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

Testez l'app

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

Une épopée en réalité augmentée, développée et soutenue par:

Musée de Bretagne
lesChampsLibres

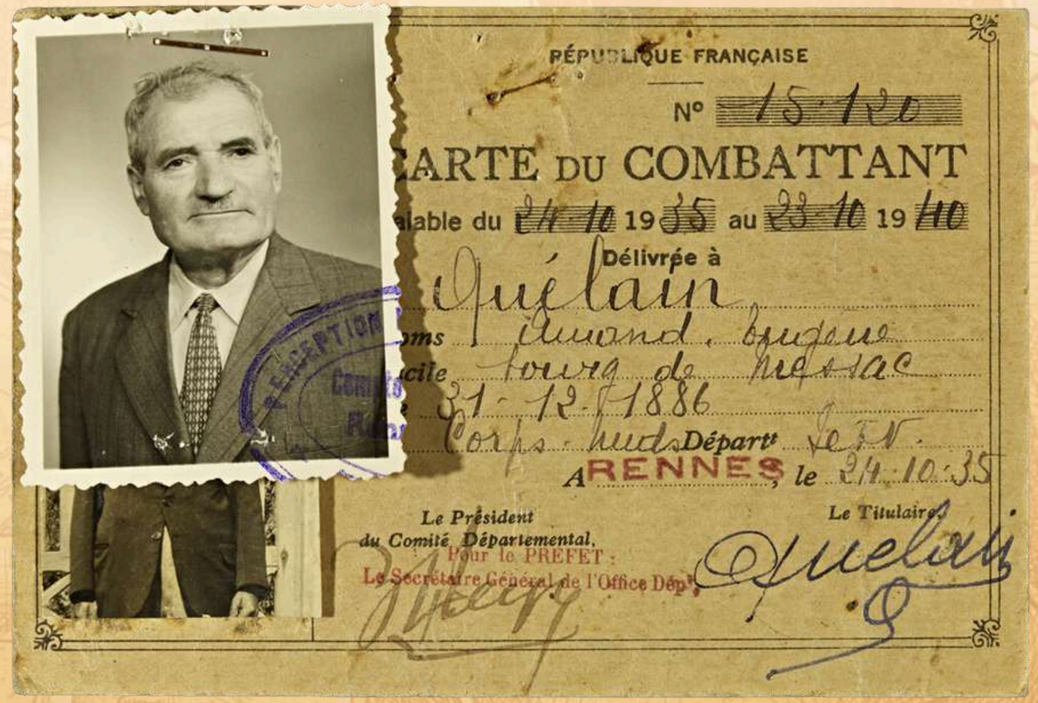
MINISTÈRE DES ARMÉES
Liberté
Égalité
Fraternité

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

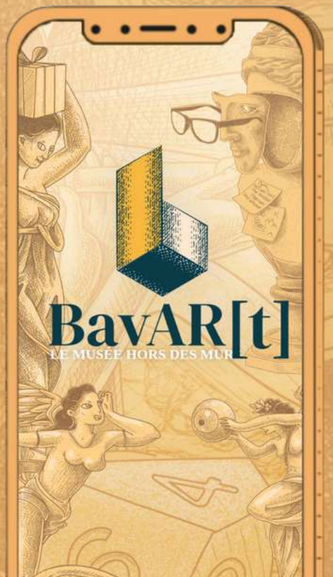
Mise en lumière d'un patrimoine militaire peu connu.

Collaboration unique entre université, musée et startup.

À partir du **12 mai 2025**

Parcours disponibles à **Rennes, Paris et Corps Nuds**

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



Le projet

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

1918 1968

UNIS COMME AU FRONT

RASSEMBLEMENT REGIONAL DES GROUPES U.N.C. DE BI

DIPLOME D'HONNEUR

Remis à Amand Quélain

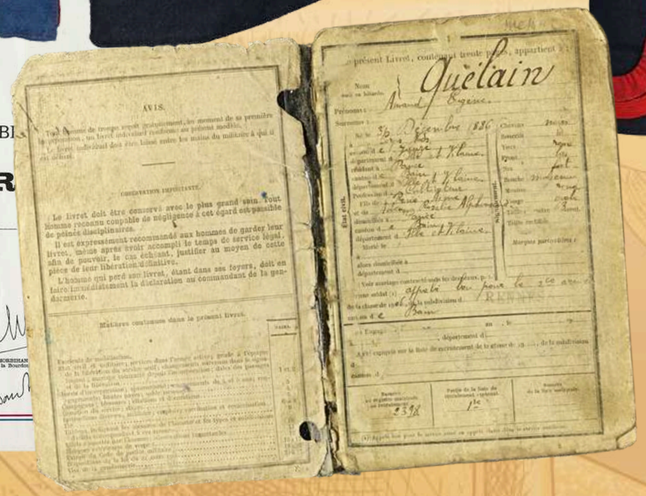
pour sa participation aux cérémonies du cinquantenaire de la VICTOIRE

SAINTE-ANNE-D'AURAY, 23 JUIN 1968

Le Président National :

Le Commissaire Général :

Les Présidents des cinq groupes départementaux U.N.C. de Bretagne :


Quélain

AVIS.

Le présent Livret, contenant trente pages, appartient à

Nom Quélain

Prénoms Amand Eugène

Le livret doit être conservé avec le plus grand soin. Tout homme reconnu coupable de négligence à cet égard est passible de peines disciplinaires.

Il est expressément recommandé aux hommes de garder leur livret, même après avoir accompli le temps de service légal, afin de pouvoir, le cas échéant, justifier au moyen de cette pièce de leur libération définitive.

L'homme qui perd son livret, étant dans ses foyers, doit en faire immédiatement la déclaration au commandant de la gendarmerie.

Le Livret doit être conservé avec le plus grand soin. Tout homme reconnu coupable de négligence à cet égard est passible de peines disciplinaires.

Il est expressément recommandé aux hommes de garder leur livret, même après avoir accompli le temps de service légal, afin de pouvoir, le cas échéant, justifier au moyen de cette pièce de leur libération définitive.

L'homme qui perd son livret, étant dans ses foyers, doit en faire immédiatement la déclaration au commandant de la gendarmerie.

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.

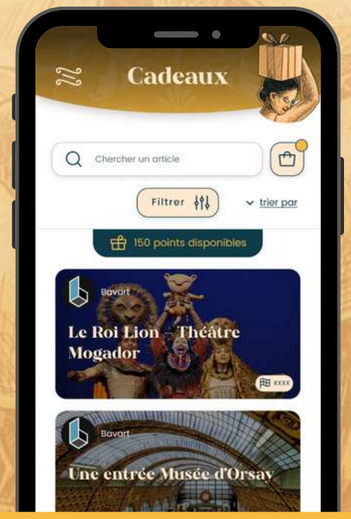
Lieux des parcours:
Rennes : quartiers militaires actifs (Lyautey) et historiques (Colombier, Champs Libres).
Corps-Nuds : ville natale d'Amand Quelain.
Paris : musée de l'Armée et zouave du pont de l'Alma.

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!

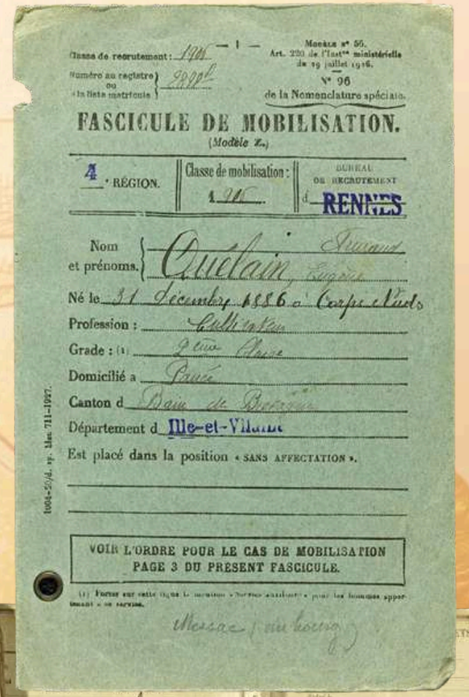


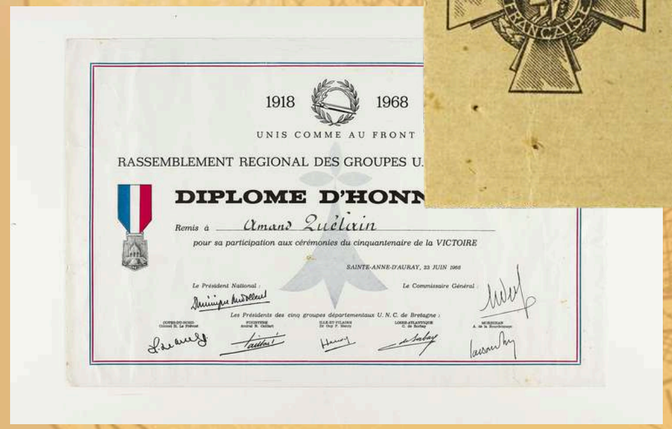
Une fois tous les items du parcours débloqués, les utilisateurs peuvent remporter des cadeaux!

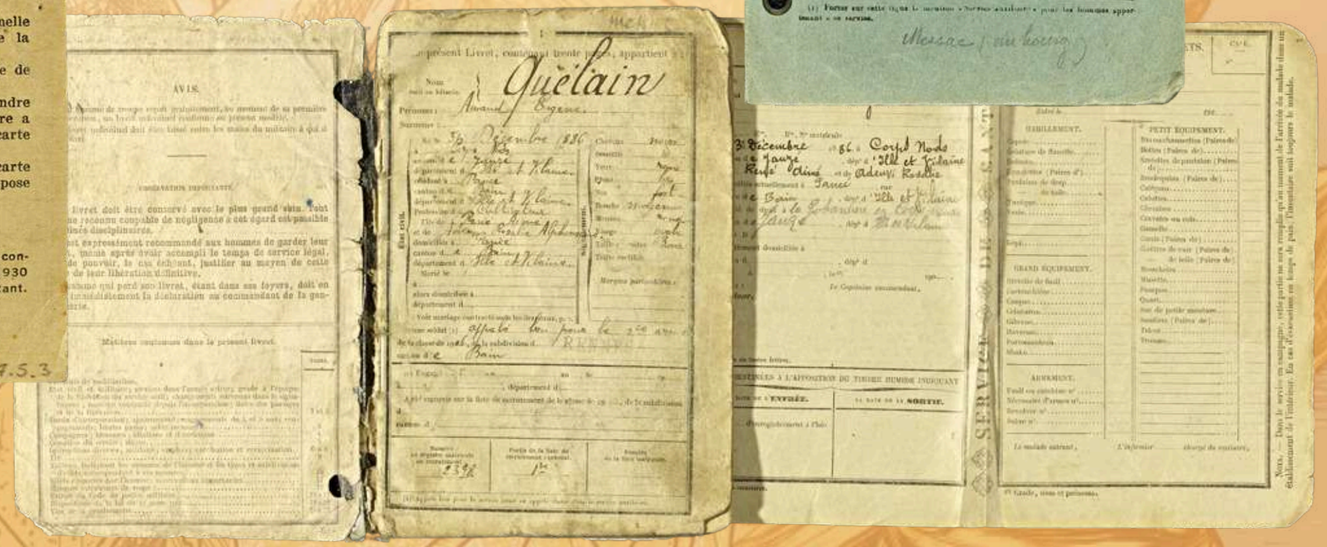
Contenu interactif de l'expérience

- 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.

Formats interactifs : cartels virtuels, archives sonores, photos.





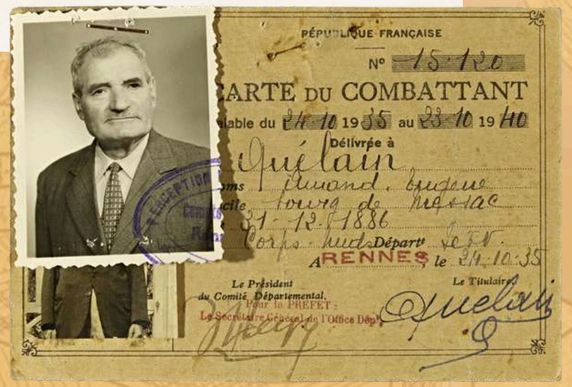


Ré-humaniser les collections muséales : un enjeu mémoriel et éthique

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 3e régiment des zouaves en Algérie, puis dans le 41e 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

Musée de Bretagne
lesChampsLibres

Laurence PROD'HOMME
l.prodhomme@leschampslibres.fr

UNIVERSITÉ RENNES 2

Karine Karila-Cohen
karine.karila-cohen@univ-rennes2.fr

BavAR[t]
LE MUSÉE HORS DES MURS

Chloé Guennou
chloe.guennou@bavart.io

@bavartapp

+ 33 6 51 97 24 35