

Séminaire en ligne Tourisme

TOURISME DURABLE DANS LES CENTRES ANCIENS

Opportunités et défis de la diversification de l'offre touristique pour
la valorisation du patrimoine

En ligne
7 et 9 mars 2023



Les défis de la diversification de l'offre touristique

L'EXEMPLE DU PARCOURS SCÉNOGRAPHIQUE DU CHÂTEAU DE DINAN

Simon GUINEBAUD

Chef du service Conservation et valorisation des patrimoines
Ville de Dinan



Edifié à la fin du XIV^{ème} siècle par le duc de Bretagne Jean IV, le château de Dinan s'impose depuis quelques années comme le premier site culturel et touristique du territoire.

Quelques chiffres :

2013 : 19 506 visiteurs

2018 : 41 121 visiteurs

2019 : 55 889 visiteurs

2022 : 68 473 visiteurs

La croissance du site se poursuit avec comme objectif les 100 000 visiteurs annuels.



Afin de conquérir un nouveau public, le Château de Dinan a fait l'objet, entre 2015 et 2019 d'un ambitieux projet de valorisation comprenant :

- La restauration du monument
- La construction d'un bâtiment d'accueil boutique
- La mise en place d'une nouvelle expérience de visite s'appuyant sur un parcours scénographique



Le parcours scénographique du Château de Dinan – rappel des objectifs :

- Une scénographie au service de la compréhension du monument :
 - Un dialogue entre l'architecture et les supports de médiation
 - Un discours « sur mesure » qui s'appuie sur un contenu scientifique solide
- Faire de la découverte du Château de Dinan une expérience unique en proposant des outils atypiques ou surprenants
- Travailler sur les notions de partage d'expérience et de bulle expérientielle



- Deux écueils majeurs à éviter :
 - Un « non-regard » des visiteurs sur l'espace
 - Une expérience en solitaire finalement peu propice à l'échange

- Pour le Château de Dinan : recherche d'un équilibre entre l'outil numérique et l'archéologie expérimentale / entre l'expérience virtuelle et la découverte sensorielle



Exemple 1 – La thématique de l’art de la guerre à la fin de l’époque médiévale

Dans la tour Coëtquen, divers supports de médiation sont proposés aux visiteurs pour lui faire découvrir la diversité et les évolutions de l’équipement du fantassin au XV^{ème} siècle :

- Différentes armes reconstituées selon les principes de l’archéologie expérimentale
- Des dispositifs numériques prenant la forme d’un jeu d’expérimentation

Rapporté aux volumes de la salle, le numérique occupe une place secondaire et a été pensé pour être un complément à l’expérience de visite et non un support essentiel.



L'archéologie expérimentale permet de proposer aux visiteurs un nouveau rapport à l'objet :

- A défaut de l'âge, l'authenticité du geste garantis un objet au plus près de l'époque médiévale
- Les barrières physiques et mentales de la présentation des collections de musées disparaissent



Dans cette même salle, un second module, en forme de râtelier d'armes expose diverses armes ainsi que les différentes typologies de casques de fantassin.

Ces pièces d'armement sont totalement manipulables par le public.





Aujourd'hui plus original qu'un casque de réalité virtuelle, les casques médiévaux permettent aux visiteurs :

- D'appréhender la réalité d'un équipement militaire :
 - Le poids
 - L'inconfort visuel et sonore
- De vivre une expérience à la fois plus authentique et plus inédite.



Exemple 2 – Forces et faiblesses du « mobilier fantôme »

Dans la tour ducale, la fonction des différents espaces est présentée aux visiteurs:

- Grâce à la présence de dispositifs scénographiques minimalistes, reprenant les traits du mobilier de la fin du XIV^{ème} siècle
- D'abord surpris, le visiteur se familiarise rapidement avec les meubles, se les approprie et en comprend la symbolique



La cuisine – Tandis qu'un dispositif numérique propose aux visiteurs de découvrir la complexité des recettes médiévales, un odorama propose de découvrir les épices. Loin des généralités, ces épices ont été retenus car figurants dans un document historique majeur : un extrait de compte de l'année 1385.

Les odeurs participent ainsi de l'expérience de visite et renforcent le sentiment d'immersion.



La salle de banquet



La chapelle



La chambre de retrait – Dans la chambre de retrait, des tables à jeux sont mis à disposition des visiteurs qui peuvent pratiquer les échecs, les dames, la marelle ou l'alquerque.

Retour des jeunes visiteurs : jouer aux échecs est plus inhabituel et suscite donc davantage la curiosité que les dispositifs numériques.



La chambre de retrait – Le dispositif numérique – via un jeu d'énigmes - permet au visiteur de découvrir les instruments de musiques médiévaux.

Les sons participent ainsi de l'expérience de visite et renforcent le sentiment d'immersion



Après quatre saisons – dont deux marquées par la pandémie – la scénographie du Château de Dinan a rempli ses objectifs :

- La fréquentation poursuit sa croissance
- Les retours visiteurs sont très positifs, tant sur l'originalité des choix scénographiques que sur le souhait de revenir
- L'équilibre entre l'archéologie expérimentale, l'expérimentation sensorielle et le numérique fonctionne et a trouvé son public



Pour conclure, deux exemples de bulles expérientielles :

- Un visiteur portant un casque de réalité augmenté au Musée du Louvres
- Un visiteur portant un casque « bassinet à bec de passereau » au Château de Dinan