

## L'habit breton sous toutes ses coutures grâce à une visite virtuelle conçue par des étudiantes de Rennes 2



Pour accompagner la refonte en 2019 de la **vitrine du vêtement en Bretagne**, le **musée de Bretagne** et les **Champs libres** ont fait appel à la promotion Ada Lovelace du **master Humanités numériques** de l'université Rennes 2. La commande : concevoir sur Guidigo, plateforme web de visites virtuelles, un parcours numérique valorisant la collection textile du musée. *"Nous avons tout de suite pensé à une armoire que l'on ouvrirait, expliquent Lucie Saez et Sophie Sagnol, qui ont travaillé sur le projet avec six autres étudiantes du master. Nous nous sommes intéressées à la transmission du savoir vécu et patrimonial, à travers les liens émotionnels. Nous voulions mettre l'ordinaire, le familier et l'intime au coeur de notre proposition."*

Les étudiantes ont donc imaginé une **fiction familiale**. À la recherche d'un objet en rapport avec la Grande Guerre pour un exposé de classe, Héloïse, 9 ans, interroge sa grand-mère, Marie-Ange. Celle-ci ouvre les tiroirs de son armoire. Chaque vêtement trouvé ravivant ses souvenirs, elle conte l'histoire de sa famille sur cinq générations. *"Nous avons eu quatre heures de cours sur l'histoire du vêtement, puis nous avons fait beaucoup de recherches personnelles. Notre master a la particularité d'être pluridisciplinaire. Nous nous sommes partagé les tâches en fonction de nos aptitudes et de nos connaissances."*

Créé en 2017, le **master Humanités numériques** fonctionne en **bidiplômation** avec plusieurs masters de l'université Rennes 2 : arts plastiques, breton et celtique, design, histoire, lettres, linguistique et didactique des langues. Il se présente comme une **formation numérique complémentaire** aux sciences humaines et sociales : les étudiant-e-s se forment notamment aux enjeux des humanités numériques, au traitement informatique et à l'exploitation des données. *"Le master favorise les liens avec le monde professionnel. Nos étudiant-e-s apprennent à manier du contenu pluridisciplinaire et à associer leurs compétences à l'informatique. Ils-elles pourront ensuite travailler dans des musées, des bibliothèques, des centres d'archives, des laboratoires ou des studio graphiques par exemple et faire le lien avec les informaticien-ne-s"*, indique Karine Karila-Cohen, enseignante-chercheuse, co-responsable du master.

Avec **"On trouve de tout dans une armoire"**, les étudiantes se sont ainsi initiées à la gestion de projet et au travail en équipe. *"Nous avons développé de nouvelles compétences en valorisation, en communication et en supports pédagogiques. Et, bien sûr, nous sommes devenues incollables sur les coiffes bretonnes"*, avancent-elles avec humour. Elles voient aujourd'hui leur investissement récompensé avec leur participation à la **Nuit européenne des musées** le 18 mai 2019 qui leur offrira la possibilité de toucher un large public.

10 mai 2019