

CAHIER DES CHARGES

CONCEPTION SCÉNOGRAPHIQUE ET CRÉATION D'UNE IDENTITÉ GRAPHIQUE POUR UNE EXPOSITION TEMPORAIRE

SUR LES REPRÉSENTATIONS DE LA GRANDE GUERRE DANS LES JEUX ET JEUX-VIDÉO

Le **Mémorial 14-18 Notre-Dame-de-Lorette**, géré par l'Office de Tourisme de Lens Liévin, établissement public industriel et commercial enregistré au RCS d'Arras sous le numéro 809 389 232, situé au 16 place Jean Jaurès - 62000 LENS.

geoffrey.weber@tourisme-lenslievin.fr / 03 21 14 83 16

En partenariat avec,

Le **Musée Guerre et Paix en Ardennes**, géré par le Conseil Départemental des Ardennes, situé au 2 impasse du Musée – 08270 NOVION-PORCIEN.

antoine.maillard@cd08.fr / 03 24 72 67 52

Et

L'établissement de communication et de production audiovisuelle de la défense (ECPAD), établissement public national à caractère administratif placé sous la tutelle du ministre des Armées, immatriculé sous le SIREN 180092231.

PERSONNES EN CHARGE DU DOSSIER

Pour le Mémorial 14-18 Notre-Dame-de-Lorette :

Geoffrey WEBER, chargé de programmation culturelle et de développement des publics, et chef de projet

geoffrey.weber@tourisme-lenslievin.fr / 03 21 74 83 16

ET

Florence DUPONT, responsable communication

communication@tourisme-lenslievin.fr / 03 21 72 66 51

Pour le Musée Guerre et Paix en Ardennes :

Antoine MAILLARD, chargé de collections

antoine.maillard@cd08.fr / 03 24 72 67 52

ET

Ludivine HUART, directrice

ludivine.huart@cd08.fr

Pour l'ECPAD :

Floriane GERMAIN, adjointe au chef du département de la médiation et des publics

Floriane.GERMAIN@ecpad.fr / 01 49 60 85 61

ET

Manon JEANTEUR, chargée de projets culturels

Manon.JEANTEUR@ecpad.fr / 01 49 60 59 52

Date de lancement de la consultation publique : 24 janvier 2023

Date de fin de réception des propositions : 27 février 2023

TABLE DES MATIÈRES

PERSONNES EN CHARGE DU DOSSIER	2
ARTICLE 1 : PRÉSENTATION GÉNÉRALE DES STRUCTURES DU PARTENARIAT	6
Le Mémorial 14-18 Notre-Dame-de-Lorette	6
Le Centre d'histoire	6
La Nécropole nationale de Notre-Dame-de-Lorette	6
L'Anneau de la Mémoire	7
Le Musée Guerre et Paix en Ardennes	8
L'ECPAD	9
ARTICLE 2 : NATURE DE LA COMMANDE ET DESCRIPTION DES PRESTATIONS DEMANDÉES	10
Conception d'une identité graphique et des supports de communication	10
Conception scénographique	11
ARTICLE 3 : MODALITÉS DE LA CONSULTATION PUBLIQUE	12
ARTICLE 4 : PRÉSENTATION DU PROJET D'EXPOSITION	13
Objectifs de l'exposition	13
Contenu de l'exposition – contraintes – inspirations	14
Séquence introductive : « Aux sources de l'imaginaire de représentation de la Grande Guerre : archive, littérature et fiction » (zone 1)	16
Partie 1 [vidéo] : L'imagerie populaire autour de la Grande Guerre (zone 1)	16
<i>Collections mobilisables</i>	16
Focus 1 [texte] : Comment écrire l'histoire du conflit : sources archivistiques, témoignages directs, sources littéraires (zone 1)	17
<i>Collections mobilisables</i>	17
Focus 2 [vidéo] : Une histoire qui nourrit un imaginaire de représentation : le cinéma (zone 1)	17
<i>Collections mobilisables</i>	18
Focus 3 [vidéo] : Une histoire qui nourrit un imaginaire de représentation : la bande-dessinée (zone 1)	18
<i>Collections mobilisables</i>	18
Focus 4 [texte] : Une histoire qui nourrit un imaginaire de représentation : le jeu et le jeu-vidéo (zone 1)	18
Contraintes de l'espace et inspirations : (zone 1)	19
Séquence : « Jeux et Grande Guerre : comment les mediums de divertissement représentent le conflit ? » (zones 2, 3, 4, 5-6-7-8)	21
Partie 2 [installation scénographique] : Une logique manichéenne impossible dans la Grande Guerre : un des facteurs de sous-représentation du conflit dans les jeux (zone 2)	21
<i>Collections mobilisables</i>	22

Partie 3 [Texte et Dispositif graphique] : Pourquoi la guerre est-elle adaptée dans les jeux ? (zone 3)	23
Contraintes de l'espace et inspirations : (zones 2-3 + ligne bleue)	24
Le couloir (zones 2-3)	24
Cloison amovible (ligne bleue)	25
Partie 4 [texte] : Pourquoi la Grande Guerre est sous-représentée dans le jeu ? (zone 4)	27
<i>Collections mobilisables</i>	28
Contraintes de l'espace et inspirations : (zone 4)	29
Partie 5 [vidéo] : Soldats Inconnus : mémoires de la Grande Guerre (zone 5)	31
<i>Collections mobilisables</i>	32
Partie 6 [vidéo] : <i>Battlefield 1</i> (zone 6)	33
<i>Collections mobilisables</i>	35
Partie 7 [vidéo] : Verdun 1914-1918 (zone 7)	35
<i>Collections mobilisables</i>	36
Partie 8 [Vidéo] : Toy Soldiers (zone 8)	38
<i>Collections mobilisables</i>	39
Contraintes de l'espace et inspirations : (zones 5-6-7-8)	40
Partie 9 [installation scénographique + texte + jeu] : Interroger la Grande Guerre dans le jeu de plateau (zone 9)	42
Contraintes de l'espace : (zone 9)	43
Partie 10 [texte] : Jouer à la guerre pendant la Grande Guerre (zone 10)	44
<i>Collections mobilisables</i>	44
Contraintes de l'espace : (zone 10)	45
Séquence : « S'immerger et transmettre à travers les jeux-video » (zones 11, 12, 13 et 14)	46
Partie 11 [vidéos] : L'armement vecteur de réalisme historique ? (zone 11)	46
<i>Collections mobilisables</i>	47
Contraintes de l'espace : (zone 11)	47
Partie 12 [installation scénographique] : S'immerger par le son, pour vivre la Grande Guerre (zone 12)	48
<i>Collections mobilisables</i>	48
Contraintes de l'espace et inspirations : (zone 12)	49
Partie 13 [vidéo] : Jeu et tir : le rapport au fait de tuer, réflexions partagées sur les jeux-vidéo et jeux de plateau (zone 13)	50
<i>Collections mobilisables</i>	51
Contraintes de l'espace : (zone 13)	52
Partie 14 [vidéo] : <i>Soft-education</i> : jeux et jeux-vidéo, est-ce possible ? (zone 14)	53
Contraintes de l'espace : (zone 14)	54
Espaces jouables	55

CAHIER DES CHARGES DE SCÉNOGRAPHIE ET D'IDENTITÉ GRAPHIQUE

Participation de partenaires : historiens et studios de jeux-vidéo	57
ARTICLE 5 : PRÉSENTATION DES CONTRAINTES TECHNIQUES DES BÂTIMENTS	58
Le centre d'histoire du Mémorial 14-18 Notre-Dame-de-Lorette	58
Le Musée Guerre et Paix en Ardennes	61
ARTICLE 6 : CESSION DES DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE	62
ANNEXE : MOBILIER EXISTANT	63

ARTICLE 1 : PRÉSENTATION GÉNÉRALE DES STRUCTURES DU PARTENARIAT

Dans le cadre d'une convention tripartite, le Mémorial 14-18 Notre-Dame-de-Lorette, le Musée Guerre et Paix en Ardennes, ainsi que l'ECPAD, conçoivent une exposition temporaire itinérante, sur la thématique des représentations de la Grande Guerre dans les jeux et jeux-vidéo. Cette exposition prendra place au Centre d'histoire du Mémorial 14-18 Notre-Dame-de-Lorette entre juin 2023 et mars 2024, et au Musée Guerre et Paix en Ardennes entre avril 2024 et décembre 2024.

Le Mémorial 14-18 Notre-Dame-de-Lorette

A 15 km de Lens et d'Arras, trois sites uniques pour comprendre la Première Guerre mondiale en Nord Pas-de-Calais et rendre hommage à tous ceux qui ont sacrifié leur vie pour la paix.

Le Centre d'histoire

Au pied de la colline de Notre-Dame-de-Lorette, le Centre d'Histoire conçu par Pierre-Louis Faloci retrace la Grande Guerre sur le territoire du Nord et du Pas-de-Calais à travers une sélection d'objets, de films et plusieurs centaines de photographies. Véritable porte d'entrée du Mémorial, sa visite offre un jeu de perspectives entre spécificités régionales et conflit mondial.



La Nécropole nationale de Notre-Dame-de-Lorette

La basilique et la tour lanterne de la plus grande nécropole française veillent sur plus de 42 000 soldats français morts pendant la Grande Guerre sur le front de l'Artois et des Flandres françaises et belges. Sur place, les Gardes d'honneur accueillent le public et maintiennent le souvenir des militaires morts pour la France.



L'Anneau de la Mémoire

Mémorial international à l'architecture unique, l'Anneau de la Mémoire de l'architecte Philippe Prost rassemble les noms de près de 580 000 soldats tombés sur le sol du Nord Pas-de-Calais entre 1914 et 1918. Ils sont unis dans une fraternité posthume, sans distinction de nationalités, de grades ou de religions.



Le Musée Guerre et Paix en Ardennes

Le musée Guerre et Paix en Ardennes a pour vocation de présenter l'histoire des Ardennes durant les trois guerres de 1870-1871, 1914-1918 et 1939-1945. Son propos est d'une grande originalité puisqu'il est consacré à trois conflits majeurs alors que les musées liés à l'histoire des guerres contemporaines ne concernent en général qu'un seul conflit. La collection est composée aujourd'hui de plus de 14 000 objets et se distingue par sa richesse et sa diversité.



Le visiteur, qui accède au musée depuis le parking ne peut, à première vue, deviner l'ampleur de l'édifice, la construction étant semi-enterrée côté entrée. C'est en accédant à l'intérieur du musée que le visiteur découvre toute la monumentalité du bâtiment. Celui-ci se prolonge jusqu'à une imposante façade entièrement vitrée, d'une hauteur de 10 mètres. Les espaces d'exposition s'articulent sur deux niveaux totalement ouverts : un niveau bas de 3 000 m², complété par une mezzanine de 900 m².

L'ECPAD

L'Établissement de communication et de production audiovisuelle de la Défense (ECPAD) est un centre d'archives et de production audiovisuelle de premier plan. À ce titre, il conserve des fonds exceptionnels d'archives audiovisuelles et photographiques sur tous les conflits contemporains dans lesquels l'armée française a été engagée depuis 1915, soit 15 millions de photos et 100 000 heures de films. Ces fonds sont constamment enrichis par la production des reporters militaires, les versements des organismes de la Défense et les dons des particuliers.

Installé au Fort d'Ivry-sur-Seine depuis 1948, l'ECPAD est un témoin en temps réel de l'engagement des forces armées françaises sur tous les théâtres d'opérations avec ses équipes de reportage formées aux conditions de tournage opérationnel.

Véritable acteur culturel, l'ECPAD valorise ses fonds à travers la coproduction de films, la coédition d'ouvrages, la réalisation d'expositions et la participation à des festivals. L'établissement est aussi un acteur de l'éducation et de la recherche auprès des scolaires, des étudiants et des enseignants, et un centre de formation grâce à son École des métiers de l'image (EMI).



ARTICLE 2 : NATURE DE LA COMMANDE ET DESCRIPTION DES PRESTATIONS DEMANDÉES

Pour cette exposition temporaire, le Mémorial 14-18, le Musée Guerre et Paix en Ardennes et l'ECPAD souhaitent créer **une identité graphique et une scénographie** dans l'ensemble des espaces retenus, représentant 281 m² pour le Centre d'histoire et 300 m² pour le Musée Guerre et Paix en Ardennes.

Les deux propositions relèvent d'une même consultation. Une proposition partielle ne pourra être étudiée. Le candidat détaillera la composition et les compétences de l'équipe-projet. La sous-traitance de l'une ou l'autre des missions est autorisée, mais devra être précisée.

Conception d'une identité graphique et des supports de communication

Pour leur communication générique, le Mémorial 14-18 et le Musée Guerre et Paix en Ardennes disposent de chartes graphiques propres, déclinées sur leurs éditions, leurs sites web et leurs réseaux sociaux.

Pour ce projet consacré aux représentations de la Grande Guerre dans le jeu et le jeu-vidéo, l'équipe-projet souhaite disposer d'une identité graphique dédiée qui sera utilisée tant sur les supports de communication et de médiation, que pour la scénographie de l'exposition.

L'un des objectifs de l'exposition est de toucher une nouvelle cible, d'amener un public plus jeune à s'intéresser à la Grande Guerre en utilisant le média du jeu et notamment du jeu vidéo. L'identité graphique devra répondre à cet objectif en donnant envie à cette cible de découvrir l'exposition. Les choix esthétiques devront traduire à la fois l'univers du jeu, en particulier vidéo, et celui de la Grande Guerre.

Le titulaire retenu devra :

- Concevoir une identité graphique adaptée aux supports de communication et à la scénographie de l'exposition
- Décliner les principaux supports de communication de l'exposition : affiche (A3 et 2m²) et flyer de l'exposition (3 volets – format 10*21cm fermé)
- Fournir un kit de communication comprenant les éléments graphiques indépendants, au format Illustrator ou Indesign, pour permettre la déclinaison d'autres supports de promotion, de médiation ou de signalétique
- Intégrer la cession des droits (non commerciaux) pendant toute la durée de l'exposition (juin 2023 – décembre 2024)
- Fournir et respecter un rétroplanning de projet
- Fournir et respecter un chiffrage pour l'ensemble de ses prestations

Conception scénographique

L'équipe-projet réalise une exposition dont l'objectif principal est la découverte des représentations de la Grande Guerre à travers le médium des jeux et jeux-vidéo.

L'exposition itinérante fera l'objet de trois séquences, mais aussi d'un espace jouable indépendant.

Les suggestions de scénographie devront d'abord être pensées pour le Centre d'histoire. Une adaptation pour le Musée Guerre et Paix en Ardennes devra être prévue sur la base des éléments produits au Mémorial 14-18.

Le titulaire devra proposer un scénario scénographique détaillant le concept, ainsi que la traduction spatiale de l'exposition.

Le titulaire retenu devra seul ou avec l'aide de prestataires :

- Réaliser un modèle 3D avec un APS et APD
- Concevoir, fabriquer et implanter les différents modules d'exposition. Ces modules peuvent résulter d'achats dans le commerce, ou faire l'objet de créations sur-mesure dans la limite du budget alloué. Ceci doit inclure l'achat ou la location de matériel informatique pour les besoins de cette exposition. Des visites du Centre d'histoire et du Musée Guerre et Paix en Ardennes seront possibles, afin de relever les cotations métriques nécessaires et projeter spatialement le projet
- Assurer le montage et le démontage de l'exposition dans les deux lieux. Un agent technique polyvalent du Musée Guerre et Paix en Ardennes sera à la disposition du titulaire pour l'assister dans ces tâches, dans les deux structures
- Fournir un rétroplanning de projet, dont un calendrier détaillé de montage et démontage de l'exposition temporaire
- Fournir un chiffrage pour l'ensemble des prestations

Le titulaire n'aura pas à traiter la question des impressions, de la production des contenus médias (tournage, infographie, montage vidéo), du transport, du stockage, du conditionnement des œuvres, qui sera assuré par l'équipe-projet.

Contraintes propres au projet :

- Tous les dispositifs pensés doivent être adaptables d'une institution à une autre
- Tous les objets présentés doivent être accessibles par des agents durant la durée d'exposition

ARTICLE 3 : MODALITÉS DE LA CONSULTATION PUBLIQUE

La consultation publique débutera à partir du **24 janvier 2023**.

Le budget global pour les prestations de scénographie et d'identité graphique ne pourra excéder 45 000 € TTC, investissement compris.

L'échéance de retour du titulaire est fixée au **27 février 2023**.

L'attribution du titulaire de la présente consultation aura lieu le **3 mars 2023**.

Chaque proposition sera évaluée par un jury composé des commissaires, des responsables communication et des directions des établissements constituant le partenariat.

Contenu de la réponse à remettre à M. Geoffrey Weber et M. Antoine Maillard pour l'identité graphique :

- Des références sur ce type de projet
- Une présentation de l'équipe-projet
- Une note ou planche d'intention avec les pistes graphiques proposées
- Un planning prévisionnel
- Une estimation budgétaire détaillée

Contenu de la réponse à remettre M. Geoffrey Weber et M. Antoine Maillard pour la scénographie :

- Des références sur ce type de projet
- La présentation de l'équipe-projet avec les profils de compétences
- Une note et/ou planche d'intention détaillant les idées et concepts scénographiques proposés
- Un planning prévisionnel récapitulant les différentes étapes de validation pour les partenaires et de réalisation du titulaire
- Une estimation budgétaire détaillée

Critère d'évaluation pour la scénographie et l'identité graphique	Pourcentage de la note attribuée
Note et/ou planche d'intention	30%
Estimation budgétaire détaillée	20%
Références	20%
Planning prévisionnel	20%
Equipe-projet	10%

Coordonnées de M. Geoffrey Weber :
geoffrey.weber@tourisme-lenslievin.fr – 03 21 74 83 16

Coordonnées de M. Antoine Maillard :
antoine.maillard@cd08.fr – 03 24 72 67 52

ARTICLE 4 : PRÉSENTATION DU PROJET D'EXPOSITION

TITRE PROVISoire : « JEUX ET GRANDE GUERRE »

PERIODE D'EXPOSITION : Juin 2023 – Décembre 2024

L'ambition de ce projet est de mettre en avant pour la première fois en France une exposition itinérante sur le médium vidéoludique, mêlant Histoire, mémoire, jouabilité, dimension ludique et interactivité.

Le Centenaire de la Première Guerre mondiale a permis à la fiction de redécouvrir le conflit, tout en le remettant au cœur du débat historique et médiatique.

Le traitement de 14-18 trouve de nos jours des échos variés, où des contrastes saisissants sont à relever, entre volonté d'un réalisme historique et réalités commerciales, notamment dans la mise en forme des « jeux de guerre ».

Dès l'époque du conflit, différents jeux qualifiés de « propagande » ont utilisé un discours politique et guerrier pour valoriser les belligérants et influencer l'éducation de la société du XXe siècle. Encore aujourd'hui, l'histoire est valorisée et mise en forme dans des jeux de plateaux qui se basent sur un imaginaire de représentations du conflit ou même sur des archives fournies par des historiens et autres écrits spécialisés.

Depuis plus d'une quarantaine d'années, le monde vidéoludique s'est approprié la Première Guerre mondiale sous différentes formes. L'expérience proposée obéit à des réalités qui lui sont propres, en traitant ou non la dimension mémorielle ô combien difficile de ce conflit.

C'est là tout l'enjeu de ce projet : interroger le jeu comme médium et pratique dans la construction de l'histoire de la Première Guerre mondiale et comprendre pourquoi les développeurs de jeux de toutes formes utilisent l'imaginaire de représentation de la Première Guerre mondiale ?

Un parcours de visite sera créé en mettant en lien le fonds 14-18 de l'ECPAD réunissant 89 142 archives photographiques et 2067 extraits audiovisuels, les 15 000 objets de la collection du Musée Guerre et Paix en Ardennes, au sein du Centre d'histoire du Mémorial 14-18 Notre-Dame-de-Lorette, institution qui regroupe des sites de référence sur le conflit.

Cette exposition sera itinérante entre deux territoires d'importance pour la Première Guerre mondiale, du front d'Artois, au front des Ardennes.

Objectifs de l'exposition

- Interroger le jeu en tant que médium ou pratique sociale pour construire/ alimenter ou non les représentations collectives du conflit
- Interroger la place du jeu au regard des sciences de l'éducation : que raconte-t-il au jeune-public ? Comment construire un discours pédagogique ?
- Attirer un jeune-public et sensibiliser autrement sur la thématique de la Grande Guerre et la lecture d'images : créer une porte d'entrée différente vers les musées et les collections
- Définir la place de l'Histoire et des archives dans le processus de création des jeux historiques
- Concevoir une exposition itinérante entre deux territoires marqués par le conflit
- Trouver un équilibre dans la présentation et les partis pris pour attirer les publics habituels des deux institutions

Contenu de l'exposition – contraintes – inspirations

A chaque séquence, les parties, collections, contraintes et inspirations seront précisées. Il peut être utile au candidat de se référer aux plans ci-dessous, afin de mieux cerner les zones évoquées dans les pistes ci-après.

ATTENTION : Les explications sont données en évoquant les espaces du Centre d'histoire du Mémorial 14-18 avant tout. A chaque fois, un plan zoomé du Centre d'histoire sera indiqué, de même qu'un plan du Musée Guerre et Paix en Ardennes pour situer l'adaptation des modules.

Toutes les propositions suivantes ne sont que des indications. Le scénographe est libre de les réinterpréter, ou de proposer de nouveaux concepts.

CAHIER DES CHARGES DE SCÉNOGRAPHIE ET D'IDENTITÉ GRAPHIQUE

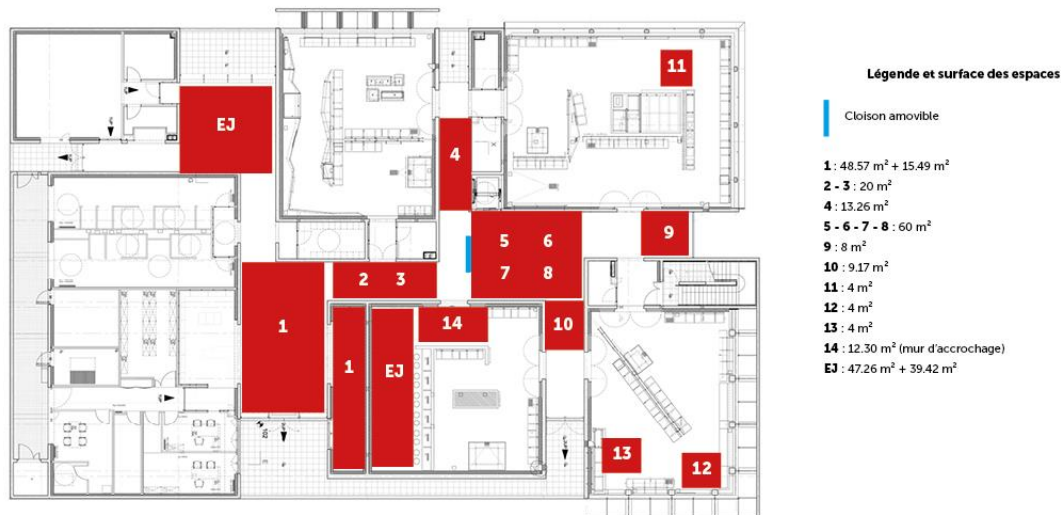
Le Centre d'histoire du Mémorial 14-18 Notre-Dame-de-Lorette :

L'espace disponible dédié à cette exposition temporaire représente une surface exploitable de 281 m².

Au sein du parcours permanent, de la superficie est exploitable au sein du parcours permanent, pour accueillir les parties 11, 12 et 13. Ils feront le lien entre les thématiques abordées dans ces salles avec certains axes de l'exposition temporaire.

Pour permettre une meilleure immersion dans les espaces, vous trouverez ci-après un lien de visite virtuelle : [Centre d'Histoire du Mémorial' 14-18 Notre-Dame-de-Lorette \(apm360.com\)](http://apm360.com)

Plan de répartition des différentes parties de l'exposition dans le Centre d'Histoire du Mémorial 14-18 Notre-Dame-de-Lorette



Le Musée Guerre et Paix en Ardennes :

L'espace dédié à cette exposition temporaire correspond à un Atrium dédié d'une surface de 300 m².

Plan de répartition des différentes parties de l'exposition dans le Musée Guerre et Paix en Ardennes



Séquence introductive : « Aux sources de l'imaginaire de représentation de la Grande Guerre : archive, littérature et fiction » (zone 1)

Partie 1 [vidéo] : L'imagerie populaire autour de la Grande Guerre (zone 1)



L'objectif de cette séquence de façon générale est d'introduire l'idée qu'il existe un imaginaire de représentations qui s'est créé autour de la Première Guerre mondiale et qui marque durablement l'opinion publique.

Cet imaginaire dans lequel la fiction vient prendre ses sources et se nourrir n'est pas né par hasard. Il est en premier lieu, le reflet du discours historiographique construit depuis la fin du conflit.

Par un historien spécialiste du conflit, comme Alexandre Lafon, l'objectif est de mettre en lumière ces faits en le faisant présenter à l'écran :

- Une contextualisation générale de 14-18, mettant en avant des traits généraux du conflit d'un point de vue opérationnel (forces en présence, premier conflit industriel, guerre de mouvement, guerre d'usure).
- Le fait de montrer que la réalité de 14-18 sur le terrain c'est-à-dire les tranchées, la guerre d'usure, l'artillerie, la mort de masse, les assauts inutiles, la chaîne de commandement, sont des choses connues de tous grâce à une construction historiographique obtenue à partir de sources multiples comme les témoignages directs et les archives.
- Lui faire conclure sur le fait que l'histoire et la mémoire de ce conflit ont forgé des images d'Épinal qui ont infusé sur toutes les représentations qu'a le public de ce conflit à l'heure actuelle.

Collections mobilisables

- Musée Guerre et Paix en Ardennes : Maquette du No Man's Land grandeur nature

Focus 1 [texte] : Comment écrire l'histoire du conflit : sources archivistiques, témoignages directs, sources littéraires (zone 1)

L'objectif de ce focus vidéo est de mettre en avant le travail d'un historien, de présenter les sources qu'il a à sa disposition pour écrire l'histoire du conflit, en expliquant sa méthode. Le but est de faire comprendre que l'écriture historique impose un principe de précaution nécessaire quel que soit les sources :

- Pour les productions personnelles, il peut être intéressant de :
 - Commenter un témoignage de Poilu (vidéo) sur le conflit, en expliquant le recul nécessaire entre la mémoire vivante et l'écriture scientifique du conflit.
Ceci peut être fait à partir d'une vidéo de Poilu que commenterait un historien comme Alexandre Lafon.
 - D'expliquer que l'historien utilise des sources secondaires, comme des monographies, connues du grand public, mais qui impliquent un recul dans l'écriture historiographique.
- Pour les productions officielles, l'idée est de mettre en avant un cas d'étude d'une archive vue par un historien avec notamment le cas d'une mise en scène. L'exemple de la montée à l'assaut de la colline de Notre-Dame-de-Lorette semble pertinent. Il est ainsi possible pour le scientifique de mettre en avant la distance nécessaire pour l'écriture historiographique face à ce type de représentation, et donc certaines archives photographiques, voir cinématographiques.

Collections mobilisables

- ECPAD :
 - Témoignage filmé d'un soldat français
 - Montée à l'assaut de la colline de Notre-Dame-de-Lorette
 - Photos de la SPA en cours de développement
 - Films montés type propagande
- Manuscrits d'écrits comme les textes des frères Roux
- Vieilles éditions d'écrits de combattants : Kipling, Franz Adam, Apollinaire, Jünger
- Unes de journaux : Illustration, équivalent allemand, équivalent britannique

Focus 2 [vidéo] : Une histoire qui nourrit un imaginaire de représentation : le cinéma (zone 1)

L'objectif est de faire parler un historien comme Laurent Véray pour montrer que dès le lendemain du conflit il y a une réécriture et une valorisation de l'histoire nationale dans les productions audiovisuelles¹ qui vont créer les bases d'un imaginaire de fiction dans le VII^{ème} art qui seront reprises par les différentes productions modernes.

Dans un second temps, il faut montrer l'évolution et le regain d'intérêt pour le conflit à partir des années 2000, après un gros traitement de la 2^{ème} Guerre Mondiale. Les productions de ces années mettant davantage en relief l'héroïsation du combattant, engagé malgré lui, dans un conflit démesuré avec tous les codes de représentations communs de la Grande Guerre.

Ce type d'héroïsation renforce le sentiment de sympathie du spectateur et la dimension mémorielle triste induite par ce conflit.

¹ Véray, Laurent, *Avènement d'une culture visuelle de guerre*, Paris, 2019.

Ce qui nourrit par ailleurs, les démarches à l'origine de la production de films sur ce sujet particulier : de là, il est possible d'interviewer le réalisateur de *Tirailleurs* ainsi qu'un acteur si possible en mettant en avant leurs sources, leurs motivations, ce qu'ils voulaient faire passer comme message au public.

Collections mobilisables

- **ECPAD :**
 - Extraits de films post-guerre des années 1920-1930
 - Extraits succincts de productions modernes : *Cheval de guerre, 1917, un long dimanche de fiançailles* où l'on met en avant l'héroïsation du personnage principal
 - Extrait de la bande-annonce de *Tirailleurs*

Focus 3 [vidéo] : Une histoire qui nourrit un imaginaire de représentation : la bande-dessinée (zone 1)

Il s'agit de montrer les partis pris par les auteurs et dessinateurs pour créer une fiction utilisant l'imaginaire de représentation de la guerre avec les codes de la BD.

Pour cela, il est envisagé d'interroger un auteur comme Kris et un dessinateur comme Maël, ayant réalisé *Notre mère la guerre* en mettant l'accent sur :

- Les sources qu'ils utilisent
- Jusqu'où ils vont pour représenter la guerre (surtout au niveau du dessin)
- Les précautions de représentations en fonction du public comme dans la BD jeunesse

Un historien comme Vincent Marie pourrait conclure en donnant son avis sur ce médium et sa représentation.²

Collections mobilisables

- Différents albums ouverts : *Notre mère la guerre, les croix de bois...*
- Planches originales des dessinateurs
- Extrait timelapse d'un dessinateur au travail
- ECPAD : les archives que les auteurs de *Notre mère la guerre* ont utilisé

Focus 4 [texte] : Une histoire qui nourrit un imaginaire de représentation : le jeu et le jeu-vidéo (zone 1)

L'objectif de cette partie est d'introduire le jeu et jeu-vidéo par un intervenant comme Antoine Maillard : un moyen de divertissement, qui obéit à l'heure actuelle à des impératifs non-seulement commerciaux mais aussi à des principes qui sont la jouabilité et la dimension ludique indispensables à leurs productions.

De ce fait, n'importe quelle forme de jeu, même s'il angle son scénario sur un aspect historique, doit faire des choix dans la représentation qui peuvent donner un sentiment d'authenticité ou non. Tout dépend de l'intention du développeur.

² Vincent Marie et Collectif, *La Grande Guerre dans la bande dessinée de 1914 à aujourd'hui* (Milan Péronne: 5 Continents, 2009).

Les jeux de plateau utilisent plus aisément des sources comme des archives photographiques ou cinématographiques pour leurs productions. Cet aspect se veut comme un atout et un argument de vente.³

Les jeux-vidéo sont désormais des produits culturels de consommation de masse, qui ont des impératifs et attentes plus complexes parfois à satisfaire. Les développeurs de jeux peuvent ainsi sourcer leurs productions différemment avec ou non cet intérêt de caution scientifique : dans le jeu-vidéo tout est contraint par le *gameplay*.

Les sources utilisées pour ce médium, sont utilisées différemment que les autres productions. Le réflex premier n'est pas de se tourner vers les archives par exemple – même s'il peut s'agir d'un support – mais plutôt vers d'autres influences comme le cinéma, la littérature, la BD, les contenus d'amateurs passionnés. Faire un jeu revient donc à se nourrir de toutes les influences. Il faut donc garder cela à l'esprit pour poser un regard critique sur ce médium.⁴

Contraintes de l'espace et inspirations : (zone 1)

Contraintes :

Pour composer avec les contraintes demandées, notamment la question du raccord électrique, sans gêne pour les visiteurs dans la zone 1 (hall d'entrée), il est suggéré au scénographe de réfléchir à une présentation autoportante.

Inspirations :

L'équipe-projet a pensé à un dispositif d'écrans autoportants du type panneau publicitaire de centres commerciaux. Ceci permettant de diffuser des contenus vidéos, avec de l'espace restant pour quelques objets présentés sous vitrine.



³ Antoine Maillard, *Les représentations de la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo : Entre enjeux mémoriels et divertissement*, Université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines, 2017

⁴ Antoine Maillard, « La Première Guerre mondiale et les jeux vidéo », *Conserveries mémorielles. Revue transdisciplinaire*, n° #23 (10 octobre 2018), <https://journals.openedition.org/cm/3462>.

Julien Lahu, « Représenter la Première Guerre mondiale : entre absence et uchronie », mai 2014, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02463416>.

Antoine Maillard, *Les représentations de la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo : Entre enjeux mémoriels et divertissement*, Université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines, 2017

CAHIER DES CHARGES DE SCÉNOGRAPHIE ET D'IDENTITÉ GRAPHIQUE

Inspiration : Visuels d'écrans publicitaires de centres commerciaux parisiens. Ce qu'on aime ? L'espace disponible laissé au sol et la possibilité de diffuser des contenus vidéos, en créant une entrée numérique dans le parcours avec des écrans autoportants.



Vue sur les espaces concernés, dans la zone 1 avec deux halls utilisables pour la scénographie

Séquence : « Jeux et Grande Guerre : comment les mediums de divertissement représentent le conflit ? » (zones 2, 3, 4, 5-6-7-8)

L'enjeu principal de ces 5 espaces est de traduire le discours scientifique en favorisant la vidéo, tout en insistant sur l'immersion dans le monde ludique. Mêler sciemment l'archive photographique et cinématographique des fonds de l'ECPAD apparaît aussi comme essentiel.

Le projet d'exposition obéit à une dimension scientifique et ludique : des espaces jouables seront possibles à côté des contenus scientifiques.

Les murs que l'on ne peut pas peindre contraignent l'ambiance scénographique. Néanmoins, des toiles tendues imprimées peuvent être envisagées pour créer des ambiances colorées, sans toucher au bâtiment, de même que des adhésifs aux fenêtres, ou un habillage avec des tapis pour le sol.

Partie 2 [installation scénographique] : Une logique manichéenne impossible dans la Grande Guerre : un des facteurs de sous-représentation du conflit dans les jeux (zone 2)



L'espace concerné est un couloir correspondant aux zones 2 et 3.

L'idée de cette partie est de créer un dispositif scénographique sans contenu de médiation, avec un effet recherché uniquement visuel et interactif.

L'un des facteurs de sous-représentation de la Grande Guerre dans les jeux et jeux-vidéo est l'absence de logique manichéenne, de bien contre le mal. Contrairement à la 2^e Guerre mondiale, avec le méchant désigné dans la représentation du III^e Reich, il est impossible de dire réellement qui jouait un mauvais rôle dans la Grande Guerre. Il s'agissait avant tout d'une guerre d'États-Nations engageant par la conscription des citoyens accomplissant une obligation militaire. Il n'y a pas de fond idéologique marqué comme dans la 2^e Guerre mondiale, ce qui pose un problème à n'importe quel développeur. Cependant, dans l'inconscient collectif, le vainqueur est mis en avant. De plus, la mémoire du deuxième conflit mondial peut influencer l'opinion publique du soldat allemand comme mauvais, ce qui crée un amalgame qui marque les jeux et jeux-vidéo durablement.

Fort de ces idées, l'objectif est de créer une fresque murale autoportante (toile tendue) sur toute la longueur du couloir. Cette dernière pourrait mêler des images d'archives de soldats des différentes nationalités des deux conflits sur toute la superficie des murs pour créer une immersion et confrontation aux portraits :

- A gauche : des soldats du côté Alliés de différentes nationalités (14-18 et 39-45)
- A droite : des soldats du côté de la Triple Alliance et de l'Axe (14-18 et 39-45)

CAHIER DES CHARGES DE SCÉNOGRAPHIE ET D'IDENTITÉ GRAPHIQUE

Le visiteur devra passer obligatoirement par cet espace contraint pour poursuivre vers la suite de l'exposition. Un système de vote par buzzer sera mis en place avec une question posée : « Choisissez avec qui vous allez jouer ? ». Un compteur numérique affichera en temps réel le positionnement du visiteur, une fois le buzz effectué. Un message sur un écran du buzzer/ ou sur un texte indiquera une explication succincte de l'installation.

Collections mobilisables

Photographies du fonds 14-18 et 39-45 de soldats de différentes nationalités de plein pied ou de buste : ECPAD, fonds de Benoît Vienne, qui a une collection importante qui pourrait être adaptée, fonds photographiques du Musée Guerre et Paix en Ardennes.

Partie 3 [Texte et Dispositif graphique] : Pourquoi la guerre est-elle adaptée dans les jeux ? (zone 3)

L'espace concerné est un couloir correspondant aux zones 2 et 3.

Au sein des jeux vidéo, choisir une époque historique à représenter dépend de la possibilité de la transformer en un *gameplay* intéressant pour le joueur. Les conflits sont donc régulièrement utilisés en plus de l'intérêt qui leur ait porté par le public.⁵ On retrouve ainsi une surreprésentation des conflits dans les jeux vidéo dont la mécanique se décline dans les jeux de stratégie, les jeux de tir, les simulateurs...

Les jeux historiques sont eux même en déséquilibre sur les périodes représentées avec une écrasante majorité de jeu autour de la Seconde Guerre mondiale ⁶.

Cet espace comportera un dispositif centré sur le graphisme avec des statistiques et graphiques de répartition des thématiques, afin d'illustrer les enjeux de représentation dans le jeu vidéo. Il s'agira de graphiques et de textes, reprenant un esthétique « néons » pour faire un écho à l'ambiance d'une salle d'arcade.

⁵ Thomas Rabino, « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat* 177, n° 5 (2013): 110-16, <https://doi.org/10.3917/deba.177.0110>.

⁶ Julien Lalu, « Représenter la Première Guerre mondiale : entre absence et uchronie », mai 2014, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02463416>.

Antoine Maillard, « La Première Guerre mondiale et les jeux vidéo », *Conserveries mémorielles. Revue transdisciplinaire*, n° #23 (10 octobre 2018), <https://journals.openedition.org/cm/3462>.

Contraintes de l'espace et inspirations : (zones 2-3 + ligne bleue)

Le couloir (zones 2-3)

Contraintes :



Visuel d'un couloir avec succession de portraits photos. Ce qu'on aime ? Faire de cet espace contraint d'accès, un lieu partie prenante de l'exposition, à la fois épuré, réfléchi, immersif qui permet de progresser vers le reste du parcours.

Les murs ne peuvent pas être percés, ni peints. Il faut donc utiliser des dispositifs amovibles comme de la toile tendue pour habiller les murs.

Inspirations :

L'équipe-projet aimerait fixer des néons colorés sur les murs du couloir. Ceux-ci correspondraient à des graphiques en diagramme et à bâtons pour évoquer des statistiques de représentation de la guerre dans le jeu-vidéo, par rapport à d'autres thèmes comme le sport, ou les jeux automobiles.



Inspirations de deux visuels de graphiques en diagramme et en bâtons en néon. Ce qu'on aime ? L'idée de pouvoir communiquer une information scientifique avec peu de texte et des chiffres qui parlent rapidement pour progresser vers le reste du parcours.



Vue sur l'espace concerné, la zone 2-3 correspondant à un couloir

Cloison amovible (ligne bleue)

Contraintes :

L'objectif est d'obliger le visiteur à progresser vers la partie 4 sans entrer directement dans l'espace dédié aux parties 5, 6, 7 et 8.

Pour cela, une élévation de cloison amovible (signalée sur le plan par une ligne bleue) créera un couloir temporaire.

Cette surface pourrait être exploitée pour faire une impression sur adhésif et présenter des objets.

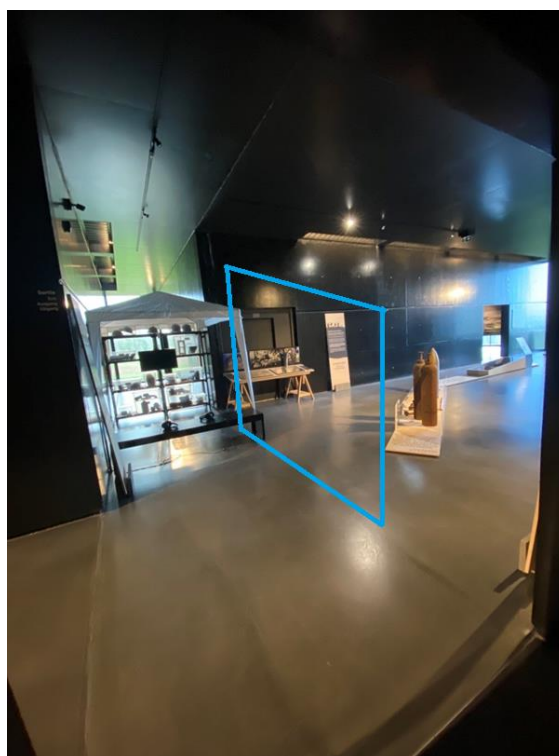


Inspirations :

Afin de conserver la lumière apportée par la baie vitrée, une percée dans la cloison pourra être faite. Celle-ci pourrait reprendre l'esthétique d'une visée de fusil à lunette.

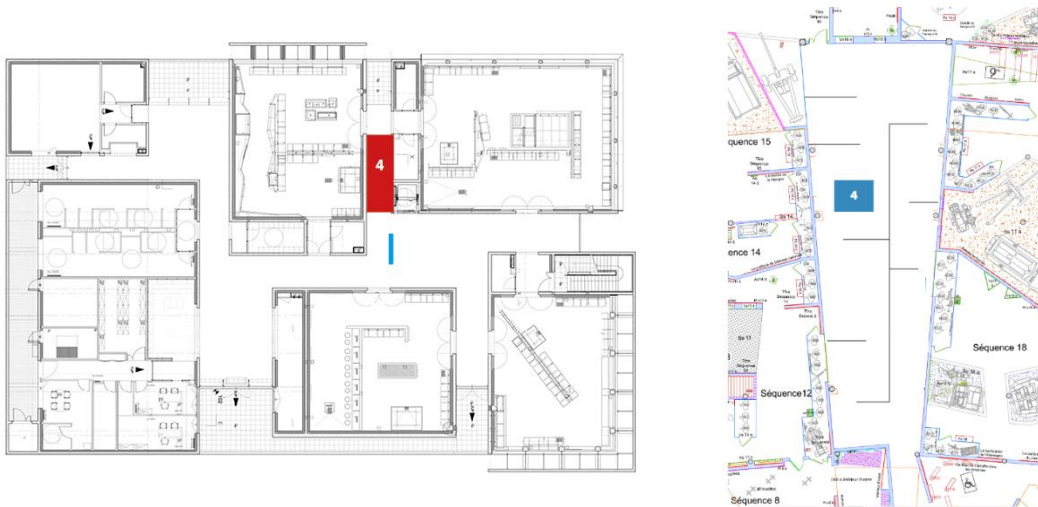


*Inspiration issue de l'exposition « War Games » à l'Imperial War Museum of London. Ce qu'on aime ?
Jouer sur le code du jeu de guerre, tout en apportant de la lumière naturelle depuis la baie vitrée.*



Vue sur la cloison amovible que l'on aimerait installer pour créer une surface d'accrochage supplémentaire, et contraindre le visiteur à aller de la zone 3 en passant par la zone 4 avant d'aller finalement vers la zone 5. La tente et les éléments de mobilier visibles sur la photo sont provisoires et fait partie de l'exposition temporaire actuelle.

Partie 4 [texte] : Pourquoi la Grande Guerre est sous-représentée dans le jeu ? (zone 4)



Dans cette partie (zone 4), nous interrogerons les raisons de la sous-représentation de la Première Guerre mondiale dans le jeu.

Pour cela, nous donnerons la parole à une historienne ou un historien (Annette Becker, Nicolas Offenstadt, Nicolas Beaupré, Michaël Bourlet ou un commissaire de l'exposition) pour évoquer le fait que cette guerre est, dans l'imaginaire collectif, statique ainsi qu'une guerre d'attente qui peut aller à l'encontre de ce que recherche un joueur de jeu⁷.

La tranchée est le symbole de la Grande Guerre bien qu'il existe des phases de guerre de mouvement avant et après les phases de guerre de position. Cela va à l'encontre de ce que recherche les joueurs et les développeurs qui souhaite proposer un *gameplay* dynamique avec une progression qui mène les joueurs jusqu'à une fin, ici la victoire.⁸

La mémoire qui entoure ce conflit est aussi omniprésente dans la société. Produire un jeu où le joueur incarne un soldat dans un jeu de tir sur cette période devient discutable du fait de la mémoire traumatique, d'une guerre meurtrière et sans but précis. Tout cela est aussi couplé au fait que dans l'imaginaire collectif le joueur n'est pas maître de son destin mais soumis à son environnement et peut mourir à chaque instant.⁹ Les développeurs vont donc représenter ce conflit dans un premier temps par des mises à distance, comme des simulateurs de vol ou des jeux de stratégie qui éloignent le joueur des tranchées. Un cockpit d'avion pourrait être installé dans le prolongement de la baie vitrée, avec une possibilité de jouer à une émulation d'un jeu de simulation aérienne.

Il faut enfin aussi imaginer ces jeux comme des productions culturelles mondialisées. Le but des développeurs est de toucher un public le plus vaste possible pour qu'il achète son produit. Les choix de représentations se font donc en fonction du public du jeu et des aspects économiques de sa production.¹⁰ La majorité de ces productions se font dans le monde anglo-saxon ce qui peut aussi

⁷ Thomas Rabino, « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat* 177, n° 5 (2013): 110-16, <https://doi.org/10.3917/deba.177.0110>.

Julien Lалу, « Représenter la Première Guerre mondiale : entre absence et uchronie », mai 2014, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02463416>.

⁸ Chris Kempshall, *The First World War in Computer Games* (Edinburgh University Press, 2016).

⁹ Ibid

¹⁰ Antoine Maillard, *Les représentations de la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo : Entre enjeux mémoriels et divertissement*, Université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines, 2017

CAHIER DES CHARGES DE SCÉNOGRAPHIE ET D'IDENTITÉ GRAPHIQUE

expliquer l'absence de représentation d'éléments qui pourraient sembler évident (Armée Française, Armée Russe...)

L'effet Centenaire a permis de remettre sur le devant de la scène, auprès du grand public, la Première Guerre mondiale. Les développeurs s'en sont donc emparé dans le développement de jeux-vidéo.

Collections mobilisables

- **ECPAD**
 - Images désertes du No Man's Land
 - Images de destructions de bâtiments, villes
 - Photographies de soldats dans l'attente : jeu dans les tranchées
- **Musée Guerre et Paix en Ardennes :**
 - Objets liés au pacifisme
- **Mémorial 14-18**
 - Maquette Anneau de la mémoire
 - Photographies aériennes de la nécropole
- **CWGC** : pierre tombale britannique
- **ONACVG** : croix française
- **VDK** : croix allemande
- Rangée de croix sur la baie vitrée : adhésif
- Impression sur fausse cloison : unes de journaux d'époque (FR, ALL, GB) pour montrer le choc du conflit + une récente sur la commémoration + unes sur les polémiques de représentations de la Grande Guerre dans le jeu-vidéo
- Version émulée d'un jeu de simulation aérienne comme *Rise of Flights* ou *Red Baron 3D dans un cockpit de Dr. Fokker 1*

Contraintes de l'espace et inspirations : (zone 4)

Contraintes :

Cet espace est contraint et est placé face à une baie vitrée. Dans ce couloir, le contenu scientifique correspond à un texte imprimé sur toile tendue ou sur un panneau texte. Dans le prolongement de cet espace, un jeu-vidéo de simulation aérienne sera installé. Ce dispositif doit permettre à un joueur de jouer à l'intérieur d'un cockpit reconstitué.

Le scénographe devra concevoir la structure de ce cockpit.

Selon les coûts nécessaires à la réalisation de ce cockpit d'avion, il est envisagé d'installer un simple jeu-vidéo avec écran fixe.

Inspirations :

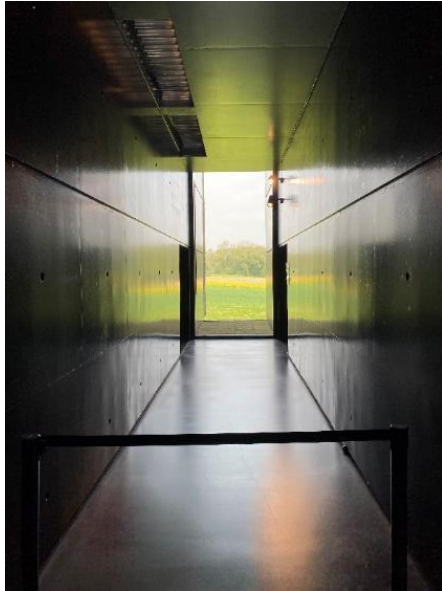
Il pourrait s'agir d'une esthétique représentant l'avion de Manfred Albrecht von Richthofen, le baron rouge, un as allemand de la Grande Guerre, très connu dans la culture populaire. Un jeu homonyme a d'ailleurs été créé. D'autres licences peuvent être émulées pour permettre de jouer à une licence de simulation aérienne similaire. Si le budget le permet, un dispositif plus poussé de simulation pourra être mis en place à cet endroit.



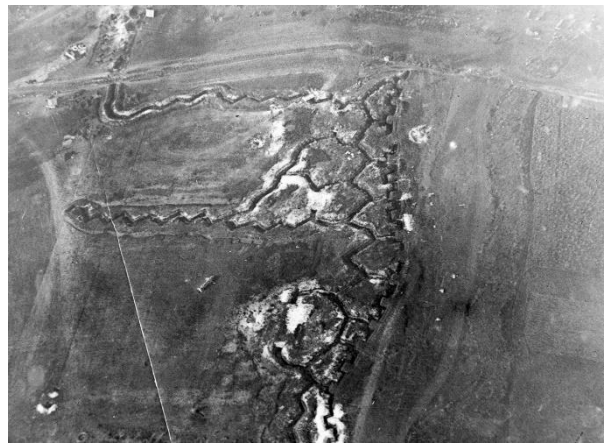
Inspiration : cockpit d'un Fokker Dr1 allemand. Ce qu'on aime ? La représentation des jeux de simulation aériennes est majoritaire pour la Première Guerre mondiale dans le jeu-vidéo. Avoir un dispositif jouable à cet endroit précis ferait sens et permettrait au visiteur de découvrir un premier élément jouable dans le parcours.

Faire un clin d'œil à la dimension aérienne du conflit évoqué à cet emplacement, mais aussi aux sites qui constituent le Mémorial 14-18, à savoir la nécropole nationale Notre-Dame-de-Lorette et l'Anneau de la Mémoire nous semble pertinent. Il est possible d'envisager un adhésif sur la baie vitrée dans la perspective du cockpit d'avion.

Il peut également s'agir d'une photo de survol de la zone de nos jours ou issue du fonds 14-18 de l'ECPAD qui ferait un écho intéressant au site.

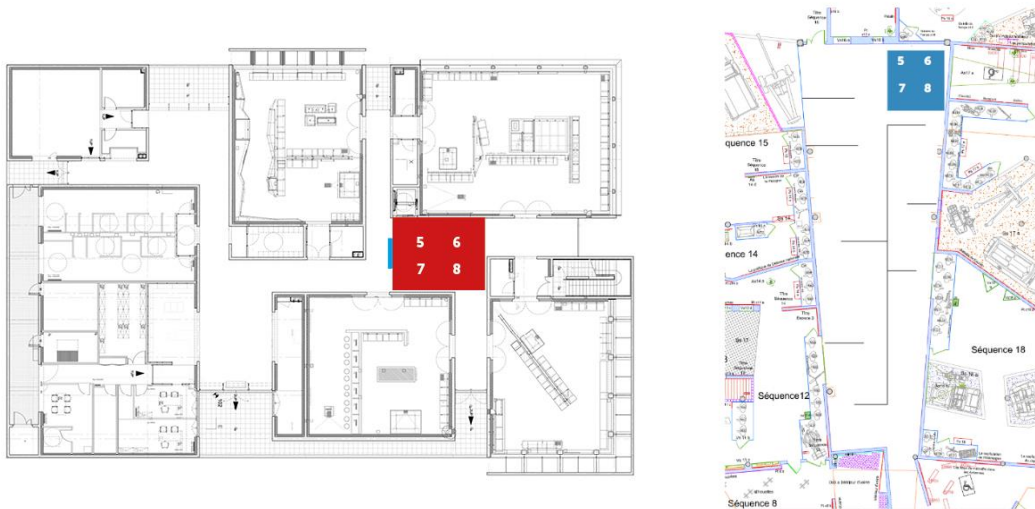


Vue de l'espace concerné, la zone 4



*Inspirations : photos aériennes du sommet de la colline de Notre-Dame-de-Lorette.
Photo aérienne récente (à gauche), ou suggestion de vue aérienne de 14-18 ancienne ne
correspondant pas à la colline Notre-Dame-de-Lorette (à droite).*

Partie 5 [vidéo] : Soldats Inconnus : mémoires de la Grande Guerre (zone 5)



Discours de présentation général du jeu :

Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre est un jeu qui a été développé et édité par le studio français Ubisoft en 2014. Produit dans le cadre du Centenaire de la Première Guerre mondiale, il a été labélisé Mission Centenaire. L'historien Alexandre Lafon a notamment été le référent scientifique pour appuyer son développement et appuyer le contenu scientifique du jeu.

[Cartel] *Soldats Inconnus*, 2014, studio Ubisoft

Point de vue de l'historien / commissaire [Vidéo avec Laurent Veysière ou Geoffrey Weber]

Soldats Inconnus est un OVNI dans le monde vidéoludique qui est à contrecourant des autres productions d'Ubisoft Blockbuster sur l'Histoire comme la série des *Assassin's Creed*. Ici on est sur une petite production où les développeurs évitent au maximum au joueur de tenir une arme et de donner la mort.

Une grande inspiration provient de la bande-dessinée *Une aventure rocambolesque de Vincent Van Gogh : La Ligne de front* la ligne de Manu Larcenet¹¹. Une seconde inspiration est l'émission radio de Daniel Mermet *Là-bas si j'y suis*, qui a été diffusée entre 1989 et 2014 sur France Inter – qui dispose de plusieurs émissions sur le thème de la Première Guerre mondiale. –

On a un jeu centré sur la mémoire qu'on retrouve à de nombreux moments comme lors de l'assaut de la crête de Vimy qui fait écho au Mémorial Canadien actuel dans son style graphique. Le point d'orgue se retrouve dans le discours mémoriel final du jeu qui lance une injonction aux joueurs à se souvenir des morts. On y voit aussi une large dimension pacifiste de cette mémoire avec le choix du *gameplay* centré sur des énigmes et non sur tuer.

Le jeu aborde plusieurs thématiques de la Grande Guerre :

- La dimension de la conscription
- La mort de masse
- Le sort des civils
- Il est l'un des seuls jeux dans lequel on peut jouer un soldat allemand

Ce jeu soulève parfois des questions du fait de ses erreurs historiques et de ses partis pris discutables. Est-ce que représenter la guerre sans violence n'est pas tronquer une partie de la représentation ? On

¹¹ Larcenet Manu, *Une aventure rocambolesque de Vincent Van Gogh : La Ligne de front* (DARGAUD, 2004).

retrouve aussi des inspirations dans certains documents historiques qui sont détournés de leur signification première. C'est le cas de la photographie de Jean Jaurès au Pré-Saint-Gervais en 1913 qui se retrouve reproduite pour évoquer l'entrée en guerre dans une ferveur nationaliste. Cette utilisation amène à une dépolitisation et une occultation du mouvement pacifiste d'avant le début de la Première Guerre mondiale.¹²

- Comment l'ECPAD a-t-il participé à la production du jeu ?
- Il serait intéressant de questionner des joueurs/joueuses sur leur expérience de jeu pour avoir leur ressenti sur le *gameplay* et le message mémoriel.

Point de vue des développeurs [vidéo avec Yohan Fanise, Paul Tumelaire] :

Un des commissaires a déjà réalisé pour son mémoire un entretien avec les équipes d'Ubisoft et notamment Paul Tumelaire.

- Pourquoi avoir choisi de faire un jeu vidéo sur la Première Guerre mondiale ?
- Quelles étaient les objectifs pour Soldats Inconnus (scénario, *gameplay*, graphisme) ?
- Sur quoi vous êtes-vous basé pour vous documenter ?
- Pourquoi avoir choisi un *gameplay* centré sur la résolution d'énigmes ?
- Pourquoi ne pas avoir fait participer le joueur/joueuse aux combats et à la mise à mort ?
- Qu'est-ce que vous vouliez faire ressentir au joueur/joueuse ?

Collections mobilisables

ECPAD :

- Photo de chien de guerre avec soldat français
- Photo de chien de guerre avec soldat britannique
- Photo de chien de guerre avec soldat allemand
- Photo illustrant du pacifisme

Musée Guerre et Paix en Ardennes :

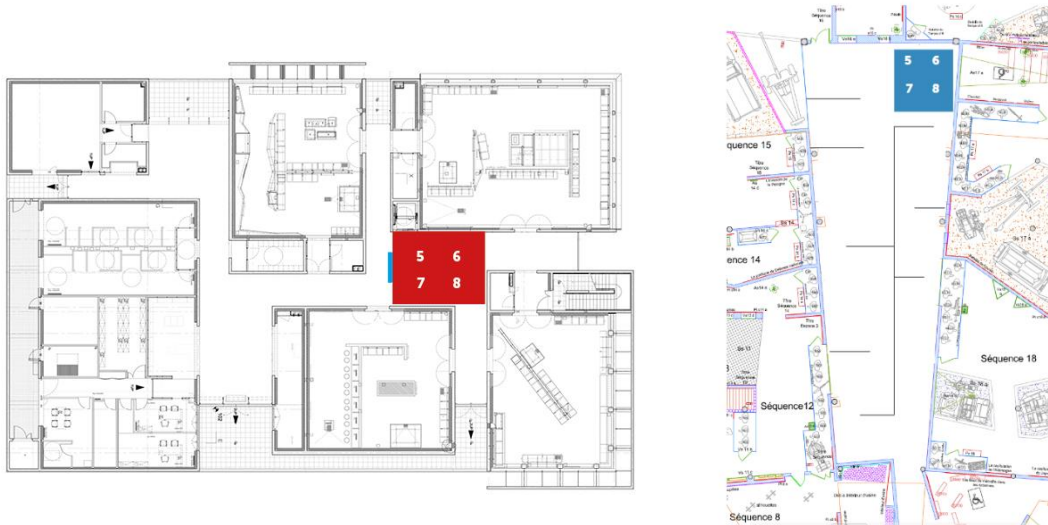
- Pince
- Barbelés
- Porte-Drapeau
- Lettres avec porte-mine, encrier et crayon
- Objets en lien avec le pacifisme
- Objets sur la mobilisation générale (affiche à minima voir + en objets)
- Colback

Ubisoft : concept art

- Visuel de Vimy avec colonnes de fumée représentant le mémorial canadien
- Visuels de la bataille de la Marne / visuel du Chemin des Dames (pour montrer l'évolution de la palette de couleur du début vers le sombre et l'enlèvement)
- Planches de dessins
- Visuels de *Game Illustrator* en train de travailler
- Autres visuels au choix pour habiller les coursives du parking vers le Centre d'histoire

¹² Antoine Maillard, *Les représentations de la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo : Entre enjeux mémoriels et divertissement*, Université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines, 2017
JVH#4 - La Première Guerre Mondiale, 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=AxEBDG3HkKk>.

Partie 6 [vidéo] : Battlefield 1 (zone 6)



Discours de présentation général du jeu :

Battlefield 1, est un jeu de tir à la première personne, *First Person Shooter*, dans lequel le joueur incarne un soldat de la Grande Guerre. Il correspond à un blockbuster international du jeu-vidéo, issu de la licence *Battlefield* développée par DICE et éditée par Electronic Arts. Son scénario se place dans un mode *Campagne*, où le joueur/joueuse est plongé dans la dimension internationale du conflit en Europe et en Orient. La partie principale du jeu se retrouve dans son multijoueur qui voit s'affronter des équipes de 64 joueurs/joueuses.

[cartel] *Battlefield 1*, 2016, studio DICE

Point de vue de la doctorante en civilisation américaine/de l'historien [Vidéo avec Haude Étienne et François Durpaire] :

- 1) Quelle est la représentation de la guerre dans les jeux de tirs ?
 - Comment se positionne les jeux de tirs par rapport à l'Histoire des conflits ?
 - Pourquoi les jeux de tirs représentent majoritairement les conflits du XX^e siècle ?
 - Comment les développeurs arrivent à faire en sorte que les joueurs/joueuses se sentent investis dans le personnage qu'ils jouent ?
 - Quelle est la place de la licence *Battlefield* par rapport à d'autres licences de jeux de tirs ?

- 2) Qu'est-ce que vous pensez de la représentation de la Première Guerre mondiale dans ce jeu ?

Cette question permet d'avoir un avis général des intervenants sur le jeu. Notamment pour évoquer la représentation de la mondialisation de la guerre avec des théâtres d'opérations différents des tranchées qui sont recherchés par les développeurs. Cela permet de s'affranchir de l'idée d'une guerre immobile pour pouvoir tourner le jeu vers l'action et le dynamisme pour être fun à jouer¹³.

¹³ *History Respawned: Battlefield 1*, 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=WHXzMhY9-VU>.

Le joueur n'évolue que très peu dans les tranchées. L'action est centrée en 1917 avec beaucoup d'engins de combats. On représente ici une guerre tri-dimensionnelle avec les soldats, les chars, l'artillerie mais aussi les avions. Le résultat est un *gameplay* nerveux et dynamique.

- 3) Qu'est-ce que vous pensez de la polémique de l'absence de l'armée française ? Pourquoi cette absence à la sortie du jeu a-t-elle fait autant polémique en Italie ?

Cette question nous permettra d'aborder le fait que le jeu vidéo est un produit culturel qui répond à des enjeux financiers et donc doit s'adapter en tant qu'un produit de consommation de masse à un public le plus large possible. Il n'y a pas eu une polémique aussi virulente sur l'absence de la représentation de l'armée russe en Russie qui peut sans doute s'expliquer par le fait que la Première Guerre mondiale a été supplantée dans la mémoire par la Grande Guerre patriotique de 1941-1945¹⁴.

- 4) Comment expliquez-vous que le jeu ne permette pas de jouer les soldats de la Triple Alliance dans sa partie scénarisée ?

Bien que le discours mémoriel soit tourné vers les souffrances de tous les combattants, la Triple Alliance n'est pas jouable dans la partie scénarisée.

Point de vue de l'équipe de développement [Vidéo avec Julien Wera] :

- 1) Quelles ont été vos inspirations pour créer le jeu ?

Les équipes de DICE ont fait appel aux reconstituteurs historiques, collectionneurs d'armements ainsi qu'à leurs recherches personnelles. L'idée était de présenter des histoires peut mises en avant de la Grande Guerre comme les fronts méconnus (Orient Dardanelles, Moyen-Orient, Italie...). Julien Wera insiste bien sur le fait qu'il s'agit d'un jeu de tir grand public, les développeurs ont déjà fait le *gameplay* puis ont mis « l'habillage Première Guerre mondiale »¹⁵.

- 2) Pourquoi ne pas avoir voulu représenter fidèlement la guerre de tranchées et le matériel utilisé ?

L'idée ici est de discuter sur le fait que le jeu supprime la représentation. Pour que les joueurs/joueuses achètent le produit culturel, il faut créer un *gameplay* dynamique et fun tourné vers l'action. Cela remet par exemple en cause la représentation des armes à verrou pour des armes automatiques et semi-automatiques individuelles beaucoup moins punitives mais peu utilisées pendant la Grande Guerre. Un autre exemple est l'utilisation de « Mastodonte » comme les zeppelins qui sont utilisés ici pour renverser le cours de la partie sur le champ de bataille, bien loin de leur utilisation opérationnelle.

- 3) Quel est votre rapport à la mémoire et comment il a influencé le développement du jeu ?

Une partie finale s'intéressa à la réception du jeu qui a dû faire face à de nombreuses polémiques sur sa représentation de l'Histoire sous la forme d'un jeu de tirs ainsi que sur la polémique sur l'absence de représentations de certaines nationalités. L'intérêt sera aussi d'analyser le jeu au-delà de sa date de sortie en octobre 2016 avec l'ajout de contenus et de mises à jour permettant de transformer le jeu et de s'adapter aux critiques qu'il a reçues.

¹⁴ Thomas Facchini, « Guerres et jeux vidéo : représentations et enjeux de mémoire de la Seconde Guerre mondiale », *Amnis. Revue d'études des sociétés et cultures contemporaines Europe/Amérique*, n° 15 (25 septembre 2016), <https://doi.org/10.4000/amnis.2870>.

¹⁵ « Quand le jeu vidéo à succès Battlefield fait revivre la Grande Guerre », France 24, 21 octobre 2016, <https://www.france24.com/fr/20161021-battlefield-1-jeu-video-game-premiere-guerre-mondiale-histoire-electronic-arts>.

Collections mobilisables

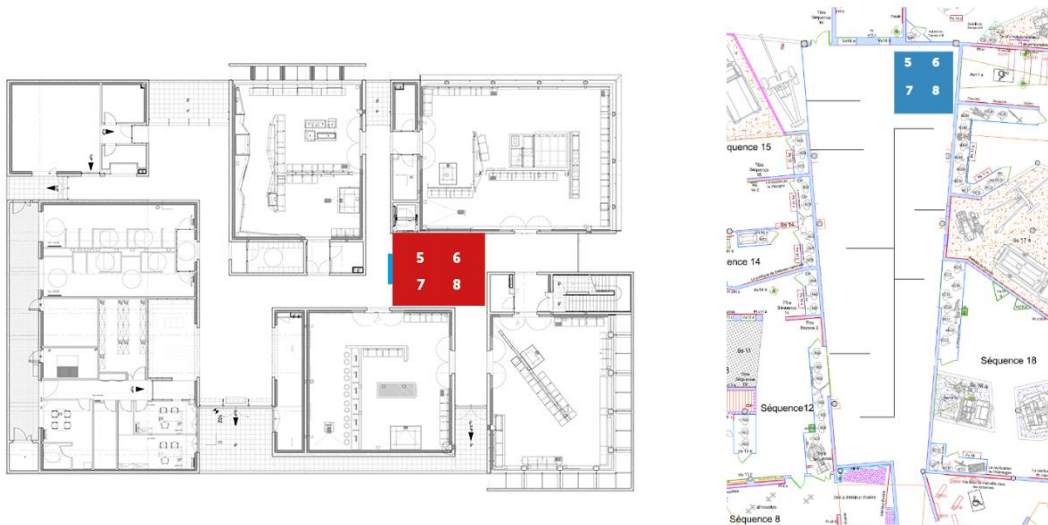
ECPAD :

- Photo de Zeppelin
- Photo de chars britanniques, allemands et français
- Photos d'armes en cours de développement : chauchat, MP-18, RSC 1917, Lewis
- Photo d'Harlem Hellfighters : avec petit focus sur eux
- Photo de la bataille des Dardanelles
- Photo de Zeppelin
- Photo de chars britanniques, allemands et français
- Photos d'armes en cours de développement : Chauchat, MP-18, RSC 1917, Lewis
- Photo d'Harlem Hellfighters : avec petit focus sur eux
- Photo de la bataille des Dardanelles

Musée Guerre et Paix en Ardennes :

- Armes présentes dans *Battlefield 1*
- Uniformes mis en forme pour des parallèles avec des personnages du jeu

Partie 7 [vidéo] : Verdun 1914-1918 (zone 7)



Discours de présentation général du jeu :

Verdun 1914-1918, est un jeu de tir à la première personne, *First Person Shooter*, dans lequel le joueur incarne un soldat de la Grande Guerre. Jeu de niche, il se destine à un public restreint, à la recherche d'un « réalisme » et d'authenticité historique dans le *gameplay*. Ce jeu, développé par les Néerlandais de BlackMill Games, a été produit dans un pays neutre pendant le conflit, par des développeurs passionnés par la Première Guerre mondiale. Plusieurs autres opus sont venus compléter *Verdun 1914-1918*, *Tannenberg* pour le front Russe et *Isonzo* pour le front Italien.

[cartel] *Verdun*, 2015, studio BlackMill Games

Point de vue de l'historien, commissaire et du commissaire-archiviste : [Vidéo Antoine Maillard, Floriane Germain, Geoffrey]

- 1) Pourquoi Verdun 1914-1918 est vu comme réaliste par les joueurs/joueuses ?

Dans cette partie sera évoqué le travail sur l'uniformologie et sa fidèle représentation mais aussi sur l'armement avec le fait que soit adopté des armes individuelles à répétition, majoritaire dans le conflit, qui deviennent un élément central du *gameplay*.

De même, la représentation du champ de bataille dans le jeu-vidéo se base sur une cartographie et des archives précises. Comme exemple on retrouve la reconstitution de l'assaut de Notre-Dame-de-Lorette : chaque choix d'archive n'est pas neutre, et l'utiliser comme source pour construire une représentation 3D du conflit implique des choix. L'archive devient la source de la construction de l'aire de jeu, ce qui paraît intéressant dans la démarche. Comme nous l'explique Chris Kempshall dans son ouvrage, le champ de bataille n'est pas neutre et devient un acteur essentiel de la Première Guerre mondiale qui va déterminer de la survie ou non du soldat¹⁶.

Une limite se trouve sur un *gameplay* uniquement centré sur l'action au combat en phase d'attaque et de défense. Cela ressemble plus à un match entre deux équipes au cours duquel prendre la tranchée adverse permet de marquer un point. L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points. On oublie ainsi la guerre d'attente ou même la considération du front et de l'arrière.

Plusieurs éléments de l'imaginaire de la Grande Guerre sont aussi réutilisés par les développeurs. C'est le cas des fraternisations de Noël 1914 qui sont représentées dans un « évènement spécial de Noël » du jeu. Cette initiative invite les joueurs à soutenir par des dons une cause contemporaine par le biais de l'association *War Child* qui aide les enfants victimes des conflits.

Point de vue du développeur [Vidéo BlackMill Games] :

- 1) Pourquoi représenter la Grande Guerre depuis un pays neutre alors que vous n'y avait pas participé ?
- 2) Quelles ont été les sources utilisées ?
- 3) Pourquoi ce souci du détail dans la reproduction des équipements ?
- 4) N'avez-vous pas eu peur que le choix d'armes réalistes, au coup par coup, nuise au dynamisme du jeu ?
- 5) Comment avez-vous choisi les aires de jeu représentés dans Verdun 1914-1918 ? Comment avez-vous fait pour représenter chaque élément qui la compose ?

Collections mobilisables

ECPAD

- Photo de montée à l'assaut de Notre-Dame-de-Lorette
- Photo de fraternisation avec peut-être des soldats qui se serrent la main ?
- Extrait de film de soldats en train de tirer au coup par coup
- Canevas de tir d'artillerie : idée des jumelles de tranchée
- Photo d'escouade de soldat français, allemand ou britannique en lien avec l'uniformologie que l'on pourrait exposer en lien avec le MGPA

BlackMill Games :

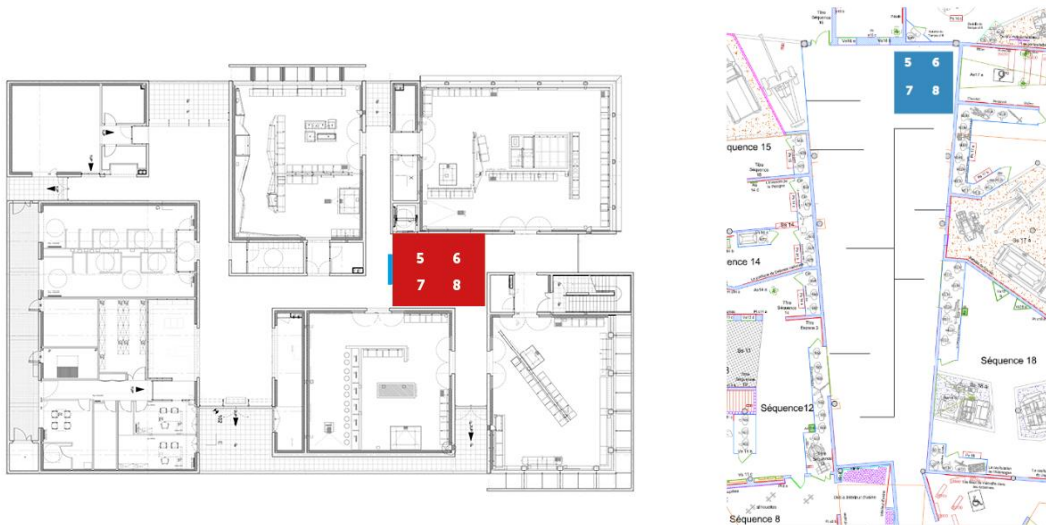
- Concept art de l'évènement de fraternisation de Noël
- Vue de la carte de jeu
- Photo de l'escouade

¹⁶ Chris Kempshall, *The First World War in Computer Games* (Edinburgh University Press, 2016).

Musée Guerre et Paix en Ardennes :

- Matériel et éléments d'uniformes en lien avec une escouade
- Fusils
- Équipement individuel : havresac ? chéchia ? casque moutarde Adrian ?

Partie 8 [Vidéo] : Toy Soldiers (zone 8)



Discours de présentation général du jeu :

Toy Soldiers, est un jeu de *Tower Defense* calqué sur un décor de la Première Guerre mondiale, où les joueurs incarnent des soldats de plomb dont l'objectif est de défendre un coffre à jouet des attaques ennemies. Le choix du jouet comme élément de représentation permet de distancer le joueur de la guerre et ses horreurs, tout en expérimentant les mécaniques de la guerre de position.

[cartel] *Toy Soldiers*, 2010, studio Signal Studio

Point de vue du spécialiste du jeu-vidéo, ou de l'historien [vidéo, Chris Kempshall ou Julien Lalu, ou Stéphane Audoin-Rouzeau, ou contact de Laurent Veyssière]

- 1) Selon vous, pourquoi la mécanique de *Tower Defense* est pertinente pour une représentation de la Grande Guerre dans le jeu-vidéo ?

Comme expliqué dans la partie 4, la représentation de la Grande Guerre dans le jeu-vidéo est souvent corrélée à un *gameplay* dynamique et fun, ce qui peut s'appliquer au style de jeu *Tower Defense*, où la mécanique est faite pour attaquer une position adverse avec des vagues d'assaut. L'avantage de cette forme de jeu est d'être fidèle à une vision du conflit, tout en permettant au joueur de ne pas incarner un seul soldat, dans les tranchées, ce qui supprime les problèmes liés à la mémoire du soldat individuel sur le front.

- 2) L'utilisation du jouet et du soldat de plomb est un leitmotiv de représentation de la guerre dans les jeux et jeux-vidéo. Qu'est-ce que cela permet selon vous ? Est-ce que cela ne libère pas le propos et le contenu ?

Point de vue du développeur de Signal Studio [vidéo]

- 1) Pourquoi le choix de la Première Guerre mondiale ?
- 2) Quelles ont été vos sources pour développer le jeu ?
- 3) L'utilisation des soldats de plomb, d'où ça vient et pour quel effet ?

Un dispositif scénographique sera installé pour faire le lien entre réalité et jeux vidéo à travers l'objet. L'idée est d'utiliser une partie de la table de jeu, en installant une maquette grandeur nature reprenant l'esthétique du jeu *Toy Soldiers* avec des soldats de plomb.

Collections mobilisables

Musée Guerre et Paix en Ardennes :

- Création de maquettes par Alfred Uhmey, agent du musée

Contraintes de l'espace et inspirations : (zones 5-6-7-8)

Contraintes :

Cette superficie est la plus importante pour l'exposition temporaire avec près de 60 m² disponible. Il s'agit du cœur de l'exposition qui doit mêler le contenu scientifique avec 4 parties distinctes. Les parties 4, 5, 6, 7 et 8.

Durant toute l'exposition, le visiteur doit avoir le choix entre le point de vue d'un historien et d'un développeur pour comprendre un jeu donné. Ces points de vue peuvent diverger ou se rejoindre. Les mettre en parallèle semble essentiel pour que le visiteur puisse avoir une vision complète sur la licence interrogée dans l'exposition.

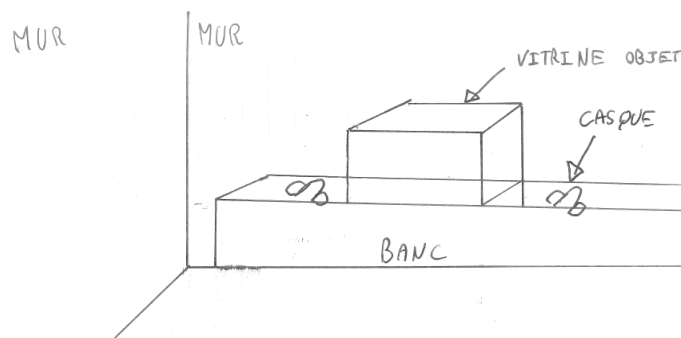
Il faudra mêler les objets en vitrines, l'assise, l'écran TV, la sortie audio, et parfois du texte aux murs.

Les consoles de jeux-vidéo et autres matériels installés devront être protégés et rendus inaccessibles au public mais toujours visibles comme ici.



Inspirations :

L'équipe-projet suggère d'utiliser sciemment l'espace en associant les surfaces assises et les objets contre les murs. Le visiteur pourrait s'asseoir sur un banc et écouter les contenus avec un casque audio. Les objets exposés seraient présentés sur les mêmes bancs avec des vitrines fixées.



Inspiration : schéma représentant un banc contre un des murs de la zone 4. Ce qu'on aime ? La possibilité de gérer l'espace disponible au centre et dans l'espace pour que la circulation soit fluide. Le banc servirait à la fois d'assise, de lieu d'écoute et de présentation d'objets sous vitrine.



Inspiration issue de l'exposition « War Games » à l'Imperial War Museum of London. Ce qu'on aime ? Jouer sur l'accrochage au plafond pour faire des clins d'œil au jeu-vidéo.



Vue sur l'espace concerné, les zones 5-6-7-8. Le mobilier présent sur la photo correspond à l'exposition temporaire actuelle.

Partie 9 [installation scénographique + texte + jeu] : Interroger la Grande Guerre dans le jeu de plateau (zone 9)



Cette partie (zone 9) sera utilisée pour contextualiser très brièvement le jeu de plateau par une vidéo, en posant des questions à un agent de l'Historial de Péronne (ayant édité un jeu de plateau) :

- Pourquoi développer le jeu pour parler de la Grande Guerre ?
- Quels sont les enjeux du jeu de plateau pour vous ?
- Est-ce un autre moyen de capter les publics ?

La forme de médiation utilisée pour cet espace peut encore évoluer. Beaucoup de vidéos ont été utilisées jusqu'à présent. Il ne faut pas créer une surcharge de ce mode de présentation. Les réponses compilées par l'agent de l'Historial de Péronne pourront aussi être adaptées en panneau-texte, selon l'avis du scénographe sollicité pour le projet.

Une table de jeu de plateau sera installée dans la zone 9, avec possibilité de jouer à différents jeux de plateaux comme *Les taxis de la Marne*, *Les Poilus : l'amitié plus forte que la guerre, 14-18*, *La Der des Der*, *Monopoly de la Grande Guerre*. Un écran interactif permettra aux visiteurs d'avoir une explication des règles pour chaque jeu, expliquées par un intervenant du service médiation.

La zone 9 pourra reprendre une esthétique reprenant des codes de représentations utilisés sur les boîtes de jeux de plateaux. Des silhouettes de joueurs, des silhouettes de pions, l'âge.

Contraintes de l'espace : (zone 9)

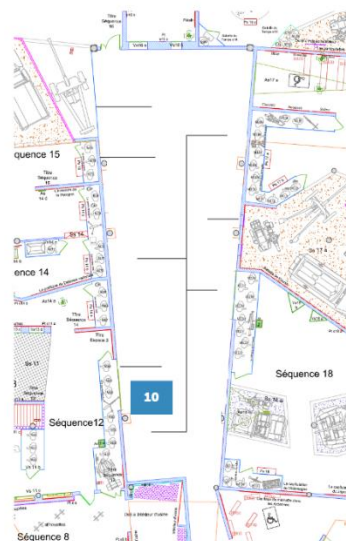
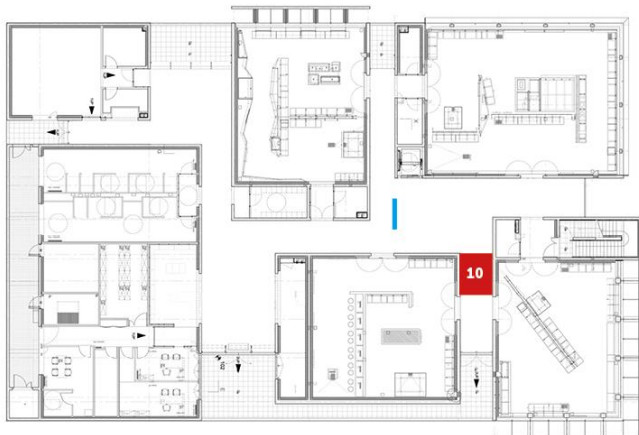
Il s'agit d'un espace face à une baie vitrée. L'objectif est de faire de cet emplacement un lieu pour le jeu de plateau.

Une réflexion est attendue par le scénographe pour exploiter tout le potentiel que laisse cette superficie. Nous suggérons l'installation d'une table avec deux bancs, avec la mise à disposition libre de jeux de plateau.



Vue sur l'espace concerné pour le jeu de plateau, la zone 9. Cette installation fait partie de l'exposition temporaire actuelle

Partie 10 [texte] : Jouer à la guerre pendant la Grande Guerre (zone 10)



L'objectif est d'utiliser la zone 10, pour montrer que de tout temps, la guerre a été un moteur pour la création de jeux à des fins diverses, dès l'époque du conflit.

Depuis la défaite de 1871, la France a notamment entretenu un esprit de revanche, et de reconquête de l'Alsace-Moselle perdus. Cela s'est traduit notamment à l'école, mais aussi dans le civil, avant et pendant le conflit.

Ainsi, le jeu comme pratique sociale disposait d'objectifs d'éducation et d'embrigadement des enfants pour devenir de futurs « citoyens soldats ». Les enfants portaient des uniformes reproduits comme ceux que portent les soldats, suivaient des cours de sport, d'histoire, et apprenaient même à tirer au sein des bataillons scolaires. Le jeu portait une part non-négligeable de la culture de guerre entretenue par les belligérants.

En outre, de nombreux jeux dits de propagande ont été développés des deux côtés des forces combattantes. Ces jeux, couplés à des objets dérivés en tout genre ont alimenté la propagande mais aussi l'esprit et imaginaire guerrier pendant le conflit, dès le plus jeune âge.

Collections mobilisables

ECPAD :

- Photos d'enfants dans une salle de classe
- Film d'enfants jouant avec des fusils en bois
- Photos de bataillons scolaires

Musée Guerre et Paix en Ardennes :

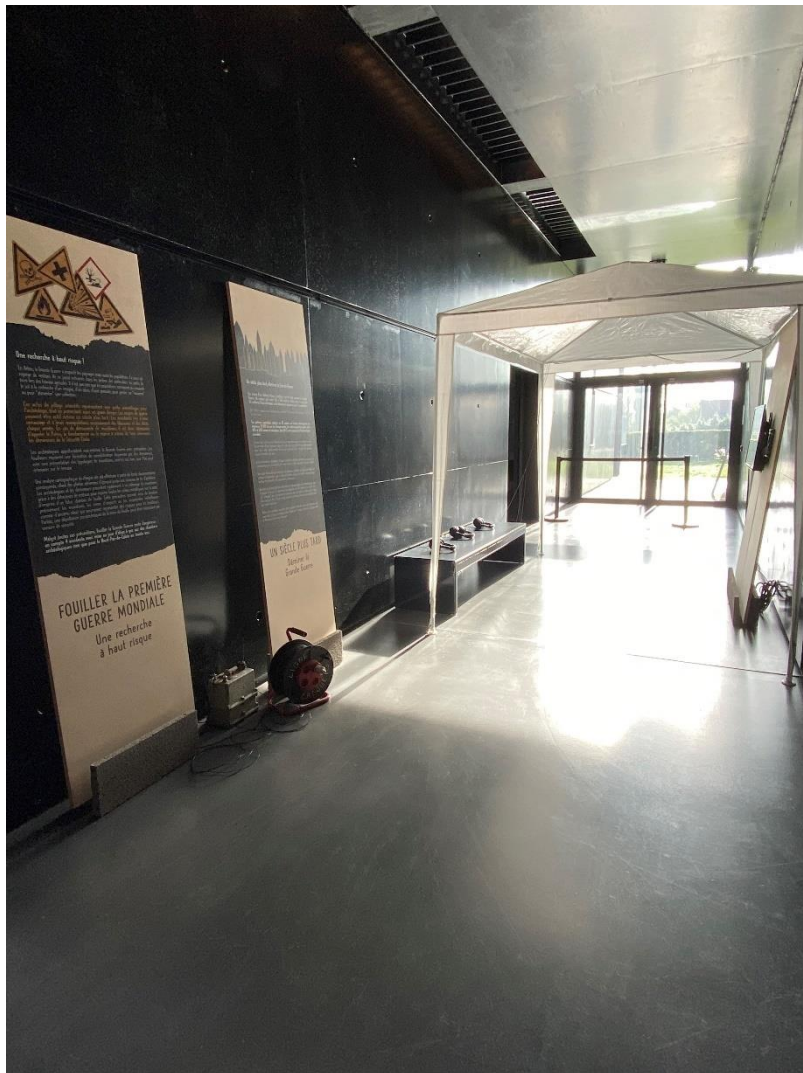
- Soldats de plomb
- Fusil scolaire en bois
- Petit uniforme de zouave
- Planches de soldats découpées à afficher au mur
- Affiches liées à la guerre à l'école
- Jeu de jet de projectile sur un soldat allemand
- Jeu de l'oie
- Objets caricature

Contraintes de l'espace : (zone 10)

Il s'agit d'un espace contraint menant vers une porte-fenêtre qui sert d'issue de secours.

L'emplacement étant long et peu large, il est conseillé au scénographe de privilégier l'utilisation d'un panneau-texte ou même d'un texte imprimé sur une toile tendue, afin de gagner en volume.

Les objets pourraient être présentés dans des vitrines-tables ou des vitrines plein pied avec étagères pour maximiser les surfaces de présentation. L'ensemble serait placé contre les murs de sorte à maximiser la circulation et permettre le passage d'une PMR.

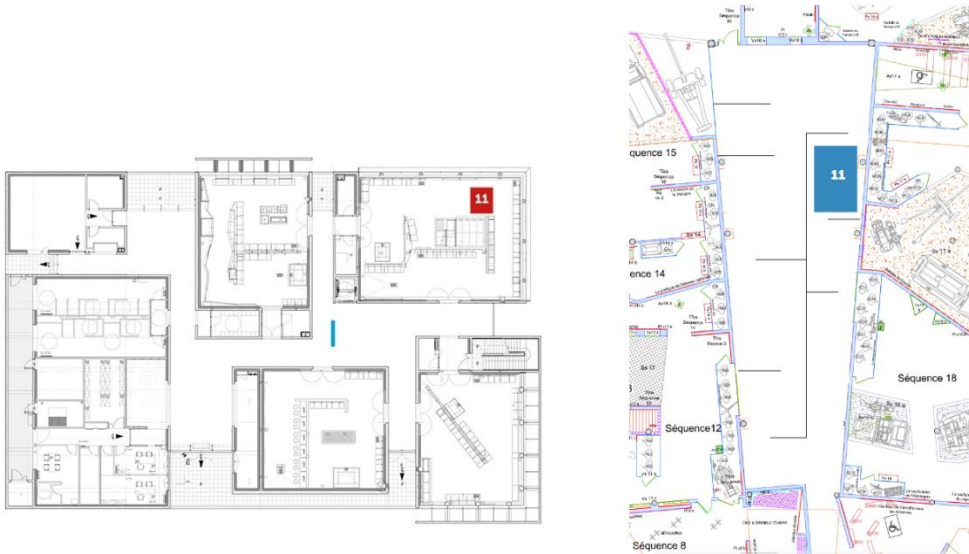


Vue sur l'espace concerné, la zone 10. Le mobilier présent sur le cliché correspond à l'exposition temporaire actuelle.

Séquence : « S'immerger et transmettre à travers les jeux-vidéo » (zones 11, 12, 13 et 14)

Les modules de la séquence 2 recoupent des emplacements du parcours permanent. Ils devront donc être discrets dans leur mise en forme et soigneusement pensés pour ne pas gêner la circulation fluide dans ce parcours.

Partie 11 [vidéos] : L'armement vecteur de réalisme historique ? (zone 11)



Le centre d'histoire présente des collections d'armement dans ses espaces permanents qui peuvent être exploitées pour cette exposition autour des représentations de la Grande Guerre dans les jeux et jeux-vidéo.

La zone 11 est un espace qui pourrait permettre l'installation de deux écrans à proximité des munitions, mitrailleuses, fusils et autres armements présentés dans cette section du parcours permanent.

- 1) L'idée serait de compiler dans une vidéo, différents points de vue :
 - En faisant parler des joueurs de jeux-vidéo, des joueurs de jeux-vidéo passionnés d'histoire autour de deux questions : Qu'est-ce que vous attendez dans un jeu-vidéo qui représente l'histoire ? Pour vous qu'est-ce qui fait qu'un jeu est fidèle à la représentation de la Grande Guerre ?
 - Antoine conclurait ce recueil de témoignages en expliquant le fait que bien représenter le matériel et les armes est une demande des joueurs, car cela donne un double sentiment d'authenticité, qui vient suggérer au joueur, qu'il aurait pu faire pareil en temps de guerre. Il y a cette idée que l'armement particulièrement s'il est plausible historiquement fait réaliste.¹⁷

- 2) Sur un deuxième écran, serait installé un dispositif tactile qui permettrait d'en apprendre davantage sur le travail de reproduction 3D dans les jeux-vidéo. Un menu déroulant permettrait de sélectionner une arme donnée, présentée avec les autres munitions et armements. En cliquant sur une arme donnée, des explications seraient données par Antoine.

¹⁷ Chris Kempshall, *The First World War in Computer Games* (Edinburgh University Press, 2016).

CAHIER DES CHARGES DE SCÉNOGRAPHIE ET D'IDENTITÉ GRAPHIQUE

Le commissaire pourrait ainsi être mis en scène avec des gants blancs pour expliquer l'utilisation des armes pendant la guerre et dans les jeux-vidéo. Des photographies d'archives pourraient compléter les propos d'Antoine, en lien avec des images issues de jeux-vidéo où ces armes sont utilisées.

Les armements qui seraient présentés seraient : une MG-08, une MP-18, une RCS, une grenade, une masse de tranchée, un fusil Lebel.

Collections mobilisables

ECPAD :

- Photographies de soldats équipés avec les armements sélectionnés
- Films de soldats utilisant des mitrailleuses
- Photographies d'armes en développement ou d'armement de tranchée

Musée Guerre et Paix en Ardennes :

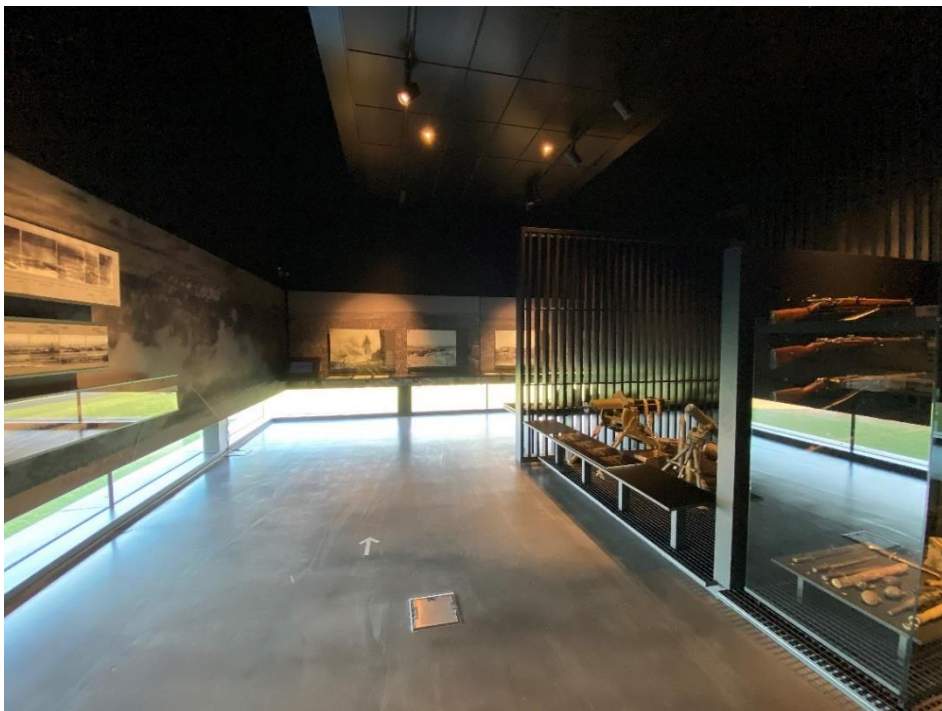
- MP-18
- RCS
- Arme de tranchée ou pelle contondante

Contraintes de l'espace : (zone 11)

A cet emplacement se trouve un module du parcours permanent qui présente des collections d'armement : mitrailleuses, coups complets d'artillerie, éclats d'obus, fusil à verrous réglementaires, armes de poing, grenades...

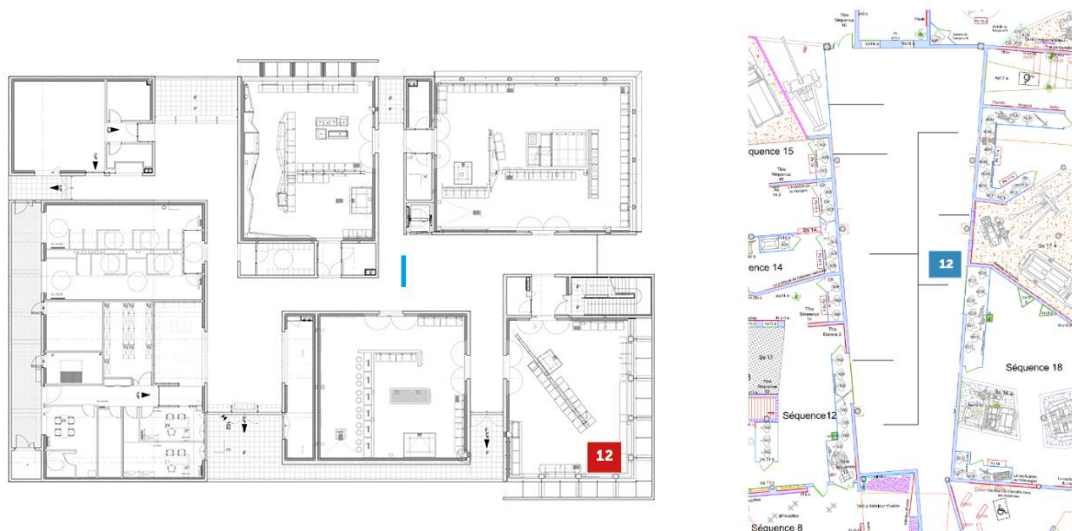
Il est possible d'installer des collections issues du Musée Guerre et Paix en Ardennes à cet endroit. Une mise en valeur particulière devra signaler que ces objets font partie de l'exposition temporaire.

L'espace est souvent utilisé par les médiateurs pour de la présentation auprès des groupes en visite. Les écrans TV doivent être disposés contre un des murs, afin de ne pas gêner la circulation.



Vue sur l'espace concerné, la zone 11 dans le parcours permanent

Partie 12 [installation scénographique] : S'immerger par le son, pour vivre la Grande Guerre (zone 12)



Créer un jeu-vidéo revient souvent à s'immerger dans un décor, dans lequel la dimension sonore a une importance majeure, en particulier en matière de jeux qui prennent pour trame de fond les conflits, et à *fortiori* la Première Guerre mondiale. Il s'agit d'un travail minutieux de reproductions et de créations sonores originales prévues pour un jeu donné, qu'il serait intéressant de mettre en lumière.

Dans un angle de la pièce, une installation scénographique pourrait être créée avec un système de cloisons autoportantes qui délimiteraient une rotonde ou un espace fermé.

A l'intérieur, différents supports permettront d'écouter des bandes sonores réalisées par des développeurs de jeux-vidéo pour certaines licences. En parallèle, des images diffusées sur un écran permettront de comprendre les techniques et le matériel utilisé par les *sound designer* pour concevoir les bruitages. Un autre écran diffusera également des extraits de films d'archives qui illustrera les bruits réalisés par les développeurs plus d'un siècle après le conflit.

Collections mobilisables

Fichiers sons des développeurs :

- Cris de soldats partant à l'assaut
- Tir de fusils
- Tir de mitrailleuses
- Bruit de pas dans la boue
- Tir d'un canon
- Explosion d'obus

ECPAD : films illustrant les bruits diffusés dans la bulle sonore

Contraintes de l'espace et inspirations : (zone 12)

Contraintes :

L'emplacement pressenti correspond à un espace du parcours permanent lié à la mort de masse. Il ne gênerait pas la circulation des visiteurs.

Le scénographe devra créer une bulle immersive dans l'expérience du *sound design*. Le visiteur aurait la possibilité d'écouter, et de voir au même endroit, des extraits de films d'archives en parallèle d'images de *sound designer* au travail dans leur studio. Plusieurs thématiques seront explorées, comme les cris lors d'une montée à l'assaut, le bruit de l'explosion d'un tir d'artillerie, un bruit de pas dans de la boue, le cliquetis d'une arme à répétition, le bruit d'une mitrailleuse...

Inspirations :



Inspiration issue d'une exposition à Lyon. Ce qu'on aime ? La délimitation d'un espace semi-fermé pour permettre au public de s'asseoir, d'écouter et de visualiser du contenu.



Autre Inspiration issue d'un module de scénographie en toile tendue. Ce qu'on aime ? La délimitation d'un espace semi-fermé pour permettre au public de s'asseoir, d'écouter et de visualiser du contenu.



Vue sur l'espace concerné, un angle laissé libre dans la partie « Reprise de la guerre de mouvement » du parcours permanent. Il s'agit de la zone 12

Partie 13 [vidéo] : Jeu et tir : le rapport au fait de tuer, réflexions partagées sur les jeux-vidéo et jeux de plateau (zone 13)



L'objectif de ce module est d'expliquer, au sein de la zone 13, les différentes interrogations survenant pour les développeurs dans le rapport au tir et au fait de tuer.

Par une vidéo disposée sur un écran, différents points pourraient être abordés par un commissaire :

- 1) Jouer à un jeu de guerre et notamment à un FPS revient obligatoirement à tuer pour avancer dans le *gameplay*. C'est un élément essentiel dans la progression. Cela devient un élément de compétition, qui fait le *gameplay* et la dimension ludique dans bon nombres de jeux multi-joueurs, mais aussi un élément déterminant pour progresser dans les modes solos : il faut tuer un maximum d'ennemis pour progresser.
- 2) Une question survient- alors : comment les développeurs représentent le fait de tuer ?
 - Pour l'essentiel, la mise à mort est toujours étirée et édulcorée. Les représentations valorisent les mises à mort au corps à corps, avec une cinématique, là où le corps à corps ne représentait que 1% des morts lors du conflit.

CAHIER DES CHARGES DE SCÉNOGRAPHIE ET D'IDENTITÉ GRAPHIQUE

- Les développeurs ne représentent que très peu l'artillerie comme élément de mise à mort principale, alors que c'était le cas dans la réalité (70%-80% des morts de la Grande Guerre). L'artillerie est toujours un support. On valorise davantage la mort provoquée par les tirs de fusils ou mitrailleuses.
- On valorise les combats en *dogfight* menés dans les airs pour distancer le joueur de la mort dans beaucoup de jeux.
- Globalement, aucun jeu de la Première Guerre mondiale prend le risque de montrer les horreurs caractéristiques du conflit : les gueules cassées, les blessures par l'artillerie, les gaz de combat où la souffrance n'est pas montrée. Il faut faire vendre le jeu-vidéo sans pour autant lui donner une dimension trop violente, qui certes serait réaliste, mais qui pourrait aussi détourner certains joueurs. Il y a aussi une dimension à rappeler : c'est un jeu et un jeu-vidéo n'a pas vocation à tout montrer, même si le conflit est utilisé en trame de fond.

3) Certaines licences de jeux-vidéo tentent pour autant de faire réfléchir de façon subtile à la souffrance des soldats des deux camps comme c'est le cas avec *11-11 Memories Retold*, où par le biais d'interactions avec des personnages, la souffrance endurée est interrogée.

Collections mobilisables

ECPAD :

- Photos de gueules cassées
- Photos de gaz de combat dans le No Man's Land
- Photos de soldats blessés par le gaz

Musée Guerre et Paix en Ardennes :

- Mitrailleuse en position avec mur de balles
- Faux brancard
- Croix blanches
- Masques de gueules cassées ou de prothèses
- Béquilles
- Autres objets autour des blessures de guerre
- Fragments d'obus et billes de schrapnels

Contraintes de l'espace : (zone 13)

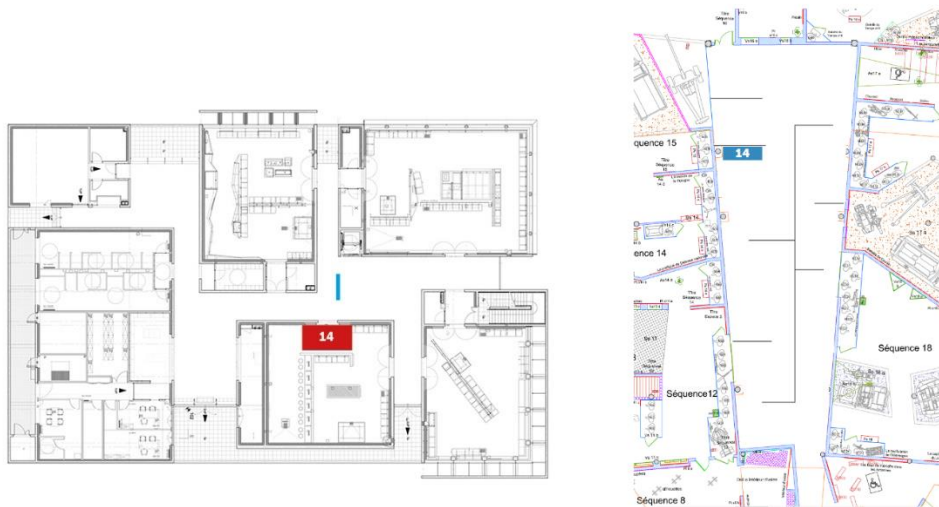
Cet espace présente deux atouts : une surface basse pour disposer des objets, ainsi qu'un mur sur lequel il est possible d'accrocher des éléments.

La seule difficulté est de réussir à utiliser toute la surface sans surcharger la présentation des objets. Un écran autoportant peut-être disposé face à un canapé pour pouvoir écouter le contenu sur un écran.



Vue de l'espace concerné où se trouvent la surface basse et le mur pour disposer des objets. Il s'agit d'un angle (zone 13) de la pièce sur « la mort » dans le parcours permanent

Partie 14 [vidéo] : *Soft-education* : jeux et jeux-vidéo, est-ce possible ? (zone 14)



L'objectif de cette partie est de conclure le parcours, au sein de la zone 14, en interrogeant dans une dernière vidéo les questions de l'éducation et de la mémoire au prisme des jeux et jeux-vidéo.

Il serait intéressant de poser ces questions à deux spécialistes du sujet, Romain Vincent et Julien Lалу, en leur demandant notamment :

- Est-ce que les jeux-vidéo utilisant la Grande Guerre peuvent transmettre un message mémoriel, voir éducatif aux joueurs ?
- Jeu-vidéo et soft-education ?
- Quelle est la place des jeux de société dans l'enseignement de la Grande Guerre ?

Conclure par le point de vue d'un historien militariste, en l'interrogeant sur l'emploi de certains *War Games* pour l'usage militaire, pourrait enfin être pertinent.

Contraintes de l'espace : (zone 14)

Il s'agit d'un mur en placoplâtre sur lequel il est possible de peindre. L'objectif est d'y fixer un écran pour diffuser le contenu scientifique.

Des objets pourront être disposés en fixant des niches murales sur l'ensemble de la surface.

A la fin de la période d'exposition, il sera demandé au scénographe de restituer le mur tel qu'il a été trouvé.



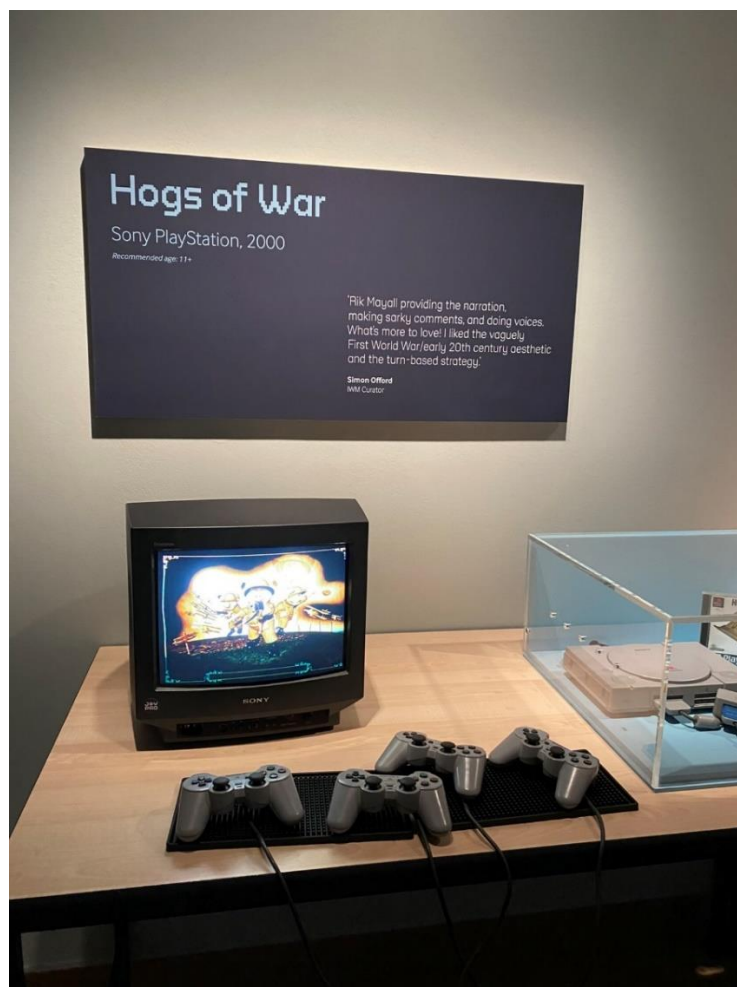
Vue sur le mur concerné, correspondant à la zone 14

Espaces jouables



Pour ces espaces déconnectés du parcours d'exposition (salle d'arcade après la zone 14 et autre espace EJ devant la salle d'activité, dépourvus d'explications scientifiques, il est laissé carte-blanche au scénographe.

Une inspiration de salle d'arcade est suggérée ci-dessous :





Vue sur l'espace concerné, l'espace salle d'arcade EJ

Participation de partenaires : historiens et studios de jeux-vidéo

L'un des partis pris retenu pour cette exposition est de mettre en parallèle les points de vue des historiens et des développeurs de jeux-vidéo en différentes sections du parcours.

Il est prévu d'accorder une faible part au texte, et de maximiser une expérience média interactive par la diffusion de contenus vidéos notamment.

Ces procédés fourniront l'essentiel du contenu scientifique et feront intervenir à la fois les commissaires, mais aussi des historiens français et internationaux, de même que des éditeurs de jeux-vidéo.

Parmi les éditeurs qui seront sollicités, figurent :

- Le studio Ubisoft
- Le studio Dice
- Le studio BlackMill Games
- Signal Studio

ARTICLE 5 : PRÉSENTATION DES CONTRAINTES TECHNIQUES DES BÂTIMENTS

Le centre d'histoire du Mémorial 14-18 Notre-Dame-de-Lorette

Le projet architectural de Pierre-Louis Faloci s'inscrit esthétiquement dans le choix du noir total à l'extérieur comme à l'intérieur.

L'utilisation du béton armé noir aux murs, et d'une dalle bétonnée noire a pour but d'évoquer aux visiteurs la dureté de la guerre, ainsi qu'une chambre noire photographique, en référence au médium photographique prioritairement utilisé dans la scénographie du parcours permanent.

Le bâtiment ne dispose pas d'espace d'exposition temporaire dédié. Les propositions scénographiques devront prendre en considération les contraintes de tous les espaces susceptibles d'autres usages.

De ce fait, des contraintes scénographiques sont à prendre en considération :

- 1) Le hall est un espace d'accueil qui peut accueillir des groupes de plusieurs dizaines d'individus. Il permet à la fois d'entrer dans le parcours permanent, mais aussi dans les espaces laissés libres pour l'exposition temporaire. Il faut donc veiller à ne pas troubler la logique de visite des deux parcours avec des panneaux ou une signalétique mal placée par exemple. L'essentiel des dispositifs à installer ne doivent pas couvrir une grande surface au sol, mais être plutôt autoportants pour permettre aux visiteurs de circuler aisément. Disposer des rallonges électriques dans le hall peut être complexe, du fait qu'il s'agit avant tout d'un espace d'accueil qui réunit des visiteurs avant un départ de visite. La circulation de toutes les typologies publiques doit être pensée, sans gêne dans cet espace, notamment par des câbles électriques au sol. Un dispositif pour dissimuler les câbles peut être envisagé. Discret, il doit aussi ne pas empêcher la circulation d'un fauteuil roulant, ou engendrer un risque de chute.
- 2) Il est impossible de percer les murs. Les différents dispositifs de scénographie doivent être autoportants :
 - Il peut s'agir d'un accrochage sur les murs grâce à des rainures qui permettent l'installation de rails et de cimaises. L'accrochage aux murs peut également se faire avec des accroches du type languettes accroches tableaux pour des panneaux, selon le grammage du matériau utilisé.
 - Des dispositifs de toiles tendues peuvent aussi être mise en place depuis le plafond afin d'habiller les murs, tout en évitant de les peindre.

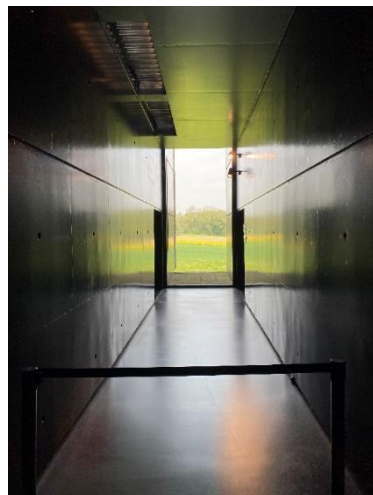


- 3) L'utilisation de dispositifs de sortie audio doit être maîtrisée, pour ne pas gêner le confort de visite. Le Centre d'histoire accueille un nombre important de groupes adultes et scolaires.

CAHIER DES CHARGES DE SCÉNOGRAPHIE ET D'IDENTITÉ GRAPHIQUE

L'ambiance sonore étant quelque chose d'essentiel dans le jeu et jeu-vidéo, un système de douches sonores réglé par interrupteur peut être créé. Ce dispositif pourrait être enclenché et coupé lors de grosses influences de groupes par exemple pour éviter l'inconfort de visite, et la perturbation des guides-conférenciers et médiateurs culturels.

- 4) L'ensemble des espaces dédiés croise des entrées et sorties du parcours permanent. La scénographie doit veiller à ne pas gêner la circulation de ce parcours.
- 5) Un espace de 0,90 m doit être disponible dans tout l'espace d'exposition pour permettre la circulation d'un fauteuil roulant.
- 6) Le raccord en électricité doit se faire avec des rallonges dans la zone 1, la zone 2-3, la zone 4, la zone 5-6-7-8, la zone 9 et la zone 10. Les câbles peuvent être dissimulés grâce à des rainures qui courent sur le bas des murs.
- 7) Seul la zone 14 et la zone EJ (salle d'arcade) peut permettre un accrochage de stickers autocollants aux murs.
- 8) Le projet architectural offre des percées sur le paysage, et les anciens sites de batailles. Ces grandes baies vitrées sont visibles dans la zone 4 et la zone 9. La scénographie doit penser ces puits de lumière. Des adhésifs laissant passer la lumière peuvent être envisagés sur ces baies vitrées.



- 9) La zone 14 et la zone EJ (salle d'arcade) présente des murs en Placoplatre. Le perçage y est donc possible.
- 10) Il est impossible de peindre les murs, sauf la zone 14 et la zone EJ (salle d'arcade).
- 11) Un plan de travail est disposé le long d'un mur latéral à une hauteur de 82 cm du sol. Cet élément est à prendre en compte dans la scénographie, puisqu'il ne peut pas être désinstallé. Différents raccords électriques au sol et au mur sont disponibles dans la zone EJ (salle d'arcade).

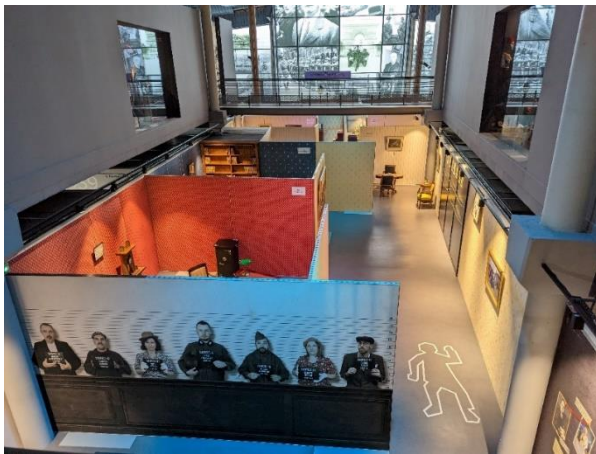


12) Des rails sont installés aux plafonds de la zone 2-3 et de la zone 5-6-7-8. Ces derniers permettent de l'installation de spots lumineux, mais aussi d'éléments suspendus.



Le Musée Guerre et Paix en Ardennes

Il y a peu de contrainte dans le bâtiment, il est possible de percer, de peindre, de coller des stickers sur les murs. L'Atrium dispose d'un système de rail d'éclairage qui parcourt tout son long avec des spots déplaçables ainsi que le montage possible de prises électriques.



Contrainte sur les branchements qui sont parfois rares dans les espaces, Un dispositif pour dissimuler les câbles peut être envisagé. Discret, il doit aussi ne pas empêcher la circulation d'un fauteuil roulant, ou engendrer un risque de chute. Il peut s'imaginer en aérien.

Contrainte sur le son, l'Atrium étant centrale dans le musée il faut faire attention à ne pas gêner les groupes et les usagés par le bruit. L'utilisation de dispositifs de sortie audio doit être maîtrisée, pour ne pas gêner le confort de visite. L'ambiance sonore reste essentielle dans le jeu et jeu-vidéo, un système de douches sonores peut être envisagés afin d'éviter les réverbérations dans le musée.

Contrainte dans l'atrium du fait que le sol n'est pas plan, il existe une pente douce tout le long de l'espace.

ARTICLE 6 : CESSION DES DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

La cession des droits est consentie dans le cadre des activités et missions propres du Mémorial 14-18, du Musée Guerre et Paix en Ardennes et de l'ECPAD pour toutes leurs exploitations.

Les trois partenaires acquièrent l'ensemble des droits de représentation et de reproduction (sur tout support) des prestations réalisées dans le cadre de la présente consultation, pour la durée de la protection légale des droits d'auteur et sur la totalité du territoire européen.

A ce titre, ils pourront utiliser, reproduire et diffuser, sans restriction d'aucune sorte, tout ou une partie des prestations réalisées dans le cadre de la consultation publique remportée par le titulaire. En cas de publication, les partenaires devront mentionner le nom du titulaire de la consultation.

Les partenaires pourront également autoriser des tiers à utiliser tout ou une partie des prestations réalisées.

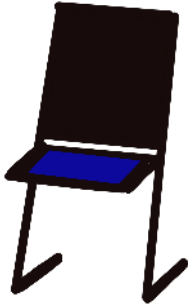
Le titulaire garantit les partenaires contre toutes les revendications de tiers relatives à l'exercice de leurs droits de propriété intellectuelle ou de leurs droits à l'image à l'occasion de l'exécution des prestations et de l'utilisation de leurs résultats, notamment pour l'exercice du droit de reproduire.

ANNEXE : MOBILIER EXISTANT

Mobilier de scénographie existant au Mémorial 14-18

Le centre d'histoire dispose de quelques éléments de mobilier de scénographie et autre matériel d'exposition.

Ils peuvent être utilisés **au besoin** ou non pour la scénographie :



Huit chevalets qui offrent la possibilité de poser des panneaux textes ou panneaux photo sur leur partie verticale. Des objets et/ou documents peuvent être disposés sur les plateaux.

Dimensions : 70 x 80 cm d'emprise au sol ; 170 cm de hauteur.



Un capot-vitrine en plexiglass incolore, d'une épaisseur de 6 mm.

Dimensions : 109,5 (L) x 90 (l) x 40 (h) cm.



Quatre plaques en plexiglass incolore, d'une épaisseur de 6 mm.

Dimensions : 151 (L) x 27 (l) cm

Deux plaques en plexiglass incolore, d'une épaisseur de 6 mm.

Dimensions : 72 (L) x 49 (l) cm

CAHIER DES CHARGES DE SCÉNOGRAPHIE ET D'IDENTITÉ GRAPHIQUE



Une vitrine en prêt par une autre institution.

Dimensions : 81 (L) x 33 (l) cm



Une vitrine en prêt par une autre institution.

Dimensions : 61 (L) x 30 (l) cm



Deux bacs noirs qui peuvent servir de fond pour disposer des objets. À recouvrir avec du plexiglass.

Dimensions : 65 (L) x 42 (l) x 15 (p) cm



Trois bancs en métal noir.

Dimensions : 200 (L) x 49,5 (l) x 41 (h) cm

Et 20 casques audio filaire de 4 m.

CAHIER DES CHARGES DE SCÉNOGRAPHIE ET D'IDENTITÉ GRAPHIQUE



Deux TV LED de 32 pouces (80 cm)



Deux TV 4K de 43 pouces (108cm)



1 vidéoprojecteur

Mobilier de scénographie existant au Musée Guerre et Paix en Ardennes

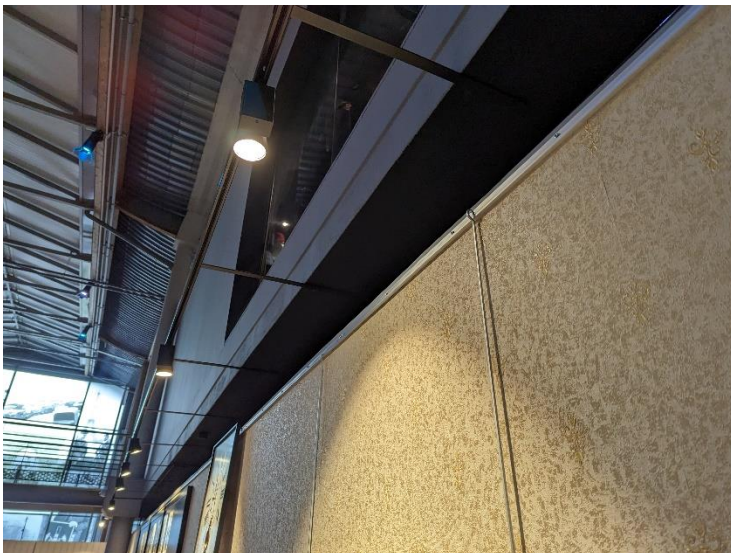
- Vitrines table x2



- Cimaïse pour cloisons autoportantes



- Cimaïse pour mur



CAHIER DES CHARGES DE SCÉNOGRAPHIE ET D'IDENTITÉ GRAPHIQUE

- Cloisons autoportantes qui peuvent être habillées avec des tissus tendus



- Mannequin de présentation des uniformes

