

Les multimédias de l'Historial de la Vendée : entre « usage(s) et raison »

FLORENCE RIONNET, RESPONSABLE DES PARTENARIATS SCIENTIFIQUES ET
DES GRANDS PROJETS, CONSEIL DÉPARTEMENTAL DE LA VENDÉE

Depuis son ouverture en juin 2006, l'Historial de la Vendée (fig. 1), inspiré des musées nord-américains, a souhaité mettre en œuvre une muséographie interactive faisant appel aux mises en scène, dans lesquelles les audiovisuels et les nouvelles technologies jouent un rôle important.



Fig. 1 : L'Historial de la Vendée, 2006, Lucs-sur-Boulogne

La mise à disposition du public de ressources numériques par le biais de bornes interactives fixes a été décidée dès le lancement du projet de l'Historial. Avant même l'ouverture du musée ont été élaborées, de 2002 à 2006, sept applications destinées aux espaces permanents. Chacune éclaire un des aspects des collections, tout en enrichissant les contenus délivrés à travers les supports écrits et au cours des visites guidées et des ateliers. Par exemple, la banque de données sur le mobilier archéologique découvert dans le département est disponible dans l'espace dédié à la préhistoire. La borne se situe juste en face d'une meurtrière qui ouvre sur les réserves du musée : y sont stockées les « archives du sol », à savoir les objets découverts en Vendée lors des fouilles préventives. Autre exemple, l'espace « guerre de Vendée » comprend une application dédiée au décryptage des images du XIX^e siècle. Chaque application est reliée à un serveur, permettant leur actualisation, qui autorise le visiteur à composer son parcours et à l'imprimer. Les bornes « grands témoins » regroupent des interviews filmés de personnalités ayant un rôle important dans l'histoire de la Vendée que ce soit dans la sphère économique, politique, culturelle au sens large, sportive, etc.

Le musée des enfants, dont les thèmes et la muséographie sont renouvelés tous les trois ans environ, rassemble également des applications adaptées aux jeunes visiteurs. Dès 2009 les écrans numériques tactiles fixes ont été testés dans cet espace. Un jeu interactif avait été imaginé autour du thème des animaux de la ferme.

Cette interactivité, par laquelle le visiteur devient acteur, a été également exploitée lors de la création de l'application destinée à l'exposition *Georges Simenon* en 2011. Il s'agissait d'imaginer une visite parallèle au parcours « traditionnel » sous la forme d'un déplacement scénarisé inspiré des *Maigret* de Simenon.

Le recours au multimédia avait essentiellement pour objectif de se substituer aux traditionnels audioguides sous la forme d'applications téléchargeables sur iPod ou iPad prêtés par le musée. Que ce soit pour l'exposition *Milcendeau* en 2012, *Félicie de Fauveau* et *De Chaissac à Hyber* en 2013 ou *Clemenceau et les artistes modernes* en 2013-2014, les applications élargissaient le discours sur les œuvres, par l'apport d'images de comparaison, de vidéos, de textes lus ou écrits. Au QRcode s'est substitué en 2013 le système de déclenchement, peu convaincant, du *Li-Fi*. Nous nous sommes rendus compte que ce système ne fonctionnait pas dans un espace restreint et que le visiteur rencontrait des difficultés à télécharger des contenus face à l'œuvre à laquelle ces contenus étaient destinés.



Fig. 2 : Affiche de l'exposition
« Sur les pas de Clémenceau »

D'autres applications avaient pour objectifs d'apporter aux visiteurs des connaissances complémentaires et les inciter à poursuivre leur découverte du sujet. Ce fut notamment le cas de l'application liée à l'exposition *La Vendée côté jardin* en 2006 qui invitait à la découverte des jardins remarquables du département. Un DVD de la série *Mémoire d'exposition* a été créé l'année suivante comme offre complémentaire au catalogue de l'exposition. Cette idée a orienté notre souhait en 2013 de créer une application intitulée *Sur les pas de Clemenceau*, sous la forme de *geocaching* afin d'encourager le visiteur à se rendre sur les lieux associés à la mémoire du Tigre en France (fig. 2). Cette application est aujourd'hui téléchargeable sur l'Apple-Store et Google play.

L'idée d'apporter une valeur ajoutée au propos de l'exposition est également à l'origine de nos réflexions sur la mise en œuvre de trois autres projets.

Deux d'entre eux sont liés à l'exposition *Clemenceau et les artistes modernes*. Une application sous forme de quizz intitulée *Découvrir Clemenceau* a été créée pour les personnes souhaitant enrichir leurs connaissances sur le personnage et son rôle dans l'histoire de France. Cette application, pérenne, est aujourd'hui exploitée par les trois musées clemencistes : le musée Clemenceau, rue Franklin à Paris, le musée national des deux Victoires à Mouilleron-en-Pareds et la maison Clemenceau de Saint-Vincent-sur-Jard. Nous avons également souhaité

qu'un dispositif puisse évoquer le travail de la caricature, si important dans l'étude de Clemenceau et des artistes. En complément de l'exposition, et sans faire doublon avec le projet *Clemenceau croqué* de Mouilleron-en-Pareds, une application ludique (fig. 3) sur mur tactile a permis aux visiteurs de découvrir quelques caricatures liées à des œuvres concernant Clemenceau, que ce soit par sa relation à l'artiste, par ses articles de presse ou par le fait qu'un de ses portraits avait fait l'objet d'une caricature.

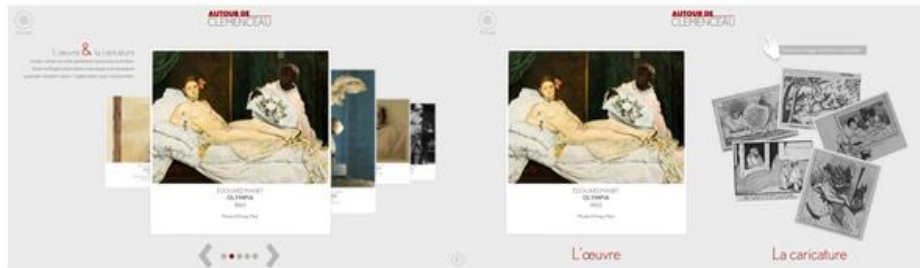


Fig. 3 : Aperçu du mur tactile lors d'une exposition

Le troisième projet concerne l'exposition *Félicie de Fauveau*. Il s'agissait de rendre accessible au public, tout en la valorisant, une source capitale pour la connaissance de son œuvre : *les albums Balcarrès* (fig. 4) dont deux volumes (sur les sept existants) étaient exposés. Ces albums, aujourd'hui à la National Library of Scotland, étaient tout à la fois un répertoire de modèles pour l'artiste – (elle y dessinait ce qui l'intéressait) –, un carnet de croquis, voire une mémoire de ses créations tel un « book » dans lequel elle dessinait ou collait des photographies de ses œuvres achevées, en indiquant parfois le nom du commanditaire, une date et diverses annotations, destinées par exemple aux praticiens. Ces albums présentaient des œuvres inamovibles ou disparues, qui étaient autant d'œuvres absentes de l'exposition.

L'idée été de créer une application sur table tactile (fig. 5). Une entrée thématique partait des témoignages subsistants dans les albums et remontant jusqu'à l'œuvre achevée ainsi qu'au commanditaire, lorsque cela était possible. Ce sont autant de connaissances qui ne pouvaient être transmises qu'avec le numérique et qui, malheureusement, ont disparu une fois l'exposition fermée, en raison des droits d'exploitation des images. Cette application a nécessité un énorme travail en amont : le commissaire de l'exposition et la chef de projet multimédia du service ont élaboré une grille de travail sur *excel* qui permettait de référencer chaque champ pour faciliter la tâche des concepteurs du projet.



Fig. 4 : Albums Balcarrès



Fig. 5 : Table tactile lors de l'exposition Félicie de Favreau à l'Historial de la Vendée en 2013.

Les expositions temporaires sont devenues un laboratoire expérimental permettant de tester auprès du public des systèmes de téléchargement et des applications qui offrent une diversité d'approches sur des supports variés (table numérique, écrans tactiles muraux, supports mobiles) ou téléchargeables à distance par Internet. Avec ces dix années d'expérimentation, nous connaissons mieux et nous pouvons ajuster l'offre numérique à notre public et selon les sujets. Si les perspectives semblent intéressantes, il ne faut pas oublier que l'apport du numérique dans des structures muséales comme les nôtres – qui ne sont pas à l'échelle des grands établissements publics tels le Louvre ou Versailles – nécessite une importante réflexion en amont, pour trouver le juste équilibre entre la valeur qui est ajoutée au projet par le multimédia et ce que cela implique en termes financier et en moyens humains.

Ces applications ont un coût élevé, tant par le matériel qu'elles induisent parfois (achat de table numérique, d'écrans tactiles) que par la maintenance. Leur mise en œuvre impacte directement l'organisation interne ; le travail des scientifiques est considérablement augmenté, tout comme celui du personnel d'accueil qui, devenant prescripteurs des applications sur le site, doit maîtriser à la fois le fonctionnement et le contenu. Il ne faut pas non plus oublier que les multimédias sont une offre complémentaire pour le public : ils ne se substituent pas aux supports écrits ou à la médiation orale. Certaines catégories de public demeurent réticentes aux nouvelles technologies. Il est important de communiquer autour des applications et de leur visibilité sous peine de les voir négligées. La réflexion autour de leur pérennité prend un relief particulier lorsqu'il s'agit d'expositions temporaires. Cet aspect est souvent un argument important pour justifier des moyens investis. Cependant il ne faut jamais oublier que ces supports utilisent des contenus, telles des images, pour lesquels des droits sont acquis pour la durée de l'exposition, trois mois en général). Cet aspect a toute son importance surtout lorsqu'il s'agit d'œuvres qui ne sont pas dans le domaine public et d'images non libres de droit.

Malgré ces contraintes, les multimédias, dans un musée tel que l'Historial, ont une réelle utilité pour le public et la diffusion des savoirs : que ce soit par l'apport de connaissances nouvelles, de données inaccessibles par d'autres moyens, telles les publications, que par la possibilité de croiser des données de manière simple et didactique. Les applications téléchargeables à distance offrent une visibilité aux projets et permettent également de préparer la visite en amont. Ce critère est important pour les enseignants notamment, mais aussi pour une catégorie de public connecté. Il peut être aussi un relai important dans les réseaux sociaux.