

La transmission mémorielle à l'ère du numérique : retours sur la 4^e édition de l'appel à projets "Services numériques innovants destinés au tourisme de mémoire"



Le jeudi 3 octobre 2024 après-midi, la direction de la mémoire, de la culture et des archives (DMCA) du ministère des Armées et des Anciens Combattants a organisé, en collaboration avec [CORRESPONDANCES DIGITALES](#) un événement dans les locaux de Cap Digital (Paris 10) pour valoriser les lauréats de la 4^e édition de l'appel à projets « Services numériques innovants destinés au tourisme de mémoire ». L'événement a aussi été l'occasion de réaliser différents ateliers sur les enjeux liés au numérique en termes de co-conception, de durabilité et de médiation sonore.

À l'heure des commémorations du 80^e anniversaire de la fin de la Seconde Guerre mondiale et de la disparition des derniers témoins de ce conflit, la transmission de la mémoire des conflits contemporains reste plus que jamais d'actualité. Dans cette réflexion qui occupe les structures mémorielles, le numérique joue un rôle primordial.

Le développement d'une médiation numérique et immersive pose la question de la préservation et de la transmission de la mémoire des lieux, personnes et événements sans verser dans le *dark tourism* ou dans une forme de divertissement. C'est un défi important auquel sont confrontés les lieux de mémoire, qu'ils soient institutionnels, associatifs ou portés par des bénévoles. Ces acteurs se sont réunis lors de la restitution du 4^e édition de l'appel à projets « Services numériques innovants destinés au tourisme de mémoire » porté par la DMCA, le 3 octobre 2024 après-midi à Cap Digital (Paris).

Le numérique constitue un levier incontournable dans de nombreux projets mémoriels. **Les huit lauréats de cet appel à projets en sont représentatifs, avec des réalisations innovantes telles que :**

- Des modélisations et représentations virtuelles de sites ou de collections dans leur contexte historique, comme le **Camp du Vernet d'Ariège**.

- Des interprétations sonores de lieux et événements marquants, à l'instar de la **destination Collines et Plaines d'Artois**, la **Citadelle de Marseille** ou la **Ville de Villeurbanne**.
- Des utilisations du numérique comme support de médiation pour des sites à enjeux patrimoniaux multiples, tels que le **Hartmannswillerkopf**, le **musée de la carte postale de Baud**, la **Maison natale de Georges Clemenceau** ou encore le **Musée du fort de la Pompelle**.

Cependant, la mise en œuvre de dispositifs numériques soulève de nombreuses questions. Comment créer des dispositifs engageants pour tous les publics ? Comment concilier médiation scientifique et vulgarisation/apprentissage pour les jeunes générations ? Quels partenariats, financements et ressources internes sont nécessaires pour garantir la pérennité de ces dispositifs ? Ces enjeux ont été débattus au cours de cette demi-journée d'échanges, qui s'est articulée autour de la présentation des lauréats, puis de trois ateliers thématiques, favorisant le dialogue opérationnel entre acteurs et porteurs de nouveaux projets.

1. PRÉSENTATION DU TOURISME DE MÉMOIRE ET DE L'APPEL À PROJETS PORTÉ PAR LA DMCA

Au croisement de l'histoire et du patrimoine, le tourisme de mémoire regroupe des pratiques touristiques se développant autour de lieux ayant une résonance historique et mémorielle, liée aux conflits contemporains (de 1870 à nos jours). Initié par une multitude d'acteurs, le plus souvent à l'échelle locale, le tourisme de mémoire a été considéré en France dès la fin de la Première Guerre mondiale comme un outil économique important permettant d'accompagner la reconstruction des régions détruites.

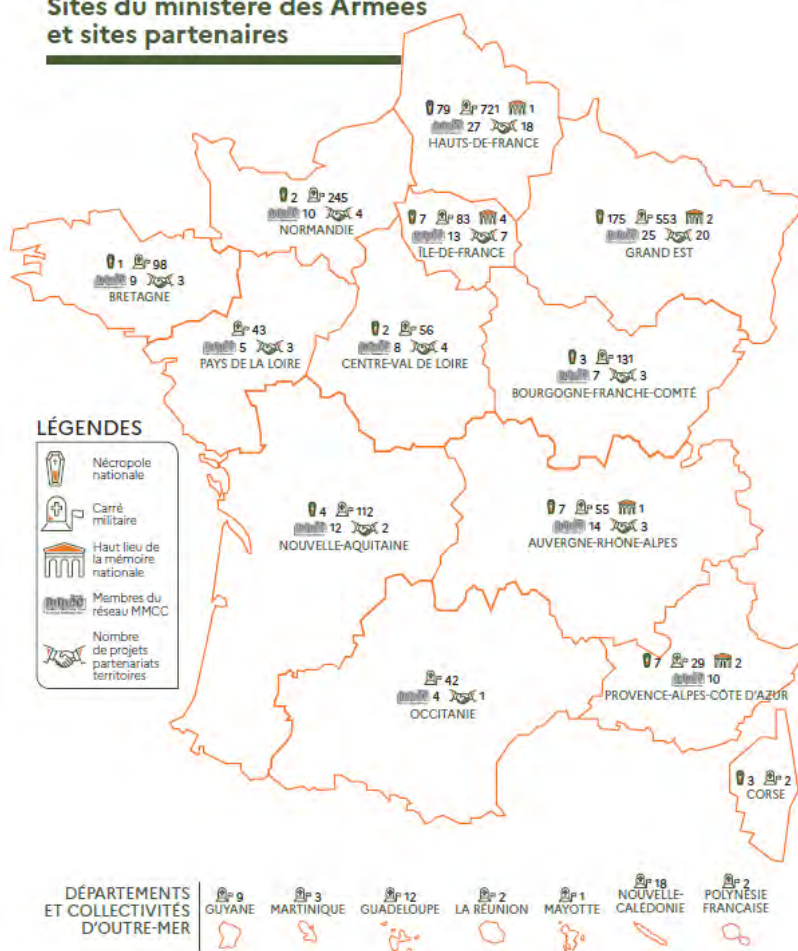
Aujourd'hui, le tourisme de mémoire reste un levier économique à part entière, qui se déploie à différentes échelles. En 2022, près de 11,4 millions de visiteurs se sont rendus dans l'un des 400 lieux de mémoire abordant les conflits contemporains en France.

Le tourisme de mémoire est un axe important de la politique mémorielle du ministère des Armées et des Anciens Combattants qui contribue à sa structuration afin d'en faire émerger une offre touristique d'excellence à visibilité internationale. Les actions conduites consistent principalement à mettre en valeur le patrimoine mémoriel placé sous sa responsabilité et à accompagner les acteurs impliqués par la voie de partenariats. Pour le compte de l'État, le ministère des Armées et des Anciens Combattants est chargé d'un important patrimoine mémoriel lié aux conflits contemporains, en France et à l'étranger constitué des sépultures de guerre, de lieux de sépultures français à l'étranger et de dix hauts lieux de la mémoire nationale (HLMN).

Le ministère des Armées et des Anciens Combattants encourage l'essor du tourisme de mémoire en France en soutenant la mise en œuvre de projets mémoriels et touristiques porté par les collectivités territoriales, les établissements publics ou les associations et en s'appuyant sur le développement de partenariats avec différents réseaux ou organismes nationaux. Le ministère participe également à la structuration du tourisme de mémoire à l'échelle nationale via l'animation du réseau des musées et mémoriaux des conflits contemporains (RMMCC) et l'organisation d'appels à projets permettant d'accompagner les acteurs du secteur dans le développement de projets numériques innovants.

LIEUX DE MÉMOIRE DES CONFLITS CONTEMPORAINS

Sites du ministère des Armées
et sites partenaires



©SGA-Com

Quelques chiffres clés :

- En 2022, les lieux de mémoire des conflits contemporains ont enregistré 11,4 millions d'entrées (dont 546 000 scolaires)
- Top 5 des sites les plus fréquentés en France : Cimetière américain de Normandie, Musée de l'Armée (Paris), Musée et Citadelle de Belfort, Airborne Museum (Manche) et le Musée du débarquement d'Arromanches (sources : OED et DMCA).
- 4 régions dépassent le palier du million de visiteurs mémoriels : les Hauts-de-France avec 1 million, le Grand-Est avec 1,6 million, l'Île-de-France avec 1,9 million et enfin, la Normandie avec 5,1 million.
- Pour retrouver ces différents résultats et chiffres clés, [voir la dernière étude écodef 2023](#), une enquête de fréquentation des lieux de mémoire à l'échelle nationale (sur près de 400 sites ouverts au publics et disposant d'un dispositif de comptage des entrées) réalisée par l'Observatoire économique de la défense (OED) du ministère des Armées et des Anciens Combattants.

Dans le prolongement de cette mission de valorisation mémorielle et d'accompagnement des structures et projets, un appel à projets « Services numériques innovants destinés au tourisme de mémoire » a été lancé en 2016 et reconduit en 2018, 2020 et 2023. Cet appel à projets a permis de récompenser plus de 30 projets.

2. PRÉSENTATION DES HUIT PROJETS LAURÉATS 2024

« Persona » – Une œuvre numérique en réalité augmentée adaptée aux enjeux de médiation du musée du fort de la Pompelle

Intervenants

Damien LUGNIER, directeur adjoint des Musées de Reims

Thibault JORGE, directeur de production et co-fondateur de Femme Fatale Studio



©Ville de Reims

Le musée du Fort de la Pompelle présente, à travers une scénographie rénovée en 2014-2015, les grandes étapes de l'histoire du Fort de la Pompelle de sa construction en 1883 à nos jours, et en particulier son rôle au cours de la Grande Guerre. Situé en périphérie de Reims, le musée abrite des collections uniques, notamment une exceptionnelle série de casques allemands, des uniformes, et divers objets de la vie quotidienne des soldats.

Cependant, malgré l'importance historique de ces artefacts, la médiation auprès du public représente un défi pour le site, en raison de l'absence de dispositifs numériques et de l'isolement géographique du site, qui limite son attractivité.



Damien LUGNIER et Thibaut JORGE lors de leur intervention à Cap Digital - @BDuchange

Pour répondre à ces enjeux, le projet « Persona », développé par Femme Fatale Studio, propose une approche innovante centrée sur la réalité augmentée. Ce dispositif, adapté aux collections du Fort de la Pompelle, permet aux visiteurs d'utiliser la caméra de leur appareil mobile pour interagir avec des filtres inspirés des collections du musée, notamment des casques et d'autres objets militaires emblématiques.

Cette technologie permet d'établir un lien direct et engageant entre les collections et les visiteurs, tout en offrant un souvenir mémorable de leur visite. Les objectifs de ce dispositif sont multiples :

1. **In situ**, il enrichit l'expérience de visite en proposant une médiation numérique autour des collections phares du musée.
2. **Hors-les-murs**, il valorise le musée au-delà de ses limites géographiques, renforçant ainsi sa visibilité et son attractivité auprès d'un public plus large, en attirant des visiteurs qui ne seraient pas nécessairement venus autrement.
3. **Après la visite**, il prolonge l'expérience en permettant aux visiteurs de partager leurs photos et vidéos sur les réseaux sociaux ou auprès de leurs proches, contribuant ainsi au rayonnement du site.

Ce projet répond à des problématiques essentielles pour les lieux culturels et mémoriels, telles que l'introduction d'usages numériques auprès de nouveaux publics, le rajeunissement de l'image du musée et la valorisation de sites qui ne disposent pas toujours de collections visibles ou d'une communication efficace.

« Géocaching mémoriel » – Une application géolocalisée aux usages multiples (en ligne, in situ, ex situ) pour accompagner les visiteurs du musée de la carte postale de Baud

Intervenante

Chloé GUENNOU, fondatrice d'AR[t] Studio



©AR[t] Studio

Le musée de la carte postale de Baud, situé en Bretagne, abrite plus de 120 000 cartes postales, principalement issues de la période dorée entre 1900 et 1920. Confronté au défi de rendre accessible cette riche collection de manière innovante, le musée a décidé de s'associer en 2021 avec Chloé Guennou, fondatrice d'AR[t] Studio et chercheuse en astrophysique, pour développer l'application BavAR[t].



Chloé Guennou, lors de son intervention à Cap Digital - @BDuchange

Souvent comparée à un « Pokémon Go » culturel, cette application propose aux utilisateurs de découvrir des œuvres en réalité augmentée à travers une cartographie interactive. Les participants peuvent explorer les alentours ou des sites spécifiques, et collecter des points échangeables contre des biens culturels et artistiques (ex. ticket d'entrée, promotion, produits dérivés...). Cette approche ludique vise principalement un public âgé de 12 à 30 ans, tout en permettant de renforcer la visibilité des collections à l'échelle régionale et nationale.

BavAR[t] s'articule ici autour de trois axes principaux :

1. **Parcours thématique** : Les utilisateurs peuvent suivre des itinéraires centrés autour des lieux de conflits représentés sur les cartes postales, facilitant ainsi la reconstitution de sites historiques.
2. **Médiation culturelle** : Le projet inclut la numérisation des collections en cours du musée de Bretagne, réalisée avec la collaboration d'étudiants, et se décline également en actions de médiation culturelle, tant sur site qu'à travers l'application BavAR[t].
3. **Ateliers éducatifs** : Le musée de la carte postale travaille en étroite collaboration avec des enseignants pour intégrer des contenus liés au projet dans des ateliers destinés aux élèves de primaire, de collège et de lycée. Cependant, plusieurs difficultés pratiques ont été rencontrées dans les établissements scolaires, notamment des problèmes de connexion Wi-Fi dans les zones blanches et des contraintes liées à l'environnement éducatif protégé, rendant la mise en œuvre complexe.

Pour le musée de Baud, l'application BavAR[t] offre une solution souple et économique de valorisation des collections. Ces dernières sont mises en perspective avec les collections de nombreux autres sites. L'application accueille ainsi plus de 1 200 œuvres disponibles en ligne et des points d'intérêt couvrant 85 % du territoire français. Cette initiative permet non seulement d'enrichir l'expérience des visiteurs, mais aussi de contribuer à la pérennité du patrimoine culturel et mémoriel à travers des moyens modernes et engageants.

« Itinéraires virtuels » – Une stratégie ambitieuse de développement de la médiation numérique grâce à un centre d'interprétation virtuel, des archives numériques et une application de visite augmentée

Intervenants

Raymond CUBELLS, président de l'Amicale du Camp du Vernet d'Ariège

Marion DECOME, fondatrice de Mementa

Janaïne GOLONKA, fondatrice et CEO de Jaïka



L'ancien camp dont il ne reste presque plus de traces aujourd'hui. ©Archives départementales de l'Ariège.

Conçu en dialogue étroit avec les acteurs locaux et deux consultantes en ingénierie culturelle (Jaïka et Mementa), ce projet ne se contente pas de proposer une technologie, mais repose sur une ingénierie de médiation pensée pour répondre aux besoins spécifiques d'un lieu historique dont les traces physiques ont en grande partie disparues. Le numérique devient ici l'outil central pour maintenir vivante la mémoire du camp, dans une perspective de transmission intergénérationnelle.

Ce projet se structure autour de trois volets complémentaires :

1. **Le centre d'interprétation virtuel** : cet espace en ligne permettra aux visiteurs, qu'ils soient sur place ou à distance, d'explorer l'histoire du camp à travers une reconstitution 3D interactive, une chronologie des événements, et des parcours pédagogiques adaptés à différents publics. Pensé pour un large public, il mettra l'accent sur l'engagement des jeunes générations (12-18 ans) face à un sujet historiquement complexe.
2. **Le centre de ressources virtuel** : dédié à la recherche historique et à l'exploration des archives, il mettra à disposition en ligne plus de 30 000 dossiers d'archives numérisés, ainsi que des dessins réalisés au camp, objets historiques et photographies. Cet outil, accessible en plusieurs langues (français, anglais, espagnol, catalan, avec l'ajout de la langue allemande dans une phase ultérieure), s'adressera aussi bien aux chercheurs qu'aux descendants des internés.
3. **L'application de réalité augmentée** : conçue pour accompagner en autonomie les visiteurs dans leur visite des vestiges du camp, elle proposera un parcours immersif autour de quatre points (la gare, le wagon, le château d'eau et le cimetière). Ce dispositif permettra de réinscrire ces lieux, aujourd'hui en grande partie disparus, dans le patrimoine mémoriel du camp, tout en favorisant une médiation à distance pour les publics éloignés.

Les enjeux de ce projet dépassent la simple valorisation des collections numérisées. Ils englobent la question des traces et de la pérennité de la médiation : les dispositifs sont conçus pour être évolutifs et adaptés aux besoins des équipes, souvent bénévoles, liés au futur musée qui devrait ouvrir ses portes dans les prochaines

années. L'objectif est de maintenir une grande simplicité d'utilisation, tout en offrant une flexibilité dans la mise à jour des contenus et des thématiques abordées.

La conception du projet s'appuie sur une co-construction impliquant ateliers et réflexions collaboratives pour garantir une médiation pertinente, à la fois locale et adaptée à tous. Ce thème a fait l'objet d'un atelier spécifique lors de l'événement de restitution du 3 octobre autour des bonnes pratiques de co-conception avec les publics (et non publics) d'un lieu de mémoire, animé par Janaïne Golonka et Marion Decome.



Les intervenants du projet le 3 octobre 2024 à Cap Digital - @BDuchange

Le financement du projet illustre une approche partenariale et croisée, faisant appel à des ressources variées : mécénat privé, dons de particuliers, ainsi que des financements institutionnels.

Le projet est déployé en plusieurs phases, avec le lancement du centre d'interprétation virtuel prévu pour décembre 2025, et les premiers parcours en réalité augmentée disponibles dès le printemps de la même année.

« Curieux détours » – Une fiction sonore pour guider en autonomie les habitants et touristes de Villeurbanne, une ville patrimoniale et mémorielle

Intervenante

Marjolaine PARIZE, chargée de mission à la Ville de Villeurbanne

Le projet « Curieux détours » représente une initiative innovante de médiation sonore, destinée à guider en autonomie les habitants et visiteurs, à travers un parcours patrimonial et mémoriel. Porté par la Ville de Villeurbanne, ce projet s'appuie sur un partenariat avec des institutions mémorielles lyonnaises, notamment le centre d'histoire de la Résistance et de la Déportation (CHRD) et le mémorial national de la prison de Montluc, et le Rize, un équipement culturel municipal qui regroupe une médiathèque, des archives et des pôles d'action culturelle et de recherche.



Marjolaine Parize, lors de son intervention animée par Antoine Roland (Correspondances Digitales) - ©BDuchange

Le parcours proposé explore dix points d'intérêt dans Villeurbanne, dont six liés à l'insurrection de la ville au cours de la Seconde Guerre mondiale et quatre à la rafle du 1er mars 1943. Conçu par le Rize initialement pour valoriser des sites patrimoniaux du quotidien, l'application « Curieux détours » a évolué pour intégrer une nouvelle dimension mémorielle, développée grâce à l'appel à projets du ministère des Armées et des Anciens Combattants.

Objectifs du projet :

1. **Rendre autonome les visiteurs** : grâce à une web-application géolocalisable, utilisable aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur sans nécessiter de téléchargement, les visiteurs peuvent explorer librement les lieux patrimoniaux et mémoriels de Villeurbanne. L'accessibilité a été facilitée par le prestataire Yunow, qui a créé des gabarits simplifiant la prise en main de l'application et intégrant des widgets conformes aux normes d'accessibilité.

2. **Valoriser des lieux méconnus** : les lieux non ouverts au public ou peu visibles sont révélés à travers des récits sonores et visuels, fondés sur les archives et les témoignages. Le parcours, initialement basé sur une balade urbaine autonome depuis 2022, a été enrichi pour aborder des thématiques autour de la Seconde Guerre mondiale, permettant une découverte plus ciblée sur les mémoires locales.
3. **Raconter une histoire collective** : en s'appuyant sur des archives locales, les mémoires des habitants et des recherches académiques, le projet vise à transmettre un récit partagé sur l'histoire de la ville. Ce parcours s'accompagne de fictions sonores réalisées en collaboration avec l'agence Nuits Noires, permettant aux visiteurs de revivre les événements historiques à travers des récits immersifs, agrémentés d'images d'archives et de jeux interactifs.

Le projet intègre également une vision durable, avec l'installation de plaques en bronze et de QR codes robustes, garantissant un accès à long terme aux contenus. Les prestataires engagés, tels que Yunow, mettent l'accent sur une écoconception numérique, optimisant les médias pour assurer une maintenance respectueuse de l'environnement.

Ce projet, alliant archives, géolocalisation et médiation narrative, se démarque par son approche novatrice et semble particulièrement pertinent face aux nouvelles pratiques touristiques mémorielles. Le Rize, en tant que centre de ressources, joue un rôle clé en structurant les parcours et en proposant un équilibre entre transmission et accessibilité dans la présentation des thématiques mémorielles.

« Citadelle Cast » – Une restitution des récits et collectes de mémoire à Marseille dans un site patrimonial incarné, couvrant les aspects bâtis et naturels (3 hectares)

Intervenant

Benjamin LENGAGNE, directeur des publics et de la communication de la Citadelle de Marseille

Citadelle Cast est un projet ambitieux de balade sonore géolocalisée, valorisant le patrimoine de la Citadelle de Marseille. Ce projet s'inscrit dans la continuité d'initiatives culturelles antérieures, telles que la création de la fiction sonore « L'Île aux Chiens ». Déployée dans les jardins de la Citadelle à l'ouverture du site en 2023, cette première expérience immersive a ouvert la voie à une démarche plus vaste et innovante : une série de portraits fictionnels mettant en lumière les histoires de personnalités qui sont passées par le fort.



Vue sur la Citadelle depuis son ouverture aux publics en 2023 - @Citadelle de Marseille

Citadelle Cast propose une nouvelle manière de découvrir ce site patrimonial à travers une médiation sonore immersive, où les récits se déploient grâce à une galerie de personnages, réels ou fictifs. Ces personnages, inspirés par les recherches sur la mémoire collective du lieu, offrent une interprétation incarnée de l'histoire du fort. Parmi les figures évoquées figurent Jean Giono, Jean Zay, ou encore des salariés en insertion ou des prisonniers de guerre, restituant ainsi la richesse historique du site. L'objectif est de permettre aux visiteurs d'explorer les 3 hectares de la Citadelle de manière autonome et géolocalisée.

- **Le projet intègre également une dynamique de collecte de mémoire.** Des chercheurs, le public, et des artistes contribuent activement à enrichir cette démarche mémorielle. Cette initiative participe d'une volonté de rendre accessible le patrimoine mémoriel du fort, souvent négligé jusqu'alors, notamment en raison de la difficulté d'accès aux archives militaires.
- **En termes de conception, Citadelle Cast repose sur l'application GOH, permettant une exploration géolocalisée du site via QR code.** Cette technologie permet de rendre accessible des espaces inaccessibles au grand public. Pour le site, l'approche favorise également une grande autonomie des visiteurs, sans avoir recours à des équipements complexes, ce qui réduit les besoins en maintenance et facilite l'accès aux histoires du site pour tous.
- **Le projet s'appuie sur des partenariats clés.** Ensemble 2.2, compositeur et créateur d'objets sonores, assure la dimension technologique et artistique de cette médiation immersive. L'écrivaine marseillaise Valérie Manteau, lauréate du prix Renaudot, participe à l'écriture des récits fictionnels, intégrant des personnages historiques et fictionnels.

Enfin, Citadelle Cast se veut un projet pérenne, pensé pour évoluer et enrichir la mémoire du fort. La collecte de témoignages, qui se poursuivra dans les années à venir, alimentera également un futur centre d'interprétation, créant ainsi un lien entre le passé et le présent, tout en assurant une transmission active et participative du patrimoine mémoriel, bâti et naturel de la Citadelle de Marseille.

« Icario » – Des stands de réalité virtuelle pour explorer le site du Hartmannswillerkopf depuis le ciel

Intervenant

Tristan FRÉVILLE, fondateur et gérant de Drone Alsace

Le massif du Hartmannswillerkopf, éperon rocheux emblématique surplombant la plaine d'Alsace, a été le théâtre de violents affrontements entre décembre 1914 et janvier 1916. Aujourd'hui, ce site accueille entre autres l'Historial franco-allemand de la Grande Guerre, inauguré en 2017, qui se distingue par son approche pédagogique, historique, touristique et mémorielle. Toutefois, la visite de ce vaste espace naturel de 250 hectares, avec un parcours de 4,5 km, présente des défis importants en termes d'accessibilité, notamment pour les personnes à mobilité réduite, les familles avec jeunes enfants et les visiteurs nécessitant des aménagements spécifiques.



Vue aérienne du site du Hartmannswillerkopf - ©AAA-IIIProd

Dans une réflexion expérimentale visant à améliorer l'accessibilité et l'expérience de visite, l'entreprise Drone Alsace, spécialisée dans la captation aérienne et la médiation culturelle, a développé Icario, une solution immersive adaptée aux sites patrimoniaux et mémoriels. Cette technologie permettra aux visiteurs d'explorer le site du Hartmannswillerkopf par les airs, leur offrant ainsi une vue d'ensemble inédite sur des espaces souvent inaccessibles, comme les zones escarpées ou historiquement sensibles (anciens champs de bataille).

Deux formats d'expérimentation seront proposés :

1. **Format en temps réel lors d'événements :** les visiteurs pourront profiter d'une expérience immersive en direct, d'une durée de 10 minutes, permettant d'accueillir jusqu'à 1 000 personnes par jour grâce à des sessions régulières.

2. **Stand autonome** : ce dispositif, qui inclura une borne tactile multilingue avec des versions adaptées (adulte/enfant), sera déployé sur le site pendant plusieurs mois, avec un paiement sans contact disponible.



Des visiteurs en pleine expérience proposée dans un stand Icario - ©DroneAlsace

L'un des principaux enjeux de ce projet est d'assurer une exploitation autonome, sans personnel dédié. Une borne tactile robuste a été conçue pour résister aux intempéries et aux usages intensifs, avec des mesures de protection en aluminium et des alarmes intégrées pour sécuriser le matériel. Le déploiement du stand est prévu pour le printemps 2025, avec le tournage du contenu dès novembre 2024. Cette approche se distingue par sa capacité à combiner casque en semi-autonomie et borne tactile.



Tristan Fréville, lors de sa présentation de Icario expérimenté au Hartmannswillerkopf - @BDuchange

Du point de vue de l'exploitation, plusieurs points restent à consolider, notamment sur la pérennisation du dispositif. Les premières expérimentations seront gratuites pour le site et les visiteurs, mais des modèles économiques sont en cours d'évaluation. Ces options incluent le partage de recettes, la location de matériel ou l'introduction d'un module de paiement complémentaire. Cette phase expérimentale permettra aussi de tester la robustesse technique du dispositif, y compris pour les jeunes publics, et de recueillir les réactions des visiteurs avant une éventuelle généralisation.



Visuel d'une maquette d'un stand autonome Icario - @DroneAlsace

« Promenades sonores dans l'histoire » – Un parcours sonore retraçant l'histoire des collines et plaines d'Artois

Intervenantes

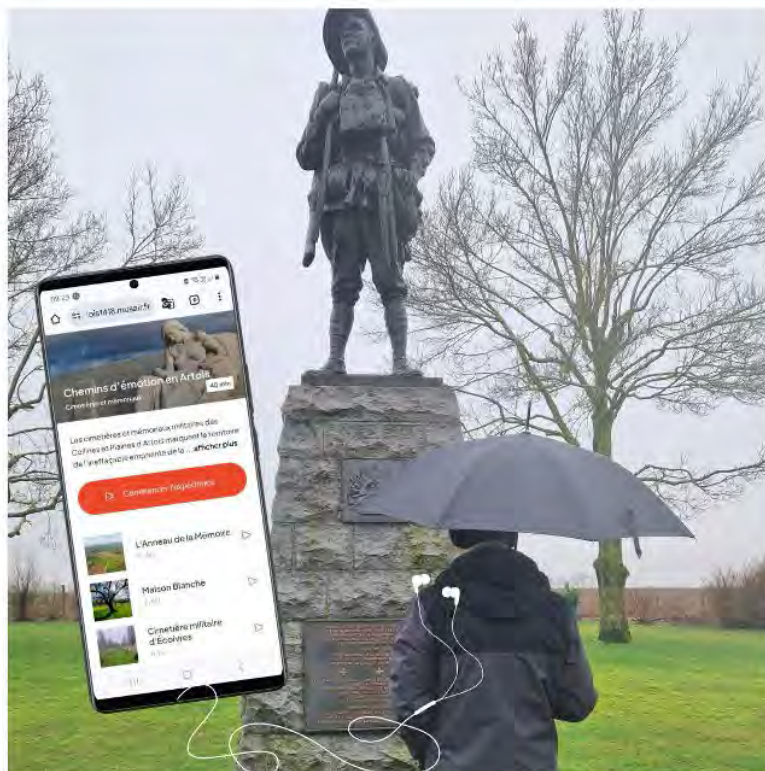
Isabelle PILAROWSKI, responsable d'équipement touristique de la Carrière Wellington
Valentine RONDELEZ-PASSEMARD, fondatrice de Musair



Antoine Roland (à gauche), Isabelle PILAROWSKI (au milieu) et Valentine RONDELEZ-PASSEMARD (à droite) -
©BDuchange

La destination « Collines et Plaines d'Artois » se distingue par son patrimoine mémoriel exceptionnel, témoin de la Première Guerre mondiale, dont dix sites sont inscrits au patrimoine mondial de l'UNESCO. Reconnaisant l'importance et la portée symbolique de ces lieux pour de nombreuses nations, Lens-Liévin Tourisme et Arras Pays d'Artois ont mis en place une destination internationale dédiée au tourisme de mémoire.

Dans ce cadre, « Collines et Plaines d'Artois » a confié à Musair la conception d'expériences sonores inédites sur plusieurs sites, tant connus que méconnus, répartis sur les territoires des deux offices de tourisme. L'objectif est d'enrichir l'expérience des visiteurs en favorisant une mobilité douce et en proposant des parcours autonomes. Musair propose une web application simple et fluide, sans besoin de téléchargement ni de compte, afin de faciliter l'accès à ces contenus. Les 13 capsules sonores, principalement situées en extérieur, dans des cimetières et mémoriaux, offrent des récits courts et originaux, permettant aux visiteurs de découvrir ces lieux de manière intime et immersive.



Capsule diffusée lors de l'événement (QR code à gauche) - ©MUSAIR

Sous la direction artistique de Musair, ces récits sonores apportent une dimension émotionnelle et poétique à la compréhension des sites. Une manière de toucher non seulement le public adulte mais aussi un public international, et des visiteurs français qui se sentent moins concernés par ces sites mémoriaux avec de nombreuses tombes de soldats étrangers.

Ces capsules sonores sont déjà disponibles en ligne et, *in situ*, des brochures avec QR codes permettent aux visiteurs d'accéder facilement aux parcours. Ce pas de côté dans la médiation culturelle permet ainsi de raconter l'histoire en facilitant la compréhension, mais aussi par l'émotion et la sensibilité, transformant ainsi la visite en une véritable expérience mémorable. Une manière de transformer une expérience de visite, au-delà d'une accumulation de dates et de faits, en une expérience pleinement sensible qui replace le site au centre du discours.

« Webtoons de mémoire » – Des bandes dessinées en ligne à destination du jeune public

Intervenant

Olivier LEBLEU, co-fondateur et directeur éditorial, Citytoon

Le projet « Webtoons de mémoire » vise à renouveler la médiation culturelle dans les lieux de mémoire en s'appuyant sur des bandes dessinées en ligne. Impliquant trois sites patrimoniaux—la maison de villégiature de Georges Clemenceau à Saint-Vincent-sur-Jard, le grand blockhaus de Batz-sur-Mer et le blockhaus hôpital des Sables-d'Olonne—ce projet-lauréat choisit un format attrayant pour toucher un public jeune, âgé de 12 à 25 ans.



Olivier Lebleu, lors de son intervention à Cap Digital - ©B.Duchange

Par exemple, pour la maison de villégiature de Clemenceau, cinq épisodes de bande dessinée, composés d'environ dix « écrans » chacun, explorent des éléments marquants de la vie de Clemenceau en partant d'objets présents sur site. Ainsi, une peau de tigre sur son lit évoque son surnom de « Tigre » et une anecdote sur un tigre qu'il aurait tué en Asie.

Elaboré il y a deux ans, le concept de webtoon reste encore méconnu des sites mémoriels. Les webtoons sont un format populaire en Corée, et peuvent offrir de nombreux avantages pour les lieux de mémoire. Ils permettent une intégration technologique fluide avec d'autres canaux en ligne, ainsi que la billetterie et des contenus multimédias. De plus, leur diffusion est multicanale : accessibles sur smartphones via des QR codes, ils peuvent être intégrés sur les sites Internet des lieux ou affichés sur des dispositifs interactifs.

Ce projet répond également à des enjeux de communication cruciaux pour les musées, en augmentant leur visibilité et leur attractivité. L'ensemble du contenu est hébergé sur la plateforme de Citytoon, permettant aux sites de s'appropriier les webtoons. Enfin, le modèle économique repose sur la gratuité, avec des projets pré-financés, assurant une création de contenu pérenne et réfléchie. Ainsi, « Webtoons de mémoire » se positionne comme une initiative prometteuse pour engager les jeunes dans la découverte du patrimoine mémoriel.

3. CONCLUSION

Les projets soutenus par la direction de la mémoire, de la culture et des archives du ministère des Armées et des Anciens Combattants, dans le cadre de l'appel à projets « Services numériques innovants destinés au tourisme de mémoire », illustrent l'immense potentiel du numérique pour préserver et transmettre la mémoire des conflits contemporains. Grâce à des dispositifs in situ, hors-les-murs ou en ligne, le numérique constitue un outil déterminant pour toucher les générations qui n'ont pas connu les conflits, en complément de formes de médiation plus traditionnelles.

Cependant, ces projets soulèvent des défis en matière de conception et d'exploitation. Pour y répondre, l'événement a rassemblé anciens et nouveaux lauréats autour de trois ateliers thématiques, offrant l'occasion d'échanger sur des pratiques concrètes autour de la co-conception, de la médiation sonore et de la pérennité des dispositifs. Ces ateliers ont favorisé des échanges riches et constructifs, permettant d'aborder les enjeux sous des angles pratiques et partagés :

1. **Le premier a concerné la co-conception des dispositifs numériques, qui doit impliquer dès le départ les publics, partenaires et non-publics des lieux.** Cette approche collaborative renforce le lien entre les visiteurs et les lieux de mémoire, mais elle nécessite une rigueur méthodologique pour garantir la pertinence et la qualité des données utilisées.
2. **La conception de médiation sonores, adoptée par de nombreux sites mémoriels, présente de nombreux défis :** éviter le piège d'un simple audioguide tout en conservant une médiation sensible, capable de rendre vivant les récits et portraits historiques. Cette approche permet de renouveler en permanence l'intérêt, la compréhension des conflits tout en respectant la gravité des sujets. Particulièrement efficace pour rendre autonome les visiteurs, différentes solutions ont été évoquées, que ce soit avec un équipement individuel des visiteurs (smartphone) ou un équipement plus collectif (douches sonores).
3. **Enfin, la question de la pérennité des dispositifs numériques reste un enjeu central.** Trop souvent, ces projets sont pensés comme des solutions ponctuelles, rapidement obsolètes ou sous-utilisées. Des exemples inspirants, comme la stratégie numérique du musée de la Grande Guerre du pays de Meaux ou les initiatives de la ville de Villeurbanne, démontrent que des approches modulaires, basées sur la réutilisation d'*assets* (ensemble des supports, visuels ou encore documents numériques déjà existants) ou l'enrichissement de projets existants, peuvent assurer une médiation durable, évolutive et économiquement viable.

Tout au long de cette demi-journée, les discussions ont fait émerger des enjeux clés liés à la médiation numérique. Les ateliers ont permis de souligner que si le numérique est un outil incontournable pour répondre aux défis de la médiation au XXI^e siècle dans les sites mémoriels, sa mise en œuvre requiert un suivi rigoureux. Il est essentiel d'envisager les aspects humains et économiques pour assurer la pérennité de ces dispositifs et leur véritable impact sur les générations futures.