

24 heures

Portes ouvertes à l'UNIL
les samedi 21
et dimanche 22 mai

Réservation conseillée
sur mysteres.ch

Semaine 18 - N°106

Les **parcours** de l'UNIL

Du 19 au 22 mai, les Mystères de l'UNIL invitent les visiteurs à découvrir les activités des facultés à travers des ateliers et des conférences.



Éditorial

Une recette renouvelée

Laurent Buschini
Responsable des suppléments



En cuisine, le plus difficile n'est pas de réussir quelques recettes, mais de savoir, tout en gardant les ingrédients de base, les faire évoluer pour ne pas lasser. Avec les Mystères de l'UNIL, dont la 16^e édition va se dérouler du 19 au 22 mai prochain, l'Université de Lausanne a trouvé depuis près de deux décennies une bonne formule pour intéresser les jeunes - le public cible étant des garçons et des filles âgés entre 8 et 12 ans - et leurs parents, voire leurs grands-parents, aux activités et recherches qu'elle propose dans ses différentes facultés.

Et cela marche! Encore faut-il, comme en cuisine, savoir faire évoluer cette manifestation pour ne pas lasser les visiteurs.

Après une pause forcée en 2020 et une édition spéciale entièrement en ligne l'année dernière, le retour en présentiel des Mystères de l'UNIL aurait sans doute suffi à donner le goût et l'envie au public de revenir dévorer le copieux menu de ces portes ouvertes après deux ans de régime. Mais c'est sans compter sur la créativité et l'exigence de l'UNIL. Il faut saluer ici la volonté de l'institution de s'ouvrir à un public particulièrement exigeant. Les jeunes de cet âge ne se privent pas de montrer - parfois ostensiblement - leur désintérêt lorsque l'activité qu'on leur propose les ennue. Pour les captiver, il faut d'abord de l'enthousiasme: les facultés de l'UNIL en sont pourvues puisque la plupart d'entre elles participent à ces Mystères. À la lecture des pages de ce supplément, vous allez découvrir les petites touches qui font que la recette est renouvelée.

Alors, rendez-vous du 19 au 22 mai pour savourer le menu de ces Mystères de l'UNIL.

Une 16^e édition riche en rencontres et animations

Les Mystères de l'UNIL retrouvent leur public, qu'ils emmènent à la découverte de différents parcours de vie, thème décliné en 30 ateliers amusants, interactifs et instructifs.

Après une édition 2020 annulée et une autre en 2021 entièrement en ligne, Les Mystères de l'UNIL, dont c'est la 16^e édition, renouent enfin avec le présentiel. Cette édition est à nouveau l'opportunité de se plonger dans le monde de la recherche scientifique mise à hauteur du public cible de la manifestation, les 8-12 ans et leurs familles.

Le thème de cette année parle des «parcours de vie». La thématique a-t-elle été choisie à cause de la pandémie? «Pas du tout», nous répond Anne-Christine Fornage. Vice-rectrice de l'UNIL depuis le 1^{er} août 2021, cette professeure de droit dirige le dicastère Relations extérieures et communication scientifique. «Ce concept nous a été proposé par le Centre d'études LIVES, dont l'exploration des parcours de vie est une des matières premières et raisons d'être. C'est par ailleurs un thème transversal qui se prête bien aux Mystères. La récente pandémie y sera juste évoquée, dans le cadre d'un atelier général sur les virus, mais la manifestation ne tournera pas autour du Covid», complète-t-elle.

Tisser des liens

«Les Mystères permettent avant tout de valoriser l'activité de l'UNIL, poursuit Anne-Christine Fornage. La manifestation permet de tisser des liens, par exemple entre la culture et la science, nous sort de ce qui est parfois considéré comme une tour d'ivoire, nous envoie à la rencontre des citoyens et nous rattache à la société. Les recherches scientifiques bénéficient en effet à l'ensemble de celle-ci et les citoyens doivent pouvoir questionner les avancées technologiques et scientifiques qui les concernent. Au travers des Mystères, nous invitons la communauté universitaire à nourrir le débat et à dialoguer avec les citoyens et citoyennes», ajoute, enthousiaste, celle qui dit n'avoir encore jamais manqué une édition et se réjouit de participer à celle-ci. «La pandémie n'a pas altéré l'engouement pour ces journées et la majorité des facultés ayant répondu présent, il y en aura pour tous les goûts: un jeu grandeur nature avec les fourmis, un atelier sur les plantes et leur vie étonnamment très mouvementée; un autre expliquant le cheminement ayant mené du chimpanzé à l'humain, un autre encore sur les mi-



Anne-Christine Fornage, Vice-rectrice de l'UNIL, en compagnie de Dario Spini, directeur du Centre d'études LIVES. FLORIAN CELLA

30

Soit le nombre d'ateliers proposés aux visiteurs de la 16^e édition des Mystères de l'UNIL. De nombreuses personnes sont attendues durant les quatre jours de la manifestation, du 19 au 22 mai.

crobes, un sur la permaculture, la mémoire et tant d'autres choses assurément très amusantes», constate-t-elle en nommant quelques-uns des 30 ate-

liers qui s'apprentent à accueillir visiteurs, petits et grands.

Pôle de recherches entre la Haute École spécialisée de Suisse occidentale (HES-SO) et les universités de Genève et de Lausanne depuis 2010, le Centre d'études LIVES* est donc à l'origine du choix du thème de cette année. «La thématique Parcours de vie est au cœur de nos recherches. Nous travaillons beaucoup sur les liens entre vie sociale et environnement physique et les implications que ces liens ont sur la santé mentale notamment. En outre, en traversant toutes les facultés, le thème des parcours de vie permet à toutes de participer aux Mystères.

Nous avons eu la chance que l'Université se soit alignée avec enthousiasme sur ce thème», se félicite Dario Spini, psychologue social et directeur de LIVES.

Son équipe - outre le traditionnel jeu de l'oie différent d'année en année qu'il organise - propose aussi trois ateliers qui explorent l'influence de l'environnement physique sur le développement et les parcours de vie individuels: «Agis

sur ton environnement - Organise ta cour d'école!», «Cassons les codes!» et «Dans la peau de ma mamie». Le premier invite chacun à réfléchir à la manière dont les cours d'école sont conçues, pensées et décidées par les adultes et où, encore trop souvent, les filles sont reléguées en marge des terrains occupés par les garçons. Que se passerait-il si les enfants, filles et garçons, pouvaient décider de l'aménage-

ment de leur espace de jeux? Si l'environnement était l'affaire de toutes et tous? Le parcours de vie - sportif, notamment - des filles en serait-il modifié? Le second atelier proposé par le Centre LIVES explore le genre, un thème dont les jeunes sont très friands et qui aujourd'hui est omniprésent et les touche de près. Comment échapper aux règles du genre? Fille, garçon ou quoi d'autre...? Comment les stéréotypes modifient-ils le cours de nos vies en nous empêchant, par exemple, de s'habiller comme on le désire et de choisir le métier qui nous fait rêver? Quant au troisième atelier, il se propose de nous faire entrer dans la vie d'une grand-mère dont le parcours est entravé par une mobilité réduite.

Livres et sites internet

Mais les Mystères, ce sont aussi de jolis et instructifs livres de littérature enfantine édités chaque année depuis 2018 par les Éditions La joie de lire. Destinés aux 9-13 ans et voués à apporter un éclairage pluridisciplinaire sur la thématique retenue, ils sont conçus dans le but d'enrichir l'expérience des Mystères. Sont déjà parus et disponibles en librairie «Les Mystères de l'eau» (2018), «Les Mystères de la peur» (2019) et «Les Mystères du temps» (2021). Doit paraître cette année, à une date pas encore fixée, «Les Mystères des pandémies» écrit par Christophe Gallaz, écrivain et journaliste romand bien connu.

Anne-Christine Fornage et Dario Spini insistent sur le fait que tant eux-mêmes que tous les participants et participantes de cette édition sont ravis de voir la manifestation retourner à la normale et se réjouissent d'accueillir en face à face les écoles en semaine, puis les enfants et leur famille le week-end qui suit.

Patrizia Rodio

* dont le remplacement est prévu fin 2022 par le Centre interdisciplinaire de recherche sur les parcours de vie et les vulnérabilités (CIR-LIVES)

Entre conte interactif et jeu de rôle

● Chaque année, le fil rouge a pour objectif d'amener les visiteurs d'atelier en atelier en les guidant à travers la manifestation. Pour cette édition, il a pris la forme d'un conte interactif où ce sont les visiteurs, les enfants et leurs familles, qui construisent le récit sur la base d'un synopsis de fin du monde. «Sur une terre vide de toute civilisation, quelques tribus vivent de chasse et de cueillette, seul le Gardien détient le pouvoir de ramener l'ancien monde, celui du progrès, mais c'est aux visiteurs de le convaincre», raconte Gregory Thonney, chargé de projet mandaté par l'UNIL et cocréateur de ce fil rouge. Entre conte, improvisation et jeu de rôle commence alors l'aventure qui transforme chaque famille en tribu. À elle de donner vie et un nom à son propre héros - ou héroïne - et de raconter son histoire.

«À leur arrivée, les visiteurs reçoivent le magazine «Va Savoir!» et un feuillet sur lequel noter les informations concernant le personnage qu'ils inventent. Ils seront vite surpris de voir que leur héros va acquérir une renommée parmi les conteurs», explique-t-il. En déambulant entre les différentes activités et animations des Mystères, chaque tribu rencontre jusqu'à trois fois les rhapsodes chargés de recueillir les aventures de leur héros ou héroïne, qui vont donc évoluer au fil des rencontres. Chaque interaction avec les rhapsodes donne lieu à une aventure que la tribu devra créer avec l'aide de l'animateur. «Le conteur, masqué pour l'occasion, propose à chacune une situation dans laquelle leur héros doit résoudre une énigme ou trouver une manière de se sortir d'une impasse. À chaque tribu de décider de quelle manière. Vont-ils user de la force, de la ruse ou du dialogue? De là sortira un récit propre à chaque tribu. Le but étant, au final, de montrer l'importance des choix à faire dans un parcours de vie et de susciter des réflexions à ce sujet», espère-t-il. **PR**

wp.unil.ch/mysteres

Se mettre dans la peau de...

L'atelier permet de découvrir les défis à relever à tous les âges de la vie.



Les conceptrices de l'atelier: Marie Krenger, Catherine Thevenot et Céline Poletti (de g. à dr.). FÉLIX IMHOF © UNIL

Une chaise haute et des mouffles qui entravent la motricité fine pour tester le ressenti qu'a un bébé de notre monde. Un petit cours pour tenter d'apprendre à lire et écrire dans un alphabet et des caractères différents de notre écriture et se remettre ainsi à la place du jeune écolier qui découvre l'écrit. Un exercice sur ordinateur où le visiteur est invité à prendre - ou non - certaines décisions pour se rappeler à quel point l'adolescence connaît peu l'inhibition, l'âge de tous les possibles, celui notamment des comportements à risques. Une vidéo montrant la multiplicité des tâches dévolues à l'adulte qui doit être partout en même temps et être capable de changer d'activité en un tour de main.

À chaque étape des défis

Conçu par Catherine Thevenot, professeure associée en psychologie du développement cognitif à la Faculté des sciences sociales et politiques, et son équipe de chercheurs et chercheuses en psychologie de l'UNIL, l'atelier «À chaque étape de vie, de nouveaux défis!» met petits et grands en situation de vivre - ou revivre - un des différents parcours de la vie qui nous mène du bébé à l'âge adulte.

«L'idée est de se mettre «à la place de»: les parents et grands-parents à la place des enfants, et ceux-ci également à la place des parents, explique Catherine Thevenot. C'est très difficile pour les enfants de devoir prendre des décisions comme s'ils étaient adultes. L'exercice développe l'altruisme, la compréhension entre les générations.» La professeure ajoute: «Il s'agira ici de tester les compétences clés de chacune de ces étapes de vie et de remettre en perspective les difficultés de chacun, chaque âge ayant ses possibilités et ses limites.»

L'atelier dure une petite heure et est divisé en quatre sous-ateliers d'une durée de dix à quinze minutes chacun. À prendre séparément et dans n'importe quel ordre.

Dans la peau de mamie

Les conceptrices rappellent qu'un autre atelier des Mystères, «Dans la peau de ma mamie», à l'Amphipôle, invite les visiteurs à tester le quotidien d'une personne âgée. Équipés d'une combinaison lourde et de lunettes spéciales déformantes, les intrépides vivront de l'intérieur les difficultés liées à la vieillesse. **PR**

À l'Amphipôle, dès 7 ans.



Dans le jeu, les participants devront affronter les mêmes tribulations, basées sur des témoignages, des personnes qui sortent de prison. DR

Passage par la case prison

Un atelier invite les visiteurs à mesurer les difficultés que les détenus doivent affronter pour se réinsérer dans la société à leur sortie de détention.

Il y a des circonstances de la vie qui font que, comme au Monopoly ou au jeu de l'oie, on tombe. Case prison! Comment faire face à cet écueil de la vie et en sortir?

Comment se réinsérer quand la société vous a condamné comme délinquant et tend à considérer ensuite que vous restez peu digne de confiance? Sortir de prison et s'en sortir, c'est possible, mais pas facile. C'est à cette problématique que les petits visiteurs et leurs familles seront confrontés lors de l'atelier «Sortie de prison: un parcours (im)possible?»

«Lorsque les gens sortent d'incarcération après avoir payé leur dette, ils ne peuvent pas reprendre le jeu comme si rien ne s'était passé. Ils doivent affronter le regard et les préjugés de la société, trouver un logement et un travail, renouer avec leurs proches. Ils ont aussi besoin de soutien et de compréhension», explique Valentin Refondini, assistant docteur en criminologie et coconcepteur du plateau de jeu géant sur lequel petits et grands pourront se déplacer en jetant les dés.

«Ces personnes devraient pouvoir participer au débat, partager leurs expériences, ne serait-ce que dans un objectif de prévention.»

Manon Jendly, professeure en criminologie

En incarnant une personne qui sort tout juste de détention, les enfants et leurs familles vont pouvoir expérimenter l'effort que représente la réinsertion et se poser la question de ce qu'ils feraient dans les situations que les anciens détenus rencontrent. Famille, proches, liens sociaux, travail, santé physique et psychique, finances, image renvoyée par la société et casier judiciaire: ils et elles sont toujours mis à l'épreuve. De case en case, les joueurs et joueuses devront affron-

ter les mêmes tribulations - toutes fondées sur de véritables témoignages - et trouver comment en relever le défi pour retrouver une vie plus normale.

L'atelier proprement dit est découpé en deux parties d'environ une demi-heure chacune. La première, plus expérimentielle, se déroulera dans une grande salle sur un jeu de plateau géant. Pour chaque participant, il s'agira donc, en tirant les dés, d'éprouver certaines situations rencontrées par les anciens détenus à leur sortie de prison. «La seconde, plus réflexive, les invite à réfléchir sur ce qu'ils viennent de vivre par le biais du témoignage vidéo d'une personne, réelle, qui s'en sort et qui revient sur les moments importants de son parcours», ajoute Valentin Refondini.

Les participants auront ensuite tout loisir de s'exprimer et de partager leur ressenti. «Nous avons cherché à renverser l'idée reçue qui veut que «délinquant un jour, délinquant toujours». Nous voulons relayer des voix plus crédibles, bien que délégitimées par la société et souvent silencieuses», explique-t-il encore.

«Ces personnes sont sources de richesse et produisent des connaissances, sur le système judiciaire notamment, connaissances qui sont profitables à toute la société, avalese Manon Jendly, professeure en criminologie, une des six co-organisatrices de l'atelier. Elles ont des choses à dire. Pourtant, leur vécu et leur savoir sont souvent discrédités. Elles devraient pouvoir participer au débat, partager leurs expériences, ne serait-ce que dans un objectif de prévention.»

Dans le but de fluidifier le passage en atelier, il est prévu de faire défiler les participants en deux groupes par heure, la capsule vidéo pouvant être visionnée avant le jeu de plateau pour situer le propos ou après pour poursuivre la réflexion.

À noter que, sérieuse, la thématique du jeu demande une certaine compréhension des mécanismes de la société, aussi est-il réservé à des jeunes de 8 ans et plus.

Patrizia Rodio

À l'Amphimax, dès 8 ans

Bien choisir sa profession

Un jeu pour se poser les bonnes questions sur le choix d'un métier.



Les membres du CEPCO: le professeur Jonas Masdonati, Marine Cerantola, Caroline Frésard, André Oliveira Borges. FABRICE DUCREST-UNIL

Comment bien choisir son métier? Quelles sont les valeurs auxquelles on tient et qui doivent se retrouver dans la ou les professions élues? Quid des voies de traverse ou des grands détours avant de trouver dans quoi faire carrière? Qu'en est-il de l'équilibre vie professionnelle, vie sociale et vie familiale? Et si on se trompe, est-il possible de bifurquer vers autre chose?

«Par cet atelier, nous souhaitons montrer la diversité des parcours professionnels, les contextes pouvant les influencer, les éléments à prendre en compte (valeurs, intérêts, ressources, obstacles), ainsi que le fait qu'il existe des possibilités pour changer de voie en cours de formation ou après», explique Caroline Frésard, doctorante FNS (Fonds national suisse) et André Oliveira Borges, doctorant assistant diplômé au Centre de recherche en psychologie du conseil et de l'orientation (CEPCO), coresponsables de l'atelier 30 «Aide-moi, j'ai oublié mon métier!»

Celui-ci se déroulera dans la forêt en bordure de l'UNIL, un clin d'œil évident à la profession qu'exerce Flore, héroïne de cet at-

elier qu'il s'agit d'aider. Elle se réveille au milieu des bois sans plus savoir quel est son métier. Un jeu de piste doit permettre aux enfants de lui faire retrouver la mémoire. Divisé en quatre stations, l'atelier s'adresse tant aux enfants qu'aux adultes qui les accompagnent. Ils pourront discuter de carrière avec les animateurs et animatrices présents.

Quête et jeu de piste

Après une courte introduction expliquant tant le rôle de l'orientation professionnelle que la manière de jouer, les enfants et leurs familles partiront à la découverte de la profession de Flore. En effet, celle-ci, confuse et désorientée, s'est réveillée avec une grosse bosse sur le front et des jumelles autour du cou. Elle a besoin de l'aide des enfants pour se souvenir de son parcours professionnel et de son métier.

Le circuit - entre jeu de piste et escape room - fera circuler les participants et participantes entre les quatre sous-ateliers. Chacun, au terme d'une énigme à découvrir, donnera une partie de la réponse. Un jeu de piste où l'on découvre que les chemins pour trouver sa voie sont nombreux. **PR**

L'aventure par soi-même

Petits et grands découvriront que la technologie peut nous aider à mieux nous connaître et par là même à mieux prendre soin de soi et des autres.

«**A**u Persuasive Technology Lab de HEC Lausanne, le laboratoire où je travaille, nous nous concentrons sur la façon dont la technologie peut aider les gens et les encourager, par exemple, à améliorer leur santé, trouver un nouvel emploi ou même à les soutenir dans les moments difficiles», explique en préambule James Tyler, assistant diplômé au Département des systèmes d'information de la faculté des HEC de l'UNIL, dont le doctorat est axé sur les technologies d'aide à l'autoréflexion.

«L'autoréflexion est une activité importante et essentielle qui nous aide de différentes façons, assure-t-il. À certains moments-clés de notre vie, il peut être difficile de prendre soin de soi ou des autres et il est parfois nécessaire de demander et de recevoir de l'aide. La technologie, comme l'apprentissage automatique ou l'intelligence artificielle, peuvent nous être alors d'un grand secours en nous permettant, notamment, une autoréflexion fructueuse.»

Mais pour cela, encore faut-il que ces technologies «apprennent de nous», reconnaît-il. Apprennent à nous connaître, en somme. Se connaître soi-même étant, on le sait, une des plus grandes aventures qui soit donnée de vivre à chacun d'entre nous. «L'autoréflexion est une bonne



Les objets que l'on utilise révèlent notre personnalité. UNPLASH

«Les objets que les participants choisissent révèlent déjà nombre de choses sur ce qu'ils sont, aiment ou n'aiment pas.»

James Tyler, assistant diplômé au Département des systèmes d'information, faculté HEC

manière de donner un sens à nos expériences et de nous apprendre à faire face aux changements, ceux-ci étant inéluctables, ajoute James Tyler. Mais ce n'est pas toujours facile et nous sommes tous différents.»

La technologie peut-elle nous aider à établir ou maintenir ce type de pratique qui peut aider à mieux vivre? C'est tout le sens de ce laboratoire qui explore les liens entre technologies et meilleure connaissance de soi. Et c'est à cette «aventure par eux-mêmes» que sont invités les participants lors de cet atelier interactif.

Connais-toi toi-même...

La démarche ici sera présentée sous la forme d'une exploration libre dans la salle 210 de l'Amphipôle, où chacun et chacune sera invité à collecter des objets dans la pièce au gré de ses désirs. Munis d'une introduction à l'activité qui décrit, notamment, la manière de récolter les objets, les enfants et leurs familles auront alors tout loisir et le temps souhaité pour le faire.

«Ce qu'ils choisissent révèle déjà nombre de choses sur ce qu'ils sont, aiment ou n'aiment pas», explique James Tyler. Chacun présentera ensuite les objets sélectionnés à une «machine spéciale», un ordinateur spécialement conçu pour cela, qui leur distribuera une activité à réaliser ou une description unique et personnelle. «Ce mélange d'objets, propre à chaque personne, est en effet utilisé par la machine pour générer un document qu'ils peuvent emporter chez eux et qui doit leur permettre ensuite de continuer à apprendre sur eux-mêmes. Ce sera très intéressant pour nous de voir ce qu'il en ressortira et de discuter avec les participants afin de connaître leur ressenti sur ce qu'ils en retireront. Seront-ils surpris? Seront-ils d'accord, assez d'accord ou pas d'accord avec ce que la machine a produit? Ce sera amusant!», promet-il.

Patrizia Rodio

À l'Amphipôle, dès 8 ans.

Sur les traces des étudiants du Moyen Âge

● C'est à un voyage dans le temps que nous invite l'atelier «Être étudiant à Paris en 1222». Conçu sous la forme d'un jeu de piste divisé en quatre sous-ateliers, il explore une journée type de la vie estudiantine aux débuts de l'université.

«Quand ils n'étudiaient pas à l'université, certains passaient du temps à la taverne, d'autres travaillaient comme copistes chez un libraire et, s'ils pouvaient se le permettre, s'arrêtaient chez le boulanger s'acheter une oublie ou un pâté de viande, soit les quatre lieux choisis pour l'atelier», raconte Natacha Hell, étudiante en master

en histoire et français médiéval et co-organisatrice de l'atelier. «Dans chacun d'eux, le visiteur découvrira diverses facettes de la vie médiévale et pourra se familiariser avec la figure de l'intellectuel en formation. Une figure peu connue qui animait pourtant les villes universitaires du Moyen Âge», ajoute-t-elle. Enfants et familles sont ainsi invités à découvrir, par exemple, l'alimentation au Moyen Âge, des manuscrits du XIII^e siècle ou encore les matières étudiées et les différentes facultés existant à l'époque.

Il faut compter un quart d'heure par sous-atelier, chacun pouvant être effectué pour lui-même, même



Copistes du Moyen Âge, miniature tirée du «Livre des jeux», écrit en 1283. DR

s'il constitue une étape dans un parcours plus large. À chaque étape, des énigmes, des jeux de lettres et des devinettes «toujours en lien avec la matière médiévale» doivent permettre de trouver où se cache la suivante. Natacha Hell précise: «Si le public cible est celui des Mystères (8-13 ans), l'atelier est également ouvert aux parents, grands-parents, à tous les adultes accompagnant les enfants. Nous avons en effet conçu le jeu pour qu'il soit à la fois accessible à un enfant dès 8 ans et intéressant pour les adultes.»

PR

À l'Amphipôle, dès 8 ans.

Montrer en quoi consiste la recherche grâce aux jeux vidéo

Loi des exposés académiques, les play-conférences permettent la découverte de recherches universitaires en titillant une manette de ludiciel.

«**C**ette année, les Mystères de l'UNIL ont choisi de présenter les recherches de quatre universitaires par le biais d'un dispositif appelé «play-conférence». Mais de quoi parle-t-on au juste? «Avec ce dispositif, on s'éloigne de la traditionnelle présentation en PowerPoint, avec schémas et tableaux diffusés sur écran pendant que le conférencier ou la conférencière parle de ses recherches dans un exposé que rien ne vient perturber avant le temps des questions, note Jennifer Genovese, médiatrice scientifique au Service culturel et médiation scientifique (SCMS). Ça a un côté plus spontané par rapport au format ex cathedra classique, ça permet de tester la salle, d'interagir véritablement, notamment avec les enfants, plus intéressés par le jeu vidéo que par une conférence classique.»

«C'est une nouvelle manière de découvrir la recherche universitaire par le jeu. On joue ensemble à un jeu vidéo soigneusement sélectionné en fonction de la recherche présentée lors de la conférence et on discute de celui-ci, mais aussi, bien sûr, des intérêts et des travaux des chercheuses invitées cette année», complète David Javet, l'autre initiateur du projet, membre cofondateur du GameLab UNIL-EPFL.

«Guidée par une discussion ouverte et curieuse, la déambulation dans les espaces vidéoludiques est accompagnée par les échanges et les commentaires des expertes de l'UNIL», explique encore David Javet, qui sera également «à la manette» lors de ces play-conférences. Il ajoute: «Il s'agit tantôt de décortiquer les systèmes et les pratiques du jeu pour le rendre accessible aux néophytes, tantôt d'aborder les liens entre le jeu sélectionné et les activités académiques des conférencières.» «Ainsi, un des critères de sélection, c'est la cohésion avec la thématique choisie pour ces Mystères et la recherche présentée en play-conférence, mais aussi la dimension artistique et la qualité esthétique du jeu choisi», complète Jennifer Genovese.

Au terme de chaque play-conférence, les participants auront la possibilité, eux aussi, de prendre la manette pour tester le jeu proposé. **PR**



Les jeux sont sélectionnés en fonction de la recherche universitaire présentée. DR

Demandez le programme!

Samedi 21 mai ● Construire sa confiance (13h).

Avec Cléolia Sabot, assistante diplômée à l'Institut des sciences sociales (ISS), dont les recherches portent sur les parcours de vie, les vulnérabilités et les stéréotypes de genre. Elle s'appuiera sur le jeu «Celeste» qui met en scène l'ascension périlleuse du mont du même nom par une jeune femme qui, pour arriver au sommet, devra affronter ses angoisses et son mal-être.

● À travers le regard des singes (15h).

Avec Erica van de Waal, professeure assistante au Département d'écologie et évolution de la Faculté de biologie et de médecine. Avec cette spécialiste des singes vervets, les participants se-

ront invités à sauter de branche en branche dans le jeu «Gibbons, Beyond the Trees» mettant en scène une famille de gibbons face au changement climatique afin de discuter du parcours de vie des primates.

Dimanche 22 mai ● Se souvenir de son parcours (13h).

Avec Daniela Jopp, professeure associée à l'Institut de psychologie de la Faculté des sciences sociales et politiques, qui a mené un grand nombre de recherches autour de la question des centenaires et offrira son éclairage sur celles-là au fil du jeu de puzzle minimaliste «Old Man's Journey», qui met en scène un vieil homme, récemment veuf, désireux de voir la mer et qui, au fur et à me-

sure de son voyage, plonge dans ses souvenirs.

● Dessins animés et jeux vidéo (15h).

Avec Chloé Hofmann, chargée de missions administratives ou stratégiques au Centre d'études cinématographiques de la Faculté des lettres. Ses recherches s'intéressent aux méthodes de production de l'animation et aux parcours de vie des animatrices et animatrices de ces jeux. Avec elle, les visiteurs découvriront le jeu de plateforme-action «Cuphead», inspiré de dessins animés des années 30. Il s'agira, tout en jouant, de discuter de l'évolution des techniques d'animation et des liens entre le cinéma d'animation et le jeu vidéo. **PR**

À l'Anthropos Café, dès 7 ans.

Un nouveau magazine destiné aux jeunes visiteurs

Résolument graphique, «Va savoir!» cible les 8-12 ans. Il leur proposera, entre autres, des articles de fond sur les recherches en cours à l'UNIL.

Les personnes qui fréquentent le campus de Dorigny connaissent déjà «Allez savoir!» le journal de l'Université de Lausanne.

Les visiteurs des prochains Mystères de l'UNIL vont découvrir un nouveau magazine, petit frère du précédent. Intitulé «Va savoir!» il sera distribué à l'entrée à tous les visiteurs, petits et grands, même s'il vise un jeune lectorat, les 8-12 ans, le public cible de la manifestation. La revue, qui paraîtra une fois par année à l'occasion des portes ouvertes de l'UNIL, sera tirée à 4000 exemplaires. Ce sera bien davantage qu'un programme. Le magazine a pour ambition d'accompagner les visiteurs à plus long terme, comme l'explique Alexandre Grandjean, anthropologue à l'UNIL, qui coiffe aussi la casquette de rédacteur en chef de «Va savoir!» : «Bien plus qu'un simple programme, ce magazine de 52 pages doit servir à compléter l'expérience des 30 ateliers et des conférences proposées durant les quatre jours que dure la manifestation.»

Il précise : «En plus de la présentation du thème de cette année, «Parcours de vie», et des ateliers au grand complet, on y trouvera des pages de jeux et d'infographies. Des doubles pages d'illustrations reprendront l'esprit de l'univers du fil rouge, soit le jeu de rôle géant que les visiteurs apprécient de retrouver dans les différentes étapes de leur parcours. On trouvera aussi au sommaire sept articles et interviews de fond sur des recherches en cours à l'UNIL, qui pourront être lus et conservés indéfiniment de la manifestation.»

Des exemples de contenus pour se mettre l'eau à la bouche? On y apprendra, par exemple, tout sur les microbes qu'on trouve dans le sol. On pourra aussi lire, entre autres, une passionnante enquête sur le vélo et ses différentes utilisations, qui changent selon l'âge de l'utilisateur.

Malice et curiosité

Cherchant à favoriser les ponts et les échanges entre enfants et adultes, Alexandre Grandjean et son équipe ont collaboré avec la rédaction



Alexandre Grandjean (à dr.) discute de la maquette d'une page du magazine «Va savoir!» avec le graphiste Raoul Ganty. PATRICK MARTIN

«Nous voulons développer une approche de la vulgarisation qui n'infantilise pas les jeunes.»

Alexandre Grandjean,
anthropologue et rédacteur
en chef de «Va savoir!»

d'«Allez savoir!» Les deux revues proposeront ainsi chacune un article au thème commun, qui présentera la recherche que les professeurs Christine Mohr et Alexandre Roulin mènent autour des chouettes et des croyances qui y sont attachées. Ce projet interdisciplinaire cherche à mieux comprendre les préjugés culturels qui entachent la réputation de ces oiseaux nocturnes et à réflé-

chir aux moyens de les protéger plus efficacement. «Nous voulons développer une approche de la vulgarisation qui n'infantilise pas les jeunes et qui les mette également en position d'apprendre des choses aux adultes», souligne Alexandre Grandjean.

Enfin, afin de donner à ce premier numéro très ambitieux une touche à la fois ludique et pertinente, l'équipe éditoriale a invité deux jeunes talents romands de l'illustration, Amélie Strobino et Quentin Coet. Tous deux diplômés de la Haute école d'art et de design de Genève (HEAD), ils réaliseront les infographies et les illustrations du magazine. Avec comme mot d'ordre d'apporter «de la malice sans s'interdire la curiosité». «Résolument graphique, «Va savoir!» est destiné à renforcer les différentes activités de médiations scientifiques déjà entreprises au sein de l'UNIL», ajoute le rédacteur en chef.

PR

Ne pas confondre

«Allez savoir!» existe depuis 1996. Il paraît trois fois par année, en février, mai et septembre. Il est tiré à 16'000 exemplaires et est distribué gratuitement sur abonnement. On peut aussi le trouver sur les sites de l'UNIL, du CHUV et de la Bibliothèque cantonale et universitaire à la Riponne. La revue est téléchargeable sur wp.unil.ch/allezsavoir/electronique/

«Va savoir!» : Premier numéro à paraître en mai 2022. De parution annuelle, la revue sera distribuée à l'entrée des Mystères de l'UNIL à tous les visiteurs. Elle sera tirée à 4000 exemplaires. Elle est téléchargeable sur wp.unil.ch/mysteres/bienvenue/magazine (dès le 19 mai)