

Interactif à bas tarif

Pascale Simond

Mémoire rédigé pour l'obtention du Certificat
Cours de base en muséologie 2013 - 2014

Sommaire

Introduction	p. 2
Délectation	p. 4
Le Musée de Montreux	p. 5
Le public du Musée de Montreux	p. 7
Médiation culturelle du Musée de Montreux	p. 8
- Pour adultes et enfants	p. 8
- Pour les enfants	p. 9
- Pour les adultes	p. 10
Classification des postes interactifs	p. 11
Postes interactifs coûtant moins de 100 CHF	p. 12
Postes interactifs coûtant de 100 à 1000 CHF	p. 18
Postes interactifs coûtant plus de 1000 CHF	p. 20
Conclusion	p. 22
Bibliographie	p. 24
Remerciements	p. 25
Annexe : illustrations	p. 26

Introduction

J'avais 9 ans et j'habitais Londres avec mes parents. En ce temps-là, il y avait toujours un rituel chez nous, lorsque notre famille ou nos amis nous rendaient visite : le passage incontournable au British Museum. Pour moi, c'était synonyme d'ennui mortel. J'ai le souvenir, en effet, de m'être assise sempiternellement sur la même chaise, à l'entrée du musée, à côté des gardiens, et d'avoir attendu des heures durant mon père et ma mère... qui invariablement à leur retour me lançaient la même phrase : « décidément, les musées ne t'intéresseront jamais ».

Cette phrase résonne encore dans ma tête, mais heureusement depuis lors, elle m'a fait réfléchir. Pourquoi ce manque d'intérêt ? Certes, l'histoire, les sciences et toutes autres formes de culture restent *a priori* des matières peu avenantes pour l'enfant, mais il y a autre chose : la manière de les présenter dans un musée manque parfois d'attrait ! Il faut ma foi bien reconnaître que si l'on remonte dans le temps, ne serait-ce que d'une quarantaine d'années, la plupart des musées étaient tout sauf 'glamour'. J'irais même jusqu'à ajouter qu'ils étaient, dans leur large majorité, franchement poussiéreux ! En fait, ils étaient axés avant tout sur le contenu qu'ils présentaient au public : on n'était pas encore suffisamment attentif à l'importance capitale de la forme et du sens.

Depuis lors, à chaque fois que je visite un lieu, je me pose toujours la même question : est-il ou non attractif pour le public ? Je suis convaincue qu'un musée ne peut plus se contenter, aujourd'hui, de simplement présenter des images et des objets accompagnés d'un commentaire écrit. Le visiteur a des attentes plus exigeantes : il ne veut plus être uniquement spectateur mais désire se sentir un peu comme dans une pièce de théâtre, où il tiendrait un rôle. Ces paramètres nouveaux me semblent déterminants pour choisir la présentation d'un musée, et je suis persuadée que le meilleur atout pour attirer et fidéliser notre public réside dans l'interactivité. C'est d'ailleurs le moteur qui m'a lancée dans ce travail.

En effet, il m'apparaît que l'interactivité permet de concilier parfaitement les attentes du public d'aujourd'hui avec la mission traditionnelle d'un musée. On se contentait souvent simplement, jadis, d'informer le public, alors qu'aujourd'hui il faut... le séduire ! Heureusement, la pédagogie vient ici à notre secours. Il semble établi que l'on retient infiniment mieux les choses dès que l'on peut interagir avec le savoir, car on peut ainsi se l'approprier véritablement. Et donc, l'idée de transformer le spectateur en acteur permet d'atteindre un double but : séduire... pour mieux informer ! Alors pourquoi les musées se priveraient-ils d'un levier aussi efficace pour remplir leur tâche éducative auprès du public ? Plus ils feront interagir leurs visiteurs, plus efficace sera la transmission des savoirs. De ce point de vue les jeux, que je prends ici au sens large (englobant toute activité ludique) seront des outils à privilégier étant donné leur nature interactive.

Il me reste encore un point à clarifier à propos d'interactivité. Comme elle peut prendre des formes multiples et correspondre à des degrés variables d'implication du visiteur, j'essaierai de la définir selon divers critères. En effet, l'interactivité peut être simplement visuelle ou auditive, ce qui correspond à un degré modeste d'implication. Elle peut également être tactile ou kinesthésique, ce qui implique un degré plus fort. Enfin, l'interactivité peut faire appel à plusieurs de ces aspects simultanément, en y ajoutant l'attrait d'une véritable quête ! C'est le degré maximum d'implication : on ne visite plus simplement un musée, on vit une 'aventure' de la connaissance.

Les aspects théoriques de ce travail ayant été posés, il me reste à me lancer dans une perspective plus pragmatique, adaptée au Musée de Montreux, où je travaille actuellement comme conservatrice. Et comme le laisse supposer mon titre, je vais délimiter mon thème en y ajoutant le qualificatif « à bas tarif », puisque le budget du musée est relativement serré. Je m'attacherai donc à décrire des postes interactifs peu coûteux, soit déjà intégrés au Musée de Montreux, soit repérés dans d'autres musées, soit enfin des postes auxquels j'ai pensé et qui pourraient – ou vont – être réalisés. Il est toutefois évident que les postes interactifs doivent être un soutien aux collections présentées par le musée et non une fin en soi. Il ne s'agirait pas de tomber dans l'excès, qui transformerait l'institution en une foire aux gadgets.

J'ai organisé mon travail de la manière suivante. Je commencerai par situer le Musée de Montreux dans le paysage muséal. Puis, je définirai ses publics cibles ainsi que les activités qui leur sont proposées. Enfin, j'en viendrai au cœur de mon sujet : après avoir esquissé une classification de l'interactivité, j'inventorierai un certain nombre de postes interactifs, soit déjà réalisés au Musée de Montreux, soit qui pourraient l'être pour un coût raisonnable. Enfin, avant d'amener ma conclusion, je dirai quand même quelques mots des postes interactifs plus onéreux.

Délectation

Avant toute chose, je désire remettre en mémoire la définition du musée, selon ICOM¹ :

« Le musée est une institution permanente, sans but lucratif, au service de la société et de son développement, ouverte au public, et qui fait des recherches concernant les témoins matériels de l'homme et de son environnement, acquiert ceux-là, les conserve, les communique et notamment les expose à des fins d'études, d'éducation et de délectation »².

Le terme « délectation » m'enchanté tout particulièrement par sa consonance, qui rappelle la dégustation d'un délicieux repas. Étymologiquement, le mot délectation³ vient du latin *delectatio*, qui veut dire : plaisir, amusement.

Or, nous entrons là dans le vif de mon sujet. L'être humain fait partie des espèces qui, comme le chat et le chien, aiment jouer durant toute leur vie. C'est pourquoi la visite d'un musée devrait, idéalement, produire le même effet sur des visiteurs pour que ces derniers ressentent une certaine félicité ! C'est justement le cas grâce à l'interactivité, qui fait interagir un récepteur (le visiteur)⁴ avec un émetteur (le moyen interactif).

Si nous revenons un instant à la définition du musée, nous lisons aussi « [...] à des fins d'études, d'éducation [...] ». Il y a donc en plus d'un plaisir une notion pédagogique qui s'y ajoute implicitement. Or, selon des travaux⁵ sur le fonctionnement du cerveau, l'être humain fonctionne ainsi : il retiendrait seulement 20 % de ce qu'il écoute, 30 % de ce qu'il voit ... mais 90 % de ce qu'il fait !

Imaginons la situation idéale qui serait un mixte du visuel, de l'audition et du toucher. Nous approcherions ainsi d'un 100 % de rétention d'information. Waoww ! À faire rêver...

Le fait de manipuler et d'interagir suscite d'abord le plaisir et la curiosité, et par-là même permet ensuite une meilleure appréhension de la situation⁶. La citation suivante de Confucius en donne une parfaite illustration : « *J'entends et j'oublie. – Je vois et je me souviens. – Je fais et je comprends* »⁷.

¹ Conseil International des musées

² « Dictionnaire encyclopédique de muséologie », sous la direction d'André Desvallée et de François Mairesse, éditions Armand Colin, Paris, 2011, p. 292

³ « Le Robert, dictionnaire historique de la langue française », sous la direction de Alain Rey, éditions Dictionnaire Le Robert, Paris, 1994, p. 571

⁴ « Contribution à l'étude de l'interactivité, les usages du multimédia de musée », Geneviève Vidal, éditions Presses universitaires de Bordeaux, Pessac, 2006, p. 17

⁵ http://crl.univ-lille3.fr/apprendre/acte_d_apprendre.html

⁶ http://www.legrandpublic.fr/index.php?option=com_k2&view=item&id=13:1%E2%80%99interactivit%C3%A9-s%E2%80%99invite-au-mus%C3%A9

⁷ <http://www.dicocitations.com/auteur/1099/Confucius.php>

Posons, maintenant, le décor :

Le Musée de Montreux



Le Musée de Montreux⁸ est constitué de deux maisons contiguës avec leurs annexes. Ces maisons comptaient deux étages de logement et un « galetas », le tout sur un rez-de-chaussée qui forme un soubassement abritant les caves. Sises dans la vieille partie de Montreux, elles furent construites en 1616 et 1618 et font ainsi partie des plus anciennes maisons de la paroisse. La tour a même été datée de la fin du XIV^{ème} siècle. Ces deux maisons sont très intéressantes à plus d'un titre, car elles se révèlent typiques de la construction vigneronne de la région. De plus, l'ensemble qu'elles constituent témoigne d'une rare homogénéité architecturale.

Depuis 1920, elles abritent les collections du Musée de Montreux. Ces dernières furent rassemblées au fil du temps et comportent des objets et documents liés à la région, aux personnalités montreusiennes, ainsi qu'aux hôtes célèbres de passage. Sont exposés, entre autres : la cuisine, les poids et mesures, les monnaies, le travail du bois, les travaux de la femme, les transports, les alpages des vigneronns, l'hôtellerie, l'eau...

Le Musée de Montreux est aux mains d'une association nommée « société du Musée de Montreux ». Cette association est propriétaire des bâtiments. Le pouvoir tutélaire du musée est représenté par un comité de bénévoles, constitué d'une présidente, d'un secrétaire, d'un responsable des finances, de trois membres et de trois déléguées municipales. L'exploitation du musée est menée actuellement par une conservatrice, une agente d'accueil et un archiviste. Ces trois personnes sont rémunérées pour un travail à temps partiel, ce qui représente l'équivalent d'un poste à plein temps sur toute l'année.

⁸ <http://www.museemontreux.ch>

Le Musée de Montreux est géré au quotidien par une seule personne. Elle accueille les visiteurs, les oriente et répond à leurs questions. Elle effectue aussi le travail administratif, gère les appels téléphoniques ainsi que les courriels et entretient les salles d'expositions. Elle n'est en revanche pas chargée d'exercer une surveillance active. Le visiteur déambule donc seul, à sa guise, dans le musée. Le public entre et sort par la même porte, celle de l'accueil où se tient l'agente d'accueil (*ill. 1*).

Le musée bénéficie de subventions des communes de Montreux, Veytaux et Villeneuve. Son budget annuel tourne autour de 140'000 CHF. Conjointement à l'exposition permanente, une exposition temporaire est élaborée chaque année, d'après un thème en lien avec la région. Pour ce faire, la conservatrice dispose d'environ 10'000 CHF.

J'ajouterai encore que le musée possède un ordinateur, une imprimante couleur, un scanner, une photocopieuse, un appareil photographique numérique et une lamineuse, sans oublier tous les outils de base qui permettent aussi bien de faire face aux petits travaux quotidiens que de franchir le pas entre la conceptualisation d'un nouveau poste et sa réalisation.

Le public du Musée de Montreux

Dans le paysage muséal, l'institution de Montreux fait partie des 37 % de musées régionaux et locaux⁹ – représentant de fait la majorité des musées que l'on peut visiter en Suisse.

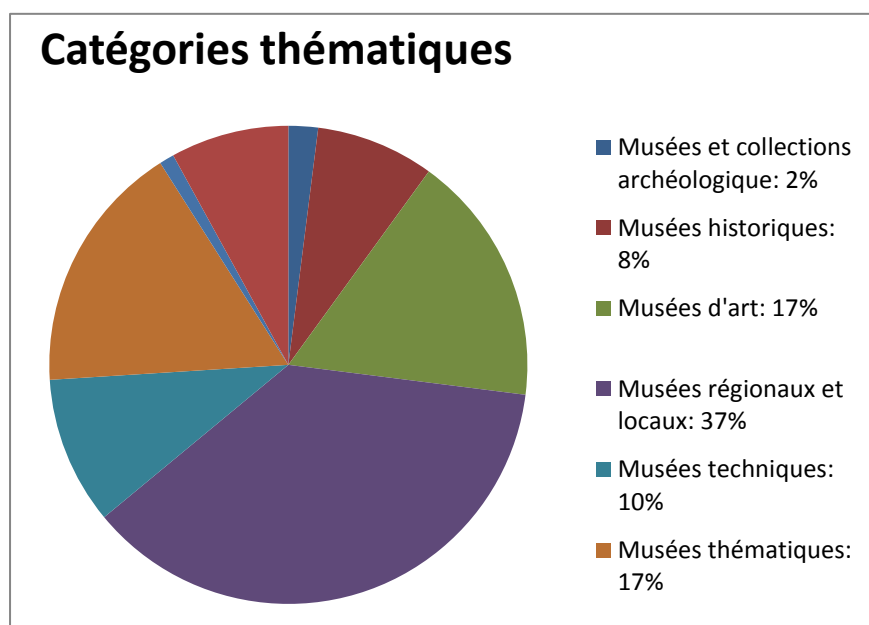


Schéma repris du PowerPoint de M. David Vuillaume présenté le 19.09.2013 à Prangins, lors du cours de base en muséologie ICOM

Le public cible

La moyenne de fréquentation annuelle au musée de Montreux, calculée sur les cinq dernières années, est de 3200 visiteurs. Il faut préciser que le musée n'est ouvert que sept mois par an, du 1^{er} avril au 2 novembre, tous les jours de 10h00 à 12h00 et de 14h00 à 17h00.

Les visiteurs se répartissent comme suit :

Enfants : 33 %

Adultes : 37 %

Aînés : 30 %

Origine des visiteurs :

Locaux : 30 %

Suisses : 30 %

Étrangers : 40 %

Le Musée de Montreux attire donc un public panaché d'un tiers d'enfants et de deux tiers d'adultes dont 30 % sont des aînés. Ce public est à 60 % suisse et il est plutôt 'individuel' : nous recevons relativement peu de groupes, les classes d'élèves mises à part.

⁹ Cours de base en muséologie d'ICOM Suisse, M. David Vuillaume, le 19.09.2013 à Prangins

La Médiation culturelle du Musée de Montreux

La médiation culturelle est un liant entre le musée et les visiteurs. Elle nécessite une assez forte implication en termes de personnel et de matériel. Le Musée de Montreux fait partie de l'AMRV¹⁰ en lui versant une cotisation de 1000 CHF par an. Il bénéficie ainsi de toute une structure organisationnelle et promotionnelle, trop lourde et trop chère à assumer pour un seul musée. De plus, le Musée de Montreux reçoit de cette même association une somme de 4000 CHF, qu'il ventile afin d'animer deux manifestations phares :

- *La Nuit des musées de la Riviera vaudoise* : le samedi 17 mai de 17h00 à 24h00. Pour cette occasion, un ventriloque enchantera petits et grands à heures fixes. Un concours est proposé avec un prix pour le lauréat. Charges : 1500 CHF pour l'artiste + 250 CHF pour le personnel en extra. Entrée gratuite.
- *En famille aux musées* : les samedi et dimanche 1^{er} et 2 novembre. Un atelier de peinture aux pochoirs est prévu pour divertir les familles. Charges : 500 CHF pour l'animateur et le matériel + 500 CHF pour le personnel en sus. Entrée gratuite.

Par ailleurs afin de dynamiser le lieu et de le rendre plus attractif, le Musée a mis sur pied plusieurs activités, dont certaines sont clairement ciblées pour les enfants, d'autres plutôt pour les adultes, quelques-unes convenant aussi bien aux enfants qu'aux adultes. Durant tous ces moments, le musée engage une ou deux autres personnes en plus de l'huissière. On peut aussi compter sur la présence occasionnelle de bénévoles (2 ou 3). À titre d'exemple, voici les animations organisées en 2014 :

Pour adultes et enfants

- *La Foire des Planches* : cette manifestation se tient en Vieille ville de Montreux depuis 1778, le dernier week-end d'octobre. Camelots, artisans, chanteurs et restaurateurs animent le vieux bourg. Le Musée de Montreux y participe en organisant, en ses murs, des lectures de contes en relation avec le thème de l'exposition temporaire. Charges : 600 CHF pour la conteuse et 500 CHF pour le personnel en sus. Entrée gratuite.
- « Ça m'dit au musée » : trois samedis – les 24 mai, 21 juin et 27 septembre – de 14h00 à 17h00 durant lesquels trois artisans bénévoles (découpage et pliage de papier, confection d'un doudou, brodeuse, tavillonneur, dentelière, cuisinier, création de petits chalets en bois, scrapbooking, le langage des fleurs...) démontrent leur savoir-faire aux visiteurs et les initient à leur art.

¹⁰ Association des Musées de la Riviera Vaudoise

Pour les « ça m'dit au musée », les charges sont de 600 CHF pour le matériel + 100 CHF pour le personnel en extra. Produits : les adultes paient 10 CHF et les enfants 5 CHF. Tout le monde s'en retourne avec sa (ses) création(s). Durant ces après-midis, le musée offre une collation aux visiteurs. Nous prévoyons une fréquentation de 10 adultes et de 10 enfants pour chacun des « ça m'dit au musée ». C'est une expérience que le musée a lancée en 2013.

- La société du Musée de Montreux fête, cette année, ses 140 ans d'existence. Reprenant la formule de la route gourmande, elle organise un repas de soutien *intra muros*, permettant de déguster à chaque étage différents plats. Sur inscription, les adultes paieront 60 CHF et les enfants 30 CHF. Charges : 1550 CHF. Produits : 3600 CHF. Fréquentation prévue : 50 adultes et 20 enfants.

Pour les enfants

- Pâkomuzé : Depuis 2013, l'AMRV a intégré l'association ÔMUZé à Lausanne, ce qui lui permet de bénéficier d'une large publicité : affiches, petits carnets indiquant toutes les activités prévues dans les différents musées. Le Musée de Montreux organise, durant les vacances de Pâques, des ateliers (*ill.* 2) de 14h00 à 17h00 : les 14, 15, 16 et 17 avril, ainsi que les 22, 23, 24 et 25 avril. Les enfants pourront y créer des mosaïques romaines. Charges : 500 CHF pour le matériel et le goûter + 720 CHF pour l'animateur. Produits : chaque enfant paie 10 CHF pour l'après-midi. Chaque atelier peut accueillir 8 enfants, âgés d'au moins huit ans.

- Passeport Vacances : l'organisation du Passeport Vacances¹¹ est assurée par des bénévoles qui élaborent, dans une région, un programme très varié d'activités pour les enfants, pendant les vacances d'été. Le Musée de Montreux y participe en proposant un atelier de création de mobiles dorés, du 7 au 11 juillet, de 09h30 à 12h00 et 14h15 à 16h45. Charges : 200 CHF pour le matériel et le goûter + 750 CHF pour l'animateur. Produits : chaque enfant paie 5 CHF par atelier.

- Les ateliers d'automne : durant les relâches, du 13 au 24 octobre, de 14h00 à 17h00, le Musée de Montreux propose pendant la première semaine un atelier sur la confection de trois boîtes à cadeaux. Charges : 200 CHF pour le matériel et le goûter + 450 CHF pour l'animateur. Pendant la deuxième semaine, les enfants pourront cuisiner à l'ancienne. Charges : 200 CHF pour le matériel + 200 CHF pour l'animateur. Produits : chaque enfant paie 10 CHF par atelier.

- Sur demande, le musée organise très volontiers des anniversaires avec un thème à choix, des jeux et un goûter. Charges : 50 CHF pour le gâteau et le matériel + 40 CHF pour l'animateur. Maximum 10 enfants. Produits : l'enfant organisateur paie 125 CHF. Durée de cette activité : environ deux heures.

¹¹ <http://www.passeportvacances.ch/>

Pour les adultes

- Le vernissage de l'exposition temporaire « Villeneuve, morceaux choisis » ouvre les festivités. Les commissaires d'exposition nous racontent leur démarche et le conservateur propose une visite guidée. Un apéritif dînatoire clôt cette soirée. On prévoit 50 personnes, essentiellement les membres du musée et des invités de la commune de Villeneuve. Charges : 200 CHF. Les dames du comité confectionnent des gâteaux sucrés et salés et le vin d'honneur est offert cette année par Villeneuve. Entrée gratuite.
- Une tradition au musée est de visiter une agglomération. Cette année : Villeneuve est à l'honneur avec ses 800 ans d'existence. Le matin, une croisière dans la réserve des Grangettes sera commentée par un photographe et l'après-midi deux guides mettront en valeur les curiosités de la ville. Charges : 1000 CHF. Fréquentation prévue : 40 personnes. Produits : chaque participant paie son repas + 10 CHF.
- Une visite guidée de l'exposition temporaire par un Villeneuvois passionné est programmée au musée. Charges : 200 CHF pour le guide. Fréquentation prévue : 20 personnes. Produits : 10 CHF pour les membres du musée et 15 CHF pour les participants.
- Une conférence donnée au musée « Sur les traces de la ville neuve de Chillon » par une historienne de l'art est prévue cet automne. Le vin d'honneur sera proposé. Charges : 200 CHF. Produits : il en coûtera 15 CHF par personne. Fréquentation prévue : 30 personnes.

Ayant fait ainsi le tour des activités de médiation culturelle au Musée de Montreux, il reste à évaluer le budget global. Les charges s'élèveront à environ 11'000 francs, tandis que les recettes plafonneront à 10'000 francs si chaque animation bénéficie d'une fréquentation maximale... autant dire qu'il est plus réaliste de tabler sur des recettes avoisinant les 7000 francs. La médiation culturelle coûtera donc à peu près 4'000 francs au musée. Ajoutons à cela que plusieurs personnes travaillent pour un salaire plus faible que celui proposé par le marché économique et que certains bénévoles fidèles nous prêtent main-forte très régulièrement en ne comptant pas leurs heures, sans quoi les charges prendraient l'ascenseur.

On peut donc conclure qu'en matière de médiation culturelle, le Musée de Montreux a une offre riche, sans pour autant avoir une ligne de conduite clairement définie. C'est un peu au gré des envies et des occasions. On pourrait imaginer cibler davantage la médiation culturelle sur les écoles, en leur proposant des activités attrayantes et éducatives pour les élèves. Nous venons d'ailleurs de faire quelques pas dans cette direction, en créant d'une part le rallye sur Villeneuve, adapté plutôt à des enfants de 13 à 16 ans, ainsi que la 'chasse aux grenouilles', qui convient à tous âges. Nous allons également créer un rallye photo, qui conviendra même aux tout petits.

Classification des postes interactifs

Je vais me lancer maintenant dans le cœur de mon travail : la description de postes interactifs. Comme je l'ai mentionné dans mon introduction, il s'agira de postes soit déjà intégrés au Musée de Montreux, soit repérés dans d'autres musées, soit enfin de postes auxquels j'ai pensé et qui pourraient – ou vont – être réalisés. Pour les définir, j'ai choisi d'utiliser deux critères : le coût et l'impact présumé sur le visiteur.

Commençons par l'aspect financier. Comme le musée où je travaille a des moyens limités, mon projet d'y introduire de nouveaux postes interactifs n'est réalisable que si leur coût est modeste. J'ai donc établi deux catégories :

- moins de 100 CHF
- de 100 à 1000 CHF

Je mentionnerai en fin de travail des postes plus onéreux, mais je devrai parfois me contenter de donner un prix très approximatif. En effet, si je me suis tout particulièrement intéressée aux postes interactifs lors de nos visites de musées dans le cadre du cours ICOM, je n'ai en revanche que rarement pu obtenir leur coût exact : lorsque je posais la question du financement de tel ou tel poste interactif particulier, il était la plupart du temps impossible aux personnes interrogées de l'évaluer précisément, ce dernier étant compris dans un ensemble dont la scénographie avait été budgétée de manière globale.

Mon deuxième critère de mesure sera l'impact présumé de chaque poste interactif sur le visiteur. Je prends ici le terme « interactif » au sens large : observer, scruter, manipuler, comprendre, bouger... C'est-à-dire [...] voir avec les yeux, les oreilles, les doigts : les interfaces [...] ¹². L'interactivité peut être simplement visuelle ou auditive, ce qui correspond à un degré modeste d'implication. Elle peut également être tactile ou kinesthésique, ce qui implique un degré plus fort. Enfin, l'interactivité peut faire appel à plusieurs de ces aspects simultanément, en y ajoutant le charme d'une quête à mener. Ce qu'on peut résumer ainsi, en parlant de trois niveaux d'implication du visiteur :

- le niveau 1 : le visuel, l'auditif
- le niveau 2 : l'audio-visuel, le toucher, le kinesthésique
- le niveau 3 : implication de plusieurs sens + quête

¹² « Contribution à l'étude de l'interactivité, les usages du multimédia de musée », Geneviève Vidal, éditions Presses Universitaires de Bordeaux, Pessac, 2006, p. 12

Postes interactifs coûtant moins de 100 CHF

Le rallye



Matériel : du papier, des crayons, des règles, des gommés...

J'ai contacté un enseignant du collège de Villeneuve. Un mercredi, de 08h30 à 11h30, il est venu au musée avec sa classe composée de 8 filles et 10 garçons, âgés de 13 à 14 ans. L'enseignant a formé trois groupes de six élèves – un groupe par étage – avec pour tâche d'élaborer un rallye à travers le musée. De salle en salle, ils ont mis par écrit des questions et devinettes à poser aux visiteurs de leur âge.

On peut parler dans ce cas d'une expérience doublement interactive. Il y a eu d'abord implication à tous niveaux (visuel, auditif, kinesthésique, intellectuel) des élèves de la classe conviée. Ceux-ci se sont joyeusement égaillés dans les salles, découvrant le musée d'une manière extrêmement active. Ils ont eu un regard assez particulier sur nos collections, puisqu'au lieu de quêter des informations, ils cherchaient des questions ! Ils ont en tout cas vécu une matinée captivante, qui a dépoussiéré l'idée que certains d'entre eux se faisaient d'un musée, et ils seront d'autant plus fiers de leur création que tous leurs noms seront cités comme auteurs dudit rallye.

Le deuxième niveau est celui qui me concerne directement en tant que conservatrice, à savoir l'interactivité dans le musée. Les enfants auront ainsi l'option de visiter plus activement le musée, au travers de ce jeu de piste. L'originalité réside dans le fait que ce rallye a été conçu **par** des enfants **pour** des enfants. Ce sera un fascicule de format A5, au dos duquel figureront les noms de tous les élèves de la classe créatrice. On pourra d'ailleurs renouveler cette expérience avec des élèves d'âges différents, afin de disposer de plusieurs rallyes. Niveau interactif : 3

La loupe



Matériel : une loupe, une chaînette

Une des salles du musée est dévolue aux travaux de la femme et notamment de la couture (*ill. 3*). 2100 dés à coudre, du monde entier et d'époques différentes, sont rangés dans trois vitrines murales ainsi que dans un meuble à tiroirs. Chaque visiteur peut ouvrir ces tiroirs afin de regarder des pièces. L'idée serait de fixer une loupe à une chaînette assez longue pour permettre aux visiteurs d'observer, tout à loisir, les détails de certains de ces magnifiques dés. Un siège, en forme de dé, est à leur disposition. Niveau interactif : 2

Le koitès



Matériel : papier, carton, colle...

Dans chaque musée, on trouve des objets insolites : ayant perdu leur raison d'être, ils sont devenus, à la longue, des mystères. Alors remettons en valeur ces témoins du passé et transformons-les... en devinettes ! Invitons donc le visiteur à se questionner sur leur fonction : c'est quoi, ça sert à quoi, quoi-t'est-ce ? Idéalement, les « koitès » devraient être des objets que le public peut toucher, puisque l'interaction tactile augmente la délectation !

À titre d'exemple : dans une salle du musée appelée « chalet » (*ill.4*) se trouve, sur un vieux bahut, un curieux objet qui n'a pas de cartel. Nous pourrions donc y placer un petit panneau interrogeant le visiteur sur sa fonction. La personne curieuse sera interpellée, touchera l'objet et l'observera avec attention. Elle pourra en fin de visite découvrir la clé du mystère dans le livre d'or du musée qui se trouve, bien visible, à l'accueil : la photo du koitès, avec des explications sur sa fonction, en constitueront, en effet, le marque-page ! Et qui sait, cela pourrait inciter le visiteur à écrire quelques mots dans le livre d'or. Niveau interactif : 3

Le contexte visuel



Matériel : appareil photographique numérique, papier, carton, colle...

Il y a quelques années, on a fait don d'une lanterne au musée. L'inscription « Montreux Planches Comp. » en était la seule explication. Nous avons donc écrit au Service du feu, avec photographie à l'appui afin d'obtenir plus amples détails. En fait, il s'agit d'une lanterne qui était fixée sur un chariot de pompier. Cela ne nous disait rien car nous ne pouvions nous représenter la chose. Alors, je me suis rendue à Château-d'Oex durant les journées du patrimoine (thème : feu et lumière) en 2012 pour photographier un de ces chariots avec une lanterne identique. Ce cliché est actuellement fixé à côté de l'objet en question. Le visiteur observe d'abord la lanterne puis il regarde la photo et alors tout « s'éclaire ». L'image permet ainsi de remettre en contexte un objet en impliquant le visiteur dans une situation donnée. Il existe d'ailleurs des jeux visuels où l'on nous demande d'identifier tel ou tel détail dans une image, un peu comme une pièce de puzzle. Niveau interactif : 1

Le tableau mystère

Matériel : couleurs de peintures variées, papier, carton, colle...

Le Musée de Montreux possède une grande collection de tableaux en tous genres qui dorment aux archives. Pour la plupart, ils sont en relation avec la région, mais nous n'en connaissons ni les peintres, ni le contexte. L'idée serait d'exposer ces peintures à tour de rôle, et de mettre à contribution le public pour en savoir plus sur ces dernières.

Dans la salle des « Hôtes illustres », il y a une paroi sur laquelle est fixé un panneau noirci par les signatures de quelques grands personnages qui ont vécu à Montreux, ou qui y sont passés. Cela n'apporte pas grand-chose à la scénographie actuelle. On pourrait donc très bien imaginer accrocher le tableau choisi à cet endroit, préalablement repeint avec une couleur adéquate. Grâce à un cartel, nous interpellions le visiteur en lui demandant s'il connaît l'origine de la peinture et / ou l'identité du peintre. Ainsi, avec la collaboration du public, le musée pourrait enrichir ses fiches d'archives de renseignements précieux. Ce procédé rejoint un peu ce qui se pratique au Musée d'art et d'histoire de Neuchâtel qui expose ses nouvelles acquisitions. Mais, en plus, il y aurait une interaction avec le public interrogé. Niveau interactif : 2-3

Il y aurait une possibilité de plus pour impliquer le visiteur. Même s'il ne connaît ni le peintre ni la peinture, il pourrait identifier l'endroit exact représenté par l'image. Dès lors, se rendant sur place, il prendrait une photo permettant la comparaison entre la peinture d'hier et la photo d'aujourd'hui. Il y aurait une petite récompense pour la photo correspondant le mieux au point de vue de la peinture, et les deux images pourraient ensuite être mises en parallèle sur le site du musée. L'auteur de chaque photo aurait bien sûr son nom cité. Niveau interactif : 3

Énigmes

Matériel : papier, carton, colle...



À l'entrée d'une salle, nous posons une question en relation avec un objet spécifique se trouvant dans le même espace. Le visiteur doit, lui-même, en trouver la réponse en parcourant la salle en quête d'indices.

Prenons l'exemple de cet objet. À l'entrée de la salle 3 du musée (*ill. 5*), nous afficherions un panneau avec la question suivante : À la fin du 18^{ème} siècle, qu'est-ce qui remplaçait les poches dans les habits féminins ?

Le visiteur intéressé cherchera la solution dans la salle : il repère un objet, en lit le cartel ou peut même feuilleter un livre à disposition dans cette salle « Le dé à coudre, à travers les âges » dans lequel se trouve aussi la réponse. Niveau interactif : 3

Le détail

Matériel : appareil photographique numérique, papier, carton plume, colle...

Nous photographions un détail que nous agrandissons et que nous apposons à l'entrée d'une salle. Une légende invitera le visiteur à reconnaître ce détail dans l'ensemble.

Niveau interactif : 1



La lecture

Matériel : un livre



Le visiteur est souvent ravi de pouvoir se reposer un moment. Un livre ouvert sur une table lui en donnera l'occasion.

Pour l'exposition temporaire, nous disposons d'un magnifique ouvrage en relation directe avec le thème. Sur une jolie table, nous avons ouvert ce livre. Une chaise appelle le visiteur à s'asseoir et ainsi calmement à se plonger à sa guise dans la lecture. Niveau interactif : 2

En quête



Matériel : papier, carton, colle, lamineuse...

Selon le thème de l'exposition temporaire, trouver un objet que l'on dissimulera, en plusieurs exemplaires, dans tous les recoins du musée. Le but pour le visiteur sera de les repérer et de les compter. C'est une variante des œufs que l'on cache à Pâques.

Prenons l'exemple de l'exposition temporaire de cette année.

Comme les habitants de Villeneuve sont surnommés « les grenouilles », nous avons confectionné un certain nombre de grenouilles que nous avons cachées dans tous les coins du musée. Le visiteur intéressé pourra lire : « Le saviez-vous ? Les Villeneuvois ont le surnom de grenouille. Quelques-uns de ces sympathiques batraciens se sont dissimulés dans le musée, comptez-les et participez au concours. À la fin de la saison, par un tirage au sort, le lauréat adulte se verra offrir un très beau livre sur Villeneuve et le lauréat enfant un bon de 50 CHF du magasin Manor ».

Niveau interactif : 3

Le vestiaire



Matériel : un miroir, des cintres, des habits, une chaise

Reprenant une idée du Musée gruérien, reproduire une cabine d'essayage dans un coin de salle : il y aurait un tabouret, un miroir en pied et des cintres. Le but serait de mettre à disposition les éléments d'un costume local, par exemple celui de Montreux. Ces vêtements seraient assez amples, de sorte que les visiteurs,

se prêtant à ce jeu pourraient l'enfiler aisément par-dessus leurs habits. On pourrait aussi mettre à disposition un dispositif photo pour que les visiteurs puissent emporter un souvenir amusant de leur relooking. Niveau interactif : 2

Le memory

Matériel : appareil photographique numérique, papier, lamineuse, cartes postales...



Cette année, dans le cadre de l'exposition temporaire sur Villeneuve, Une dame nous a fourni un memory original et très sympathique sous forme d'une trentaine d'images ayant pour thème : Villeneuve d'hier et d'aujourd'hui.

Nous pourrions reprendre son excellente idée, car le Musée de Montreux possède un fonds très riche d'anciennes cartes postales. On en choisirait régulièrement quelques-unes, représentant par exemple le Montreux de la Belle Époque, et l'on tâcherait de retrouver les mêmes angles de vues pour prendre des photos. On constituerait ainsi un memory avec des couples de cartes : Montreux d'hier et d'aujourd'hui. Niveau interactif : 3

Pour réaliser un tel memory, on pourrait, comme pour le « tableau mystère », mettre à contribution le public... de la même manière et aux mêmes conditions. Niveau interactif : 3

Le tiroir 'secret'

Matériel : tiroir, jeux divers, documents, objets...

Dans un meuble, un tiroir marqué d'un signe distinctif inciterait le visiteur à l'ouvrir. À l'intérieur, un petit jeu, une énigme, une photo ou un objet à découvrir... les possibilités sont multiples. L'être humain adore ouvrir ce qui est fermé, découvrir ce qui est caché, alors profitons-en pour le surprendre ! Niveau interactif : 2

Le site Web

Matériel : site web du musée...



Le site internet du musée va être cette année complètement remanié. Ce sera l'occasion de le rendre beaucoup plus interactif. Ainsi, les activités que j'ai décrites sous la rubrique du « tableau mystère » ou celle du « memory » pourront être intégrées sur le site, qui présentera régulièrement aux internautes de nouveaux défis à relever.

Pour donner un exemple complémentaire, notre institution possède une jolie collection d'aquarelles du peintre Théodore Renkewitz. Ses œuvres sont aussi détaillées que des photographies. On pourrait en présenter quelques-unes sur le site et proposer aux internautes d'identifier l'endroit, de faire une photo qui reprenne le même point de vue que celui de l'artiste et de nous la faire parvenir. Nous pourrions alors l'intégrer sur le site en mettant en regard la photo – avec le nom de l'internaute – et l'aquarelle. Si nous procédons de même avec les cartes postales, notre site pourrait proposer, à la longue, une vaste galerie de regards croisés entre hier et aujourd'hui. Niveau interactif : 3

Faire revivre un objet

Matériel : un objet...



Le principe est simple : permettre aux visiteurs de manipuler et d'utiliser un objet du musée, qui retrouverait ainsi sa fonction première. Dans la salle des poids et mesures (*ill. 6*) se trouvent quelques balances. Nous pourrions consacrer l'une d'elles à un jeu : le visiteur devrait déterminer le poids d'un objet spécifique grâce à une série de poids. La réponse se cacherait derrière une autre balance. Un cartel expliquerait l'activité. Niveau interactif : 2

Postes interactifs coûtant de 100 à 1000 CHF

Dès que l'on envisage de la technologie pour des postes interactifs, les prix prennent tout de suite l'ascenseur. De plus, l'entretien de ces bornes est délicat car elles sont souvent mises à rude épreuve par les visiteurs, tout spécialement par les enfants touche-à-tout.

Les tiroirs lumineux

Matériel : menuiserie, électricité, verre...



Lorsque le musée dispose de vieux documents ou d'objets délicats, une bonne solution est de les ranger dans des tiroirs. Le visiteur peut ainsi ouvrir ces derniers, qui alors s'illuminent et permettent d'admirer leurs trésors tout en les préservant. Une fois les tiroirs refermés, la lumière s'éteint. Niveau interactif : 2

QR Code

Matériel : un téléphone mobile (i-phone, smartphone, blackberry...), l'application lecture QR Code, une connexion internet, papier...



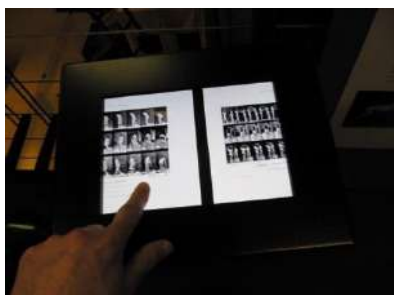
Le QR Code (Quick Response Code) permet de stocker, sous forme graphique, une adresse internet qui nous renvoie sur une page web avec du contenu sous forme de textes, de vidéos ou d'images¹³. Pour créer un QR Code, il suffit d'un générateur de code que l'on trouve facilement sur internet. Dans le contexte du musée, on pourrait imaginer accoler un QR Code au cartel d'un objet particulier afin de donner un complément d'explications aux visiteurs¹⁴. C'est une recherche très ludique aussi bien pour les adultes que pour les enfants – un peu comme une chasse au trésor. Tout est gratuit, à part bien sûr le téléphone mobile que la personne doit posséder ou que le musée doit acquérir pour le mettre à disposition. Il faut aussi installer, dans son institution, une liaison internet Wifi. Il en coûtera une centaine de francs. Cette technologie suppose que les visiteurs en soient familiers, sinon les explications peuvent tenir du casse-tête. Niveau interactif : 3

¹³ http://www.qrdresscode.com/pages/Generateurs_QRcode_et_autres_codes2D-4197514.html

¹⁴ « Université de Neuchâtel, Faculté des Lettres & Sciences Humaines, Institut d'Histoire de l'Art et Muséologie, CODES QR : NOUVELLES PERSPECTIVES DE PROMOTION ET DE MÉDIATION CULTURELLE, élaboration d'un guide d'utilisation des Codes QR en musée. Un projet pour les nouvelles salles du Musée de la Nature du Valais. Mémoire de Master en Études Muséales, en collaboration avec les Musées cantonaux du Valais » par Charlotte HILLION, 2013

Les tablettes

Matériel : une tablette (entre 300 CHF et 600 CHF suivant les modèles et les marques), installation du contenu, blocage des fonctions non pertinentes pour le poste.



La tablette est un support idéal pour exposer beaucoup d'images ou des documents délicats. Le Musée de Montreux possède de très belles collections de cartes postales en relation avec le Montreux de la Belle Époque, avec les anciennes Fêtes des Narcisses et bien d'autres sujets. On pourrait ainsi sortir cette iconographie des archives et la présenter aux visiteurs par l'intermédiaire d'une tablette qui aura été, au préalable, bloquée dans ses autres fonctions. Ainsi le visiteur pourra naviguer à livre ouvert entre les images. Attention toutefois : pour tout ce qui concerne l'informatique, il est indispensable que le musée s'attache une personne compétente en la matière et qui pratique un tarif amical, sinon la facture risque d'être un tantinet salée. Niveau interactif : 2

Films à choix



Matériel : écran de TV plat, lecteur de DVD, du contenu (suivant les magasins, les prix des téléviseurs et des lecteurs sont bon marché) Visionner de petits films, en rapport avec une thématique de l'exposition, offre une plus-value. Le public pourrait sélectionner le court métrage de son choix grâce à une télécommande.

Niveau interactif : 2

Zones interactives

Matériel : bois, peinture,...



Suivant l'exemple du Musée gruérien, nous pourrions réaliser des supports en bois sur lesquels seraient disposés des jeux ou des activités. Le visiteur, adulte ou enfant, aura vite fait de comprendre que ces postes invitent à des interactions diverses. Pour la réalisation de 8 postes de manipulations, le musée gruérien a dépensé, en 2011 – 2012 : 22'000 CHF (soit 2750 CHF par poste) non compris une bonne partie du travail de conception, le mobilier et l'éclairage. Niveau interactif : 2

Postes interactifs coûtant plus de 1000 CHF

Cette catégorie de bornes interactives dépasse largement le budget du Musée de Montreux, mais je les mentionne puisque les visites de musées dans le cadre du cours ICOM nous en ont fait découvrir bon nombre.

Bornes interactives



Au Château de Chillon, tout le parcours multimédia et technique a coûté environ un demi-million. La contrainte, d'une part de l'humidité et d'autre part des variations de température, a été un élément primordial pour engager une entreprise adéquate.



À l'Espace des Inventions, l'exposition actuelle « Les jeux sont faits » a d'abord été conçue et présentée, en 2011-2012, par le Musée d'Histoire des Sciences de Genève. Les modules interactifs ont coûté environ 200'000 CHF.



Le Musée gruérien, en 2011-2012, a dépensé pour la scénographie des maquettes de la ville de Bulle en 1722, 1912 et en 2002 (réalisation des films en trois langues, interactivité, spots sur les maquettes, vitrines, socles et audio) 300'000 CHF. Les maquettes elles-mêmes ne sont pas comprises dans ce prix.

Les films en 3D deviennent beaucoup plus abordables qu'il y a quelques années. Il faut compter environ 1800 CHF pour la TV 3D et les lunettes 3D. Évidemment, il y a en plus toute la production du film en 3D qui reste chère.



Pour une borne « multiTouch », il faut compter environ 7000 CHF pour le hardware et de 7000 CHF à 25'000 CHF, voire beaucoup plus, pour le software.

Le Musée gruérien a dépensé, en 2011-2012, 17'000 CHF (montage, graphisme, droits, concept) pour ses audiovisuels sur écrans tactiles ainsi que les projections au sol et contre les parois. Ne sont pas compris les recherches, l'installation technique, le câblage, le mobilier et le hardware !

Le Musée historique de Lausanne était co-producteur avec l'Association des Amis de Rivier lors de l'exposition temporaire sur le peintre Louis Rivier. À cette occasion, le musée mettait à disposition des visiteurs une dizaine de bornes d'écoute. Frais : location, durant 7 mois, d'i-pads (avec et sans images) au magasin Mémoire Vive : environ 1345 CHF, les enregistrements : environ 1770 CHF plus la location, durant une journée, d'un studio : environ 540 CHF. Total : 3655 CHF

Le Musée Olympique, après une rénovation de 23 mois, a ouvert ses portes fin décembre 2013. Il y a 50 écrans interactifs avec des kilomètres d'archives (data station avec 1000 vidéos à la demande), le budget total était de 55 millions.

Conclusion

Mon propos dans ce travail n'était certes pas d'établir une liste exhaustive de postes interactifs à bas tarif, mais plutôt de lancer des pistes à explorer dans un cadre défini. Les postes interactifs décrits ne seront peut-être pas tous concrétisés au Musée de Montreux, mais ce travail m'aura en tout cas poussée à réfléchir sur le sujet et à envisager diverses possibilités de postes nouveaux adaptés à mon institution. Mon esprit est désormais à l'affût de tout projet interactif réalisable au Musée de Montreux.

Je crois l'avoir suffisamment souligné : je suis convaincue que l'élaboration de tels postes, peu coûteux, est tout à fait possible. Pour cela, il y a bien sûr une première condition *sine qua non* fondamentale : trouver des idées attractives appropriées au public du musée. Mais il y en a aussi une deuxième : le musée a besoin d'un homme ou d'une femme 'orchestre', c'est-à-dire une personne qui permette de franchir le pas entre la conceptualisation et la réalisation d'un projet. Cette personne doit être bricoleuse, savoir travailler le bois, avoir des connaissances techniques et électriques... Idéalement, il faudrait qu'elle fasse partie du musée ou y soit associée de près, car grâce à son savoir-faire, elle permettra des économies conséquentes. Le Musée de Montreux dispose heureusement d'un tel atout en la personne de son ancien conservateur.

J'ai mis jusqu'ici un accent fort sur l'aspect financier, qui semble être limitatif pour les petits musées. Il est temps de renverser cette perspective pour souligner que ce qui paraît à première vue restrictif est surtout un gage de liberté. En effet, si sympathiques que puissent sembler certains des postes interactifs à bas tarif que j'ai décrits, ils auraient sans doute l'air anachroniques dans de grands musées : le public ne 'marcherait' pas, car il vient dans ces paquebots géants avec d'autres exigences. Il s'attend à trouver des postes multimédia impressionnants, une technologie haut de gamme et une scénographie qui lui en jette plein la vue.

En revanche, lorsqu'il entre dans un petit musée régional, le visiteur n'a pas d'attente aussi précise et exigeante : il est d'emblée bienveillant et ne demande qu'à être 'surpris en bien'. S'il découvre des postes interactifs, il aura donc plutôt tendance à jouer le jeu. Et même s'il découvre ici ou là une petite faiblesse dans les finitions, il verra avant tout l'intention qu'on a eue de le prendre en considération, de le mettre – lui – au centre : il réalisera que ces postes interactifs témoignent essentiellement d'une volonté de lui faire plaisir, à lui... personnellement !

On pourrait dire en somme que les postes interactifs dans un musée sont une sorte de *captatio benevolentiae* du public. Même si ce terme est normalement utilisé pour qualifier des formules de discours, il correspond à une même intention : s'attirer la bienveillance de son auditoire.

De son côté, le musée pourra se permettre d'autant plus de fantaisie dans ses créations s'il sait que le public est *a priori* preneur. Ceci dit, chaque visiteur est totalement libre de jouer ou non le jeu avec des postes interactifs : il n'y a pour lui ni obligation ni contrainte, ce qui me paraît fondamental.

J'aimerais enfin amener une dernière réflexion sur l'aspect financier des postes interactifs. Plus le matériel est haut de gamme, plus il est enthousiasmant, certes, mais la médaille a son revers. Plus la technique est avancée, plus il y a de risques : pannes, déprédations dues aux manipulations, nécessité d'un entretien constant, sans oublier que les avancées de la technologie rendent obsolète tout matériel, même de pointe. En revanche, plus les activités sont simples de conception, plus elles sont faciles à réaliser. On n'aura ni pincement au cœur, ni explosion du budget s'il faut les remplacer par d'autres. En outre, le personnel du musée pourra les gérer lui-même sans l'intervention de spécialistes onéreux... qui ont parfois une fâcheuse tendance à disparaître !

Voilà, je m'efface pour laisser la parole à David Vuillaume et Franziska Dürr Reinhard, qui concluront ce travail à ma place : « Le sentiment d'intérêt ou d'ennui dépend en effet de la manière dont le visiteur s'approprie le musée. Une première visite au musée devrait toujours être ludique [...] Lorsque la curiosité est stimulée, elle donne naissance à une soif de connaissances intarissable »¹⁵.

15 avril 2014
Pascale Simond

¹⁵ « Étonner, comprendre, imaginer...les jeunes au musée », David Vuillaume et Franziska Dürr Reinhard, éditions Verlag für Kultur und Geschichte GmbH, Baden, 2007, p. 13

Bibliographie

- 1 « Dictionnaire encyclopédique de muséologie », sous la direction d'André Desvallées et de François Mairesse, éditions Armand Colin, Paris, 2011
2. « Petit manuel de muséologie », Claude Lapaire, éditions Paul Haupt, Berne, 1983
3. « Étonner, comprendre, imaginer...les jeunes au musée », Franziska Dürr Reinhard et David Vuillaume, éditions Verlag für Kultur und Geschichte GmbH, Baden, 2007
4. « Portes ouvertes : les enfants, accueillir les enfants dans un musée ou une exposition », Sylvie Girardet et Claire Merleau-Ponty, éditions Musée en Herbe-OCIM, Paris, 1994
5. « Contribution à l'étude de l'interactivité, les usages du multimédia de musée », Geneviève Vidal, éditions Presse Universitaires de Bordeaux, Pessac, 2006
6. Cours de base en muséologie d'ICOM Suisse 2013-2014
7. [http ://www.legrandpublic.fr/](http://www.legrandpublic.fr/)
8. « La fin des musées ? », Catherine Grenier, éditions du Regard, Paris, 2013
9. « Université de Neuchâtel, Faculté des Lettres & Sciences Humaines, Institut d'Histoire de l'Art et Muséologie, CODES QR : NOUVELLES PERSPECTIVES DE PROMOTION ET DE MÉDIATION CULTURELLE, élaboration d'un guide d'utilisation des Codes QR en musée. Un projet pour les nouvelles salles du Musée de la Nature du Valais. Mémoire de Master en Études Muséales, en collaboration avec les Musées cantonaux du Valais » par Charlotte HILLION, 2013
10. <http://master-cs.u-strasbg.fr/spip.php?article832> (le Grand Public, numéro 4, mars 2011, l'interactivité s'invite au musée)

Remerciements

Je remercie chaleureusement toutes les personnes qui m'ont apporté leur aide en répondant à mes questions et en me consacrant du temps :

Monsieur Jean-Charles Berra, responsable du secteur sécurité et surveillance au Musée d'art et d'histoire de Genève

Monsieur Christophe Mauron, conservateur au Musée gruérien

Madame Marie Perny, secrétariat au Musée historique de Lausanne

Madame Sophie Bujard, documentaliste et bibliothécaire au Musée historique de Lausanne

Madame Brigitte Burki, participante au cours de base en muséologie ICOM 2013-2014

Monsieur Roger Vouilloz, responsable des finances au Musée de Montreux

Monsieur Urs Buff, ancien conservateur au Musée de Montreux

Annexe : illustrations

Toutes les photos de ce travail ont été prises par Pascale Simond.

ill.1 salle d'accueil



ill. 2 atelier : graver sur une ardoise



ill. 3 une (toute petite) partie de la collection de dés à coudre



ill. 4 le chalet



ill. 5 salle des travaux de la femme



ill. 6 salle des poids et mesures

