une chaîne de transformation commune, puis un résultat qui dépend des choix du visiteur : **jus de pomme ou cidre.**

01

Ramasser

Entrer dans le verger, repérer les fruits et découvrir la diversité des pommes et leur état.

SAISIR · CUEILLIR

02

Sélectionner et panacher

Identifier les pommes et composer un mélange en visualisant le profil du produit obtenu.

CHOISIR · ASSEMBLER

03

Broyer

Introduire les pommes dans le broyeur et observer leur transformation en pulpe.

VERSER · ACTIONNER

04

Presser

Charger le pressoir et presser : le jus apparaît et rend visible l'effet du geste.

CHARGER · PRESSER

05

Transformer

Pasteuriser le jus de pomme ou laisser fermenter le cidre.

OBSERVER · CONTRÔLER

06

Embouteiller

Remplir, fermer et préparer le produit final : une dernière étape concrète.

TRANSFÉRER · FERMER

07

Déguster

Découvrir le résultat de ses choix et comprendre comment les gestes et l'assemblage ont influencé le produit obtenu.

DÉGUSTER · COMPRENDRE



Une expérience VR aussi naturelle que le geste qu'elle transmet.

Le projet associe développement VR et expertise scientifique en facteurs humains pour placer la qualité de l'interaction et le confort de l'utilisateur au centre de la conception.

DÉVELOPPEMENT · JEU VIDÉO · VR

Jean-Édouard Fages

Une longue expérience du développement de jeux vidéo et d'expériences en réalité virtuelle.

Contribution au projet

Concevoir des interactions fluides et intuitives : l'utilisateur comprend immédiatement comment manipuler les objets et réaliser les gestes.

FACTEURS HUMAINS · RÉALITÉ VIRTUELLE

Arthur Maneuvrier

Une expertise scientifique en facteurs humains appliqués à la réalité virtuelle et à l'interaction.

Contribution au projet

Concevoir et évaluer l'expérience en tenant compte de l'ergonomie, de la perception et des facteurs qui influencent le confort en VR.



Une exigence : une expérience immersive, mais confortable.

Une expérience stable, sans déplacement, avec des interactions directement liées aux gestes : elle vise à renforcer l'immersion tout en réduisant les risques de cinétose virtuelle (*cybersickness*), grâce à une expertise scientifique fondée sur l'état de l'art.

Un premier geste de transmission, appelé à devenir un dispositif itinérant.

Le VeRger constitue un socle : un environnement, une bibliothèque de gestes et une méthode de conception pour développer d'autres expériences autour du patrimoine normand.

ÉTAPE 01

Démonstration

Une expérience courte, immédiatement accessible, pensée pour les salons, les événements et les opérations de valorisation du territoire.

PREMIER PROJET

ÉTAPE 02

Expérience modulaire

Plusieurs modules autonomes autour de la pomme : conservation, jus, cidre, calvados et chai.

DÉVELOPPEMENT POSSIBLE

ÉTAPE 03

Transmission itinérante

Un dispositif de médiation culturelle circulant dans les musées, médiathèques, sites patrimoniaux, écoles et territoires.

VISION



Une ambition : faire vivre les savoir-faire normands.

À terme, Le VeRger peut devenir une expérience immersive itinérante : un outil qui va à la rencontre des publics et rend accessibles, par le geste, des savoir-faire qui font l'identité du territoire.

De la pomme au verre. Des gestes d'hier à l'expérience de demain.

Un projet ouvert aux collaborations.

Le VeRger construit actuellement son réseau. Nous recherchons des partenaires pour documenter, tester, accueillir, soutenir et diffuser l'expérience.

Lycées agricoles

Enseignement et formation

ILS APPORTENT

Un accès à un verger et à du matériel, la validation des gestes sur le terrain et des groupes d'élèves pour tester l'expérience.

ILS GAGNENT

Un outil pédagogique original et un projet innovant à valoriser auprès des élèves et sur le territoire.

Producteurs et cidriculteurs

Savoir-faire et terrain

ILS APPORTENT

L'expertise des gestes, des variétés, des outils et du vocabulaire, afin de garantir l'exactitude de la documentation.

ILS GAGNENT

Une vitrine immersive pour leur métier, leurs produits et leur territoire.

Associations locales

Lieux, traditions et savoir-faire ruraux

ELLES APPORTENT

Des infrastructures et des lieux d'accueil de proximité, la connaissance des traditions populaires et des savoir-faire ruraux, ainsi qu'un relais auprès des habitants.

ELLES GAGNENT

Une animation originale pour leurs événements, qui permet de faire découvrir et de transmettre leur patrimoine vivant à de nouveaux publics.

Collectivités et Région Normandie

Territoires et soutien public

ELLES APPORTENT

Un soutien institutionnel et financier, l'accès à des réseaux et à des lieux (musées, médiathèques, sites patrimoniaux), ainsi qu'une diffusion à l'échelle du territoire.

ELLES GAGNENT

Un outil innovant et itinérant de valorisation du patrimoine normand, accessible à tous les publics.

Envie d'expérimenter avec nous ?

Échangeons sur votre structure, vos besoins et la forme que pourrait prendre un partenariat.

le.verger.normand@gmail.com