

# Dans la peau d'un Zouave, sur les traces d'Amand Quelain



Testez l'app



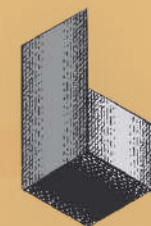
Une épopée en **réalité augmentée**, développée et soutenue par:



**Musée  
de Bretagne**  
lesChampsLibres



**MINISTÈRE  
DES ARMÉES**  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



**BavAR[t]**  
LE MUSÉE HORS DES MURS



**UNIVERSITÉ  
RENNES 2**



## Résumé

Le projet, porté par la promotion Claire Denis du Master Humanités Numériques de l'Université Rennes 2 en collaboration avec le Musée de Bretagne et l'application BavAR[t], propose une médiation numérique immersive autour de l'uniforme d'Amand Quelain, un ancien zouave breton du début du XXe siècle. En combinant numérisation 3D, réalité augmentée et parcours géolocalisés, ce projet met en lumière l'histoire personnelle d'Amand Quelain, le rôle des zouaves dans l'histoire militaire, ainsi que la polysémie culturelle du terme « zouave ». Les visiteurs, équipés de l'application BavAR[t], découvriront des artefacts modélisés en 3D et des contenus interactifs à travers des lieux emblématiques de Rennes, de Corps-Nuds et de Paris, offrant ainsi une expérience à la fois ludique, éducative et accessible.



*La carte d'ancien combattant d'Amand Quelain datée de 1935 et comportant trois photographies remises à jour. Collection du Musée de Bretagne, num. d'inventaire : 2013.0007.5.*



# Le projet



**OBJECTIF:** REDONNER UNE **DIMENSION HUMAINE ET MÉMORIELLE** À L'UNIFORME D'AMAND QUELAIN EN UTILISANT LA **RÉALITÉ AUGMENTÉE** POUR RETRACER SON PARCOURS ET EXPLORER **L'HISTOIRE DES ZOUAVES** À TRAVERS UNE MÉDIATION INTERACTIVE ET IMMERSIVE.



Un projet à la croisée de la culture, de la recherche et du numérique



Mise en lumière d'un patrimoine militaire peu connu.



Collaboration unique entre université, musée et startup.

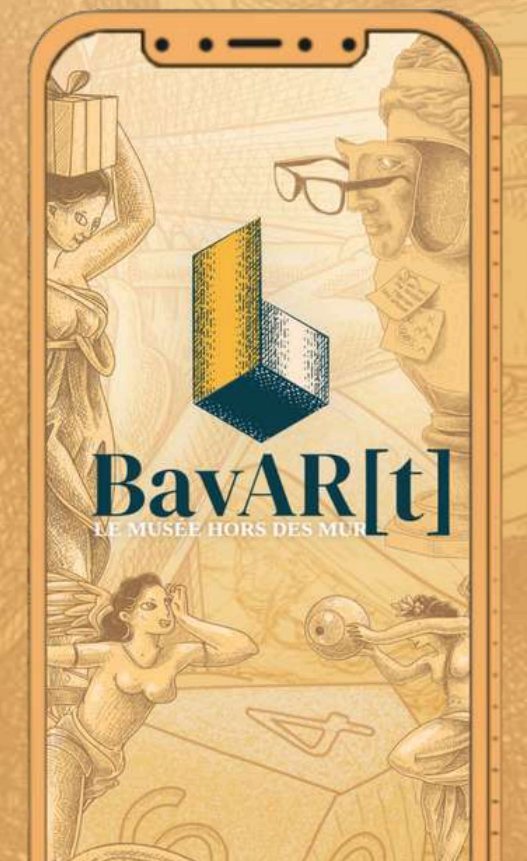


À partir du **12 mai 2025**



Parcours disponibles à **Rennes & Paris**

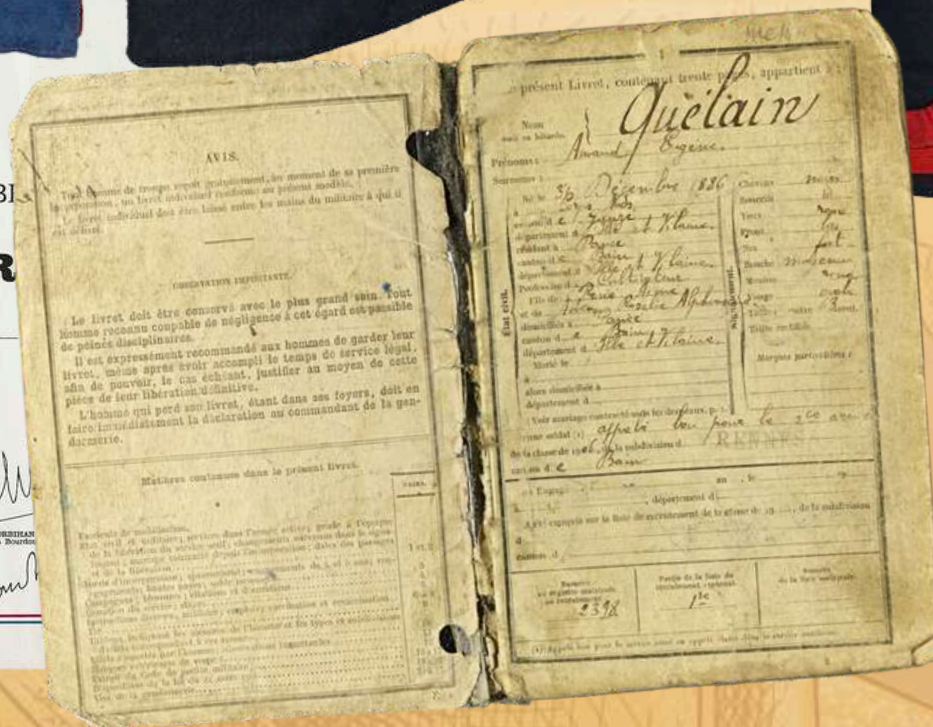
Sur l'appli **BavAR[t]**!





# Le projet

*Veste et Gilet de Zouave. Collection du Musée de Bretagne, numéro d'inventaire 2013.0007.2.*

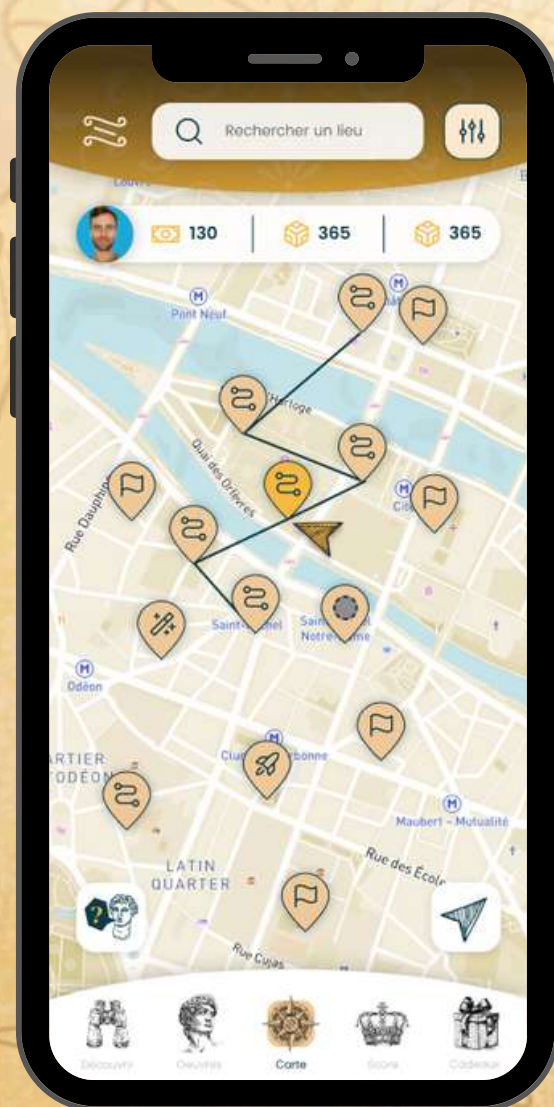


Le projet porte sur un uniforme de zouave du début du XXe siècle, conservé au Musée de Bretagne, associé à diverses pièces historiques comme le livret militaire et un portrait. Ces éléments incarnent l'histoire personnelle d'Amand Quelain, qui l'a porté, tout en ouvrant une réflexion sur le rôle des zouaves dans l'histoire militaire et culturelle françaises.



# Médiation interactive avec BavAR[t]

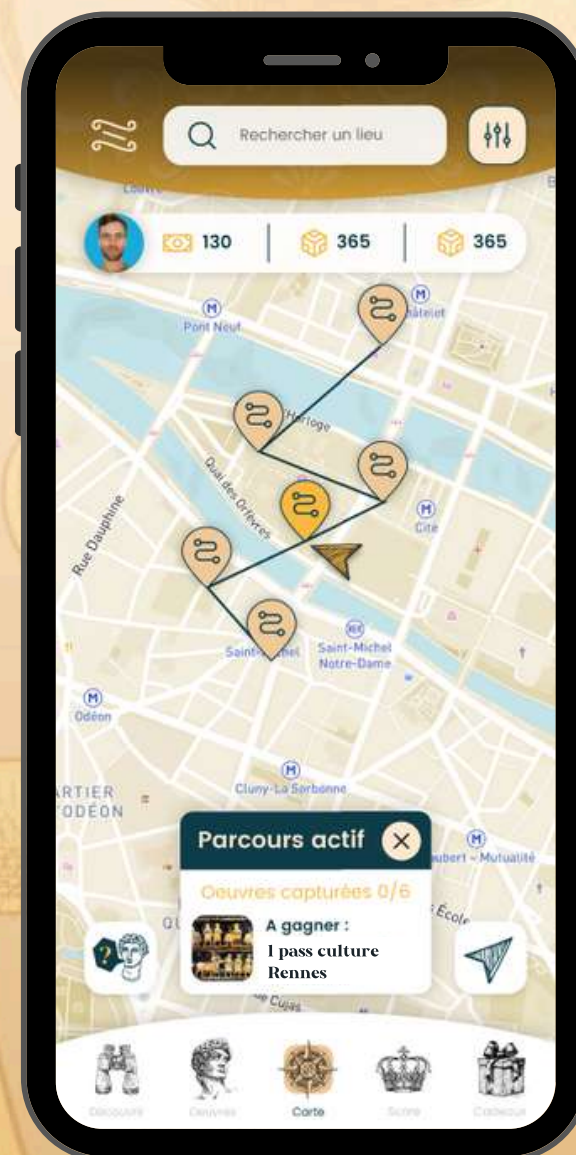
Le projet s'articule autour de parcours géolocalisés à Rennes et ailleurs, intégrant des artefacts modélisés en 3D, des contenus interactifs et des archives historiques.



Le parcours est géolocalisé sur la carte de BavAR[t]



Cartel d'information du parcours



Mode parcours activé!

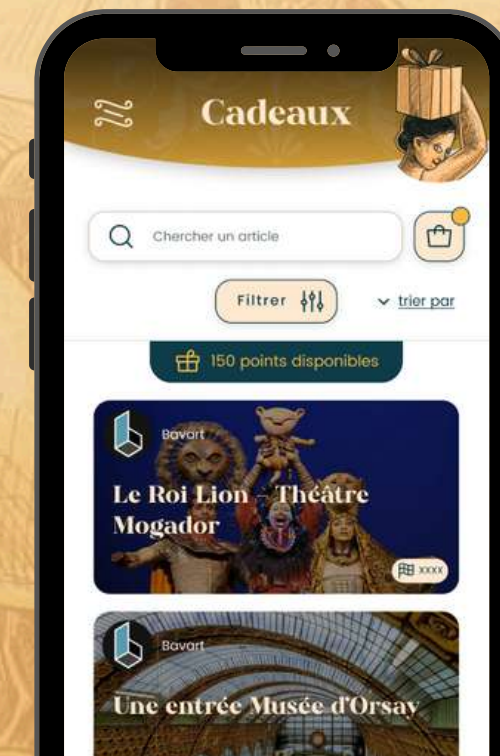


Une fois proche d'un point, l'utilisateur découvre le contenu en réalité augmentée!

## Lieux des parcours:

**Rennes** : quartiers militaires actifs (Lyautey) et historiques (Colombier, Champs Libres).

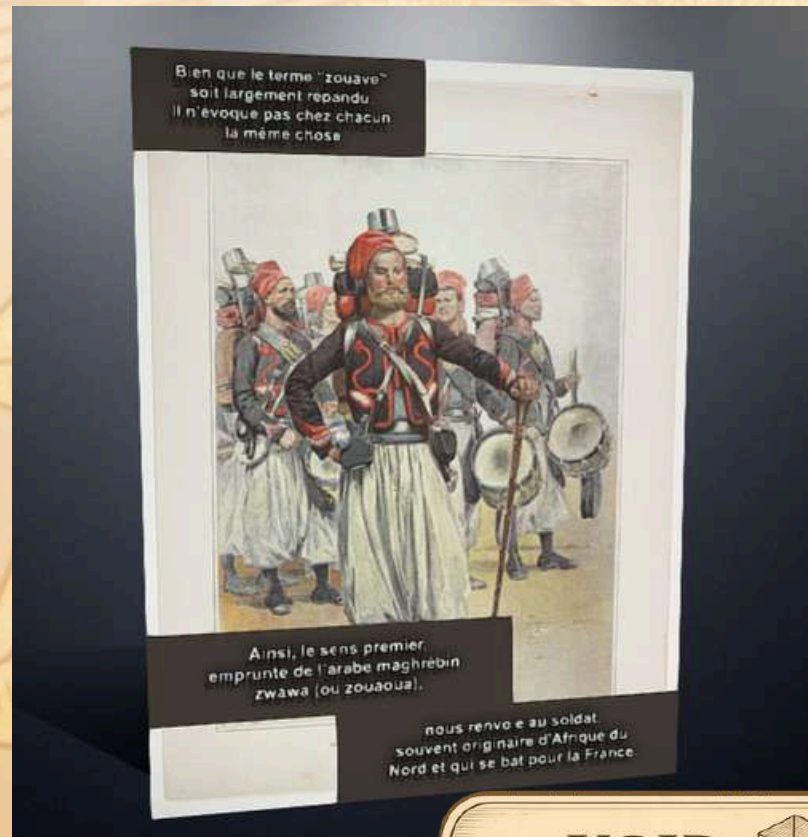
**Paris** : musée de l'Armée et zouave du pont de l'Alma.



Une fois tous les items du parcours débloqués, les utilisateurs peuvent remporter des cadeaux!

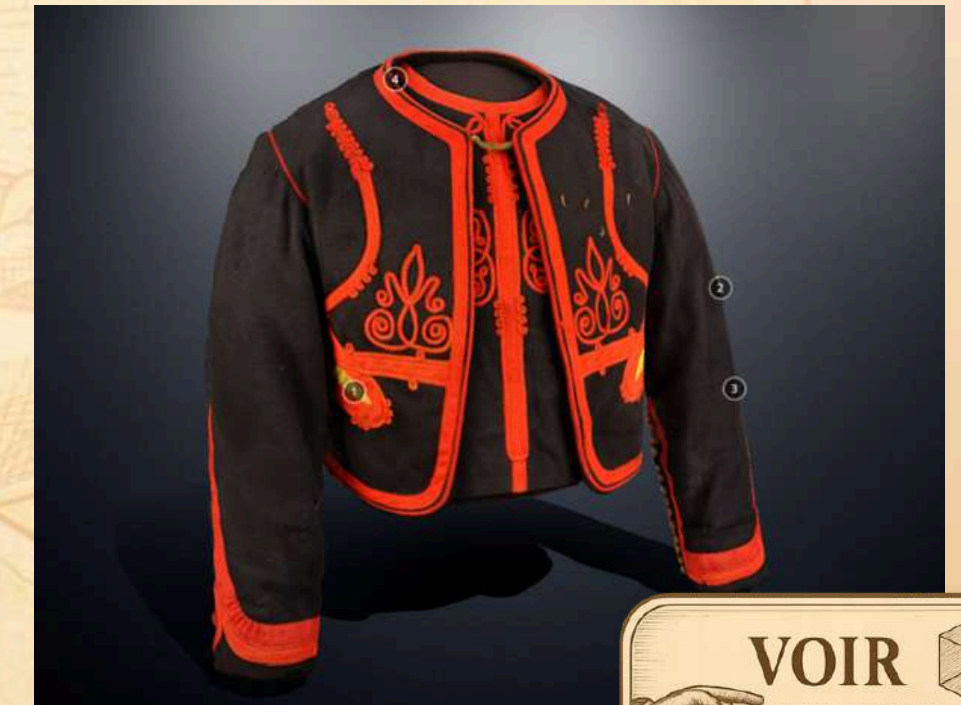
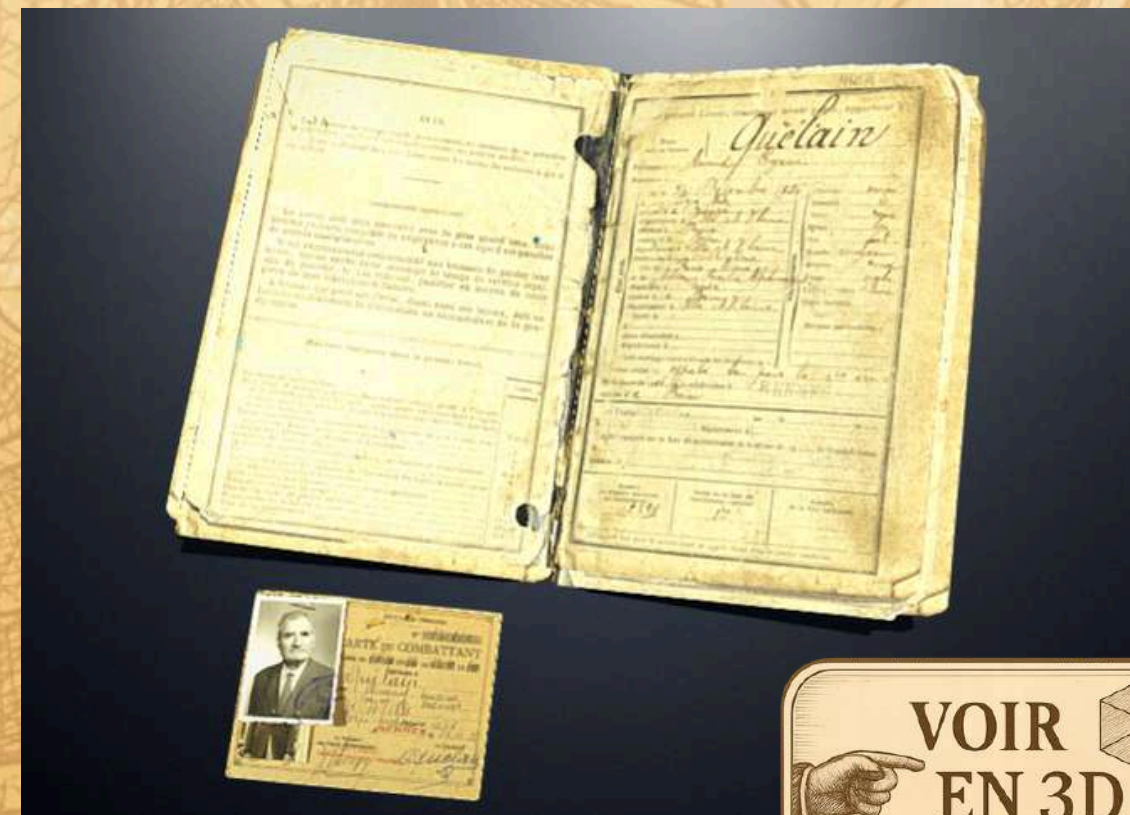


# Contenu interactif de l'expérience



- Uniforme d'Amand Quelain, numérisé par photogrammétrie
- Livret militaire animé en 3D
- Portrait et stand photo reconstitué en 3D
- Planète interactive retraçant les théâtres d'opérations des zouaves.
- Sémantique du mot zouave

Formats interactifs : cartels virtuels, archives sonores, photos.





# Ré-humaniser les collections muséales : un enjeu mémoriel et éthique

## Redonner une histoire aux individus

Ce projet autour de l'uniforme de zouave d'Amand Quelain s'inscrit dans une démarche essentielle pour les musées aujourd'hui : redonner une voix et une histoire aux individus derrière les objets de leurs collections. Trop souvent, les pièces exposées sont perçues comme des artefacts anonymes, détachés des trajectoires humaines qui leur ont donné sens.

En retraçant le parcours personnel d'Amand Quelain, ce projet ne se limite pas à une médiation technique ou historique : il met en lumière la vie d'un individu, ses choix, ses défis, et son engagement. Amand Quelain, c'est un homme, un Breton né à Corps-Nuds, qui a servi dans le 3<sup>e</sup> régiment des zouaves en Algérie, puis dans le 41<sup>e</sup> régiment d'infanterie - le régiment de Rennes - pendant la Première Guerre mondiale. À travers lui, c'est toute une époque que nous explorons, mais aussi une histoire intime qui fait écho à des mémoires collectives.



## Valoriser la dimension humaine des collections

Cette approche répond aux préoccupations éthiques et déontologiques actuelles des musées, qui cherchent à valoriser les dimensions humaines et personnelles de leurs collections. Ce travail de "désanonymisation" permet de reconnecter les visiteurs à l'expérience vécue des individus, rendant les objets plus accessibles, plus touchants, et plus compréhensibles.

En donnant vie à ces récits grâce à BavAR[t] et à la réalité augmentée, nous réinventons la manière de valoriser les collections : en centrant l'expérience sur les trajectoires individuelles et en invitant les visiteurs à s'immerger dans l'histoire. Ce projet devient alors un hommage aux mémoires oubliées, une réhabilitation de voix longtemps laissées en silence.





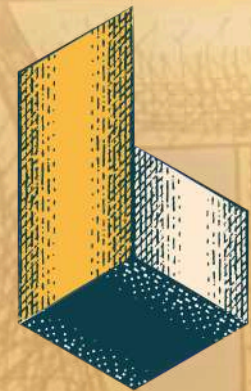
# Contacts



**Laurence PROD'HOMME**  
[l.prodhomme@leschampslibres.fr](mailto:l.prodhomme@leschampslibres.fr)



**Karine Karila-Cohen**  
[karine.karila-cohen@univ-rennes2.fr](mailto:karine.karila-cohen@univ-rennes2.fr)



**BavAR[t]**  
LE MUSÉE HORS DES MUR

**Chloé Guennou**  
[chloe.guennou@bavart.io](mailto:chloe.guennou@bavart.io)



@bavartapp

+ 33 6 51 97 24 35

